

Handgefertigte Gesellschaftsspiele in der DDR. Zwischen Bastlerkultur und politischer Subversion

»Du hast unterm Ladentisch Bananen verkauft! Zahle eine Strafe von 400 Mark!«, so lautet die Anweisung auf einer der Spielkarten des Brettspiels, das sicherlich nahezu jeder Person bekannt ist: »Monopoly«. Doch muss man nicht besonders aufmerksam hinsehen, um zu erkennen, dass es sich im Falle dieser Karte nicht um eine industriell gefertigte Auflage des Brettspieleklassikers handelt, sondern um eine handgefertigte. Die vorliegende Ereigniskarte stammt aus einer Version von »Monopoly«, die vor etwa 40 Jahren von drei Soldaten der Nationalen Volksarmee (NVA) unter dem Titel »Strategie und Taktik« produziert worden ist. Doch welche Bedeutung hatten derartige handgefertigte Brettspiele für ihre Urheberinnen und Urheber, und was verraten sie uns über die Gesellschaft, in der sie entstanden?

Handgefertigte »Monopoly«-
Ereigniskarte

Michael Geithner

Die hier dargestellte Untersuchung der handgefertigten Gesellschaftsspiele der DDR stützt sich auf eine umfangreiche Materialbasis, die innerhalb der letzten zehn Jahre erhoben wurde. Im Rahmen des musealen Sammlungs- und Ausstellungsprojekts »Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR«¹ wurden über 175 selbst gefertigte Spieleunikate gesammelt. Es ist gelungen, mit 20 Urheberinnen und Urhebern dieser Spiele Interviews

1 Martin Thiele/Michael Geithner (Hg.): Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR, Berlin 2013.

zu führen² und diese methodisch auszuwerten.³ Neben diesen Interviews wurden die Transkripte der Oral-History-Interviews der Soziologin Sylke Fritzsche herangezogen. Fritzsche ist eine der wenigen, die sich schon vor Initiierung des Projektes explizit mit der Spielgeschichte der DDR beschäftigten. Mit der Weitergabe ihres Quellenmaterials, das sie für ihre Arbeit »Zur Soziologie des Spiels« erstellt hatte,⁴ leistete sie einen wichtigen Beitrag für die umfassende Bearbeitung des vorliegenden Themas. Zuzüglich dieser Aufzeichnungen umfasst das auszuwertende Material der Forschung also über 40 Interviewtranskripte samt Sekundärquellen wie E-Mails, die Sammlung der etwa 175 Gesellschaftsspiele, eine lose Sammlung aus historischen Briefwechseln und Dokumenten sowie Akten der Staatssicherheit aus dem Archiv des Bundesbeauftragten für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik (BStU). Mithilfe dieses umfangreichen Quellenmaterials sollte der Prozess des Spielkopierens im Gesamtzusammenhang mit der damaligen Spielelandschaft und Lebensrealität der Bürgerinnen und Bürger ergründet und damit die Bedeutung von Spiel und Spielen im Rahmen dieser historischen Epoche der DDR-Zeit begriffen werden.

Basteln, Variieren, Abschreiben und Modifizieren gehörten zwar stets zur Spielevolution dazu, doch handelt es sich hier um ein gesellschaftspolitisch besonders interessantes Phänomen. Der Grund dafür lässt sich an mindestens drei rahmenden Faktoren erläutern.

Zum einen wird eine zeitliche Determinierung deutlich. So zeigt der Blick auf die erfassten Spieleunikate eine klare zeitliche Verlaufskurve: Handgefertigte Spiele aus der Nachkriegszeit lassen sich nur wenige nachweisen. Je weiter die Zeit voranschreitet, desto mehr Gesellschaftsspielkopien und Eigenkreationen können ausfindig gemacht werden.⁵ Den Höhepunkt erreichte diese Entwicklung in den 1980er-Jahren. Diese Beobachtung

- 2 Zunächst wurden Videointerviews, später Audiointerviews geführt. Die Dauer der Aufzeichnungen variierte von zwölf Minuten bis zu zwei Stunden stark. Aus der Gesamtzahl der Spiele, die für die Sammlung bereitgestellt wurden, wurden nicht alle persönlich von ihren Urheberinnen und Urhebern zur Verfügung gestellt. Von 58 erfassten Personen konnte nur etwa die Hälfte persönlich kennengelernt werden. Die Spiele derjenigen Personen, die nicht persönlich getroffen werden konnten, wurden mitunter anonym zugestellt, von Dritten oder Organisationen weitergereicht. Einige Personen wollten ihr Spiel nur für einen sinnvollen Zweck weitergeben, nicht aber als Person selbst in Erscheinung treten und daher auch kein Interview geben. Einige wenige Personen, die Spiele bereitstellten, waren im Befragungszeitraum zwischen 2011 und 2014 krank oder, in Einzelfällen, inzwischen verstorben. Zwar konnten mittelbar Informationen über andere Spielebastlerinnen und -bastler, die nicht befragt wurden, eingeholt werden, sie blieben jedoch z. T. lückenhaft und unkonkret.
- 3 Siehe Martin Thiele-Schwez: *Spiel, Staat und Subversion: Nachgemachte Gesellschaftsspiele in der DDR*, phil. Diss. Hochschule für Bildende Künste Braunschweig 2017, in: <http://opus.hbk-bs.de/frontdoor/index/index/docId/206> (ges. am 5. August 2020).
- 4 Siehe Sylke Fritzsche: *Zur Soziologie des Spiels. Eine explorative Studie zur Entwicklung, Produktion und Nutzung von Gesellschaftsspielen in der DDR*, Diplomarbeit Technische Universität Chemnitz 2001, in: <https://monarch.qucosa.de/api/qucosa%3A17806/attachment/ATT-0/> (ges. am 5. August 2020).
- 5 Die hier beschriebene Untersuchung widmet sich den Kopien von Gesellschaftsspielen. Dabei handelt es sich zu weiten Teilen um analoge Brettspiele, aber auch einige Kartenspiele und Geschicklichkeitsspiele sind inkludiert. Digitale Spiele wurden in der Untersuchung explizit ausgeschlossen.

erscheint noch nicht besonders überraschend, denn je älter ein Zeitzeugnis der Alltagskultur ist, desto schwieriger erweist sich seine museale Erschließung. Allerdings charakterisiert gerade der Endpunkt dieser Entwicklung seine Determiniertheit. Denn für eine Vielzahl der Hobby-Bastlerinnen und -Bastler endete das Kopieren und Kreieren von Gesellschaftsspielen mit der Wiedervereinigung. Nur wenige der dokumentierten Eigenkreationen, die auf Basis eines westlichen Originals entwickelt wurden, tragen ein Erstellungsdatum nach 1989, war der Zugang zu den Originalspielen doch von jetzt an gewährt. Mehr noch lässt sich nachweisen, dass Spieleunikate, denen vor der Wiedervereinigung noch ein Wert zugewiesen worden war, nach dem Mauerfall nicht selten entsorgt und gegen eine originale Version ausgetauscht wurden.

Neben der zeitlichen Rahmung stellen sich die räumlichen Gegebenheiten in vielerlei Hinsicht als speziell heraus und wirken sich in mehreren Aspekten auf die Spielekultur der DDR aus. Sowohl in der Sowjetischen Besatzungszone (SBZ), in der der Grundstein für die spätere Spieleindustrie gelegt wurde, als auch in der DDR können zahlreiche charakteristische Bedingungen ausgemacht werden, die sich knapp wie folgt zusammenfassen lassen: 1. Die Einfuhr westlicher Medienträger, darunter auch Spiele, war nicht zulässig. 2. Durch die kulturelle Nähe zur Bundesrepublik konnten spieleaffine DDR-Bürgerinnen und -Bürger trotzdem in Erfahrung bringen, was im Westen gespielt wurde. 3. Netzwerke aus spielebegeisterten Personen begünstigten die Weitergabe von Originalspielen und/oder deren Kopien. 4. Die Qualität der DDR-eigenen Spiele wurde im Vergleich mit westlichen Originalen als zunehmend schlechter wahrgenommen.

Ausgangslage der Spieleproduktion

Die staatliche Spieleproduktion der DDR folgte dem Primat der sozialistischen Planwirtschaft, deren Einführung nach sowjetischem Vorbild 1946/47 beschlossen wurde.⁶ Mit dem Beschluss von 1952, den Sozialismus in der DDR planmäßig aufzubauen, wurde die neue gesellschaftspolitische Ordnung legitimiert.⁷ Die Konzentration auf gewisse Produktionszentren des späteren Staatsgebiets ist nicht zuletzt darauf zurückzuführen,⁸ dass es die eingeführte Planwirtschaft und die zunehmende Verstaatlichung Privatunternehmerinnen und -unternehmern immer schwerer machten und deutlich gegen eine Pluralität der Produktion und des Angebots vorgegangen wurde. Die Einführung der Planwirtschaft stellte eine tief greifende Umwälzung der Eigentumsverhältnisse der gesamten

6 Siehe André Steiner: *Von Plan zu Plan. Eine Wirtschaftsgeschichte der DDR*, München 2004 (= Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Bd. 625, Bonn 2007).

7 Siehe Cynthia Schönfeld: *Spiele und Spieleherstellung der DDR*, in: Thiele/Geithner: *Nachgemacht* (Anm. 1), S. 55–58, hier S. 55.

8 Von zahlreichen verstreuten Einzelunternehmen abgesehen, etablierten sich vier Zentren der Spiele- und Spielwarenproduktion auf dem Gebiet der SBZ: der südöstliche Thüringer Wald mit dem Zentrum Sonneberg, der nordwestliche Thüringer Wald mit Waltershausen, das weitere Erzgebirge, unter anderem mit Olbernhau bis hin zur Region Chemnitz, sowie die Region Berlin/Brandenburg (siehe Bernd Havenstein: *DDR Spielzeug*, Köln 2007, S. 8).

Industrie dar. Nach der Verstaatlichung der Schwer- und Grundstoffindustrie vor der Gründung der DDR am 7. Oktober 1949 erfolgte auch die Umwandlung der Konsumgüterindustrie, zu der auch die meisten Herstellungsbetriebe von Spielzeug und Spielwaren gehörten. Während die erstgenannten Industrien zum Großteil durch besatzungsrechtliche Beschlagnahmung, Verordnungen und Gesetze in sogenanntes Volkseigentum überführt wurden, erfolgte die Umwandlung der Konsumgüterindustrie eher in einem »sanfteren Übergang«, was auch auf die ausreichende staatliche Beteiligung in den privaten Betrieben zurückzuführen ist.⁹ Die kulturelle Nähe zwischen DDR und Bundesrepublik macht bezüglich der Spieleindustrie ein Gefälle deutlich: Auf der einen Seite wurde – selbst von staatlicher Seite – der Spielwarenindustrie bescheinigt, dass ihre »Entwicklung gegenüber anderen Industriezweigen des Bezirkes zurückgeblieben ist, schnellstens auf ein hohes Niveau zu heben [ist]«, dass eine »Veraltung der Produktionsmittel« vorherrsche, genau wie eine »Überalterung der Arbeitskräfte«, »veraltete und zum Teil unweckmäßige Produktionsstätten« und eine »Vernachlässigung der Nachwuchsherausbildung«.¹⁰ Dem gegenüber steht die Spieleindustrie der Bundesrepublik, deren Siegeszug spätestens in den 1970er-Jahren begann. Die Neuauflage von »Monopoly« sorgte dafür, ein geradezu ikonisches Brettspiel auf die Spieltische zu bringen und damit insbesondere Familien und Erwachsene anzusprechen. Zudem etablierten erste Spielere Rezensionen in Tageszeitungen, sowie die erstmalige Prämierung zum »Spiel des Jahres« in den späten 1970er-Jahren das Gesellschaftsspiel als Produkt für die breitere Masse.¹¹ Doch obwohl eine räumliche Trennung vorlag, war die kulturelle Verbundenheit nicht zu negieren: Zahlreiche Interviews ergaben, dass spieleaffine Menschen der DDR durchaus wussten, was auf den Spieltischen der Bundesrepublik gerade gefragt war.

Der »Mangel«

Neben den beiden dargelegten rahmenden Faktoren – Zeit und Raum – konnte in den geführten Interviews ein dritter, eher qualitativer Faktor ausgemacht werden, der die Spielkultur der DDR als einzigartiges Phänomen charakterisiert: Die Mehrzahl der zum Thema befragten Personen sprach vom »Mangel«. Allerdings wurde dieser Mangel jeweils verschieden beschrieben. Mangelte es den einen an originellen Spielen in ihrem Land, vermissten andere Bastlerinnen und Bastler Fertigungsmaterial. Industriemitarbeiterinnen und -mitarbeiter bemerkten auch einen Mangel an guten Spielideen, wieder andere kritisierten die schlechte Fertigungsqualität.

9 Siehe Schönfeld: Spiele und Spieleherstellung der DDR (Anm. 7) (zit. n. Matthias Judt: DDR-Geschichte in Dokumenten, Bonn 1998).

10 VVB Musikinstrumente und Kulturwaren: Spielwarendokument 1960, S. 5–11.

11 Siehe Florian Greiner/Maren Röger: Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation, in: Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History, Online-Ausgabe, 16 (2019), H. 1, in: <https://zeithistorische-forschungen.de/1-2019/5679> (ges. am 5. August 2020).

Die genaue Zahl der in der DDR produzierten Brett- und Gesellschaftsspiele (inkl. Kartenspiele) ist nicht bekannt. Sie hängt auch davon ab, was als »Spiel« verstanden wird und was nicht. Schätzungen des Spielesammlers Rudolf Rühle belaufen sich auf etwa 3200 verschiedene Gesellschaftsspiele.¹² Schätzungen von J. Peter Lemcke, Gründer des Deutschen Spielemuseums, fallen mit 8000 Exemplaren sicherlich zu hoch aus, da sein weitläufiger Spielbegriff sogar Abziehbilder inkludiert.¹³

Doch trotz vermeintlich hinreichender Anzahl kam nur ein Bruchteil der gefertigten Spiele bei der Bevölkerung an. Angaben Lemckes zufolge wurde etwa die Hälfte der produzierten Spiele in die UdSSR exportiert.¹⁴ Vom verbleibenden Teil soll ein Drittel an Parteifunktionärinnen und -funktionäre, ein zweites Drittel an »sozialistische Bruderstaaten«, Konsum und HO (Handelsorganisation) geliefert worden sein. Der Rest stand für Messebestellungen zur besonderen Verwendung zur Verfügung. Von diesem Rest schafften es einige Exemplare auch in die Spieläden.¹⁵ Zudem gaben die befragten Bastlerinnen und Bastler an, dass einige Spiele, die in die Serienfertigung gingen, so zahlreich hergestellt wurden, dass sie eine ausgesprochen weite Verbreitung erzielten. Spiele waren also vorhanden, jedoch bediente die überwiegende Mehrzahl nur die Zielgruppe der Kinder und Kleinkinder, war doch das Spiel als pädagogisches Mittel für Kinder in der DDR durchaus etabliert.¹⁶ Der Mangel lag also weniger darin, dass es keine Spiele gab, als vielmehr darin, dass Familien und Erwachsene selten zur Zielgruppe gehörten. Während in der Bundesrepublik sehr wohl Familien- und Erwachsenenspiele auf den Markt kamen und sich das Konsumgut Gesellschaftsspiel mehr und mehr etablierte, handelte es sich bei etwa 80 Prozent der vorhandenen Spiele in der DDR um Kinderspiele.¹⁷ Abgesehen von den Klassikern wie Schach oder Skat, gab es für Jugendliche und Erwachsene also wenige komplexe oder besonders innovative¹⁸ Brett- und Gesellschaftsspiele.¹⁹

12 Laut den Angaben der Europäischen Spielesammlergilde umfasst Rühles Privatsammlung von DDR-Spielen etwa 3000 Exemplare. Gemäß seiner eigenen Angaben fehlen ihm allerdings noch etwa 200 (siehe Europäische Spielesammlergilde, in: <http://www.e-s-g.eu/spiele-sammler/private-sammler/rudolf RUEHLE> [ges. am 25. April 2020]).

13 Siehe J. Peter Lemcke: Spiele in der SBZ und der DDR oder Sind Spiele gefährlich?, in: Arbeitskreis Bild Druck Papier, Tagungsband 10, Dresden 2005, S. 103.

14 Ebd., S. 110.

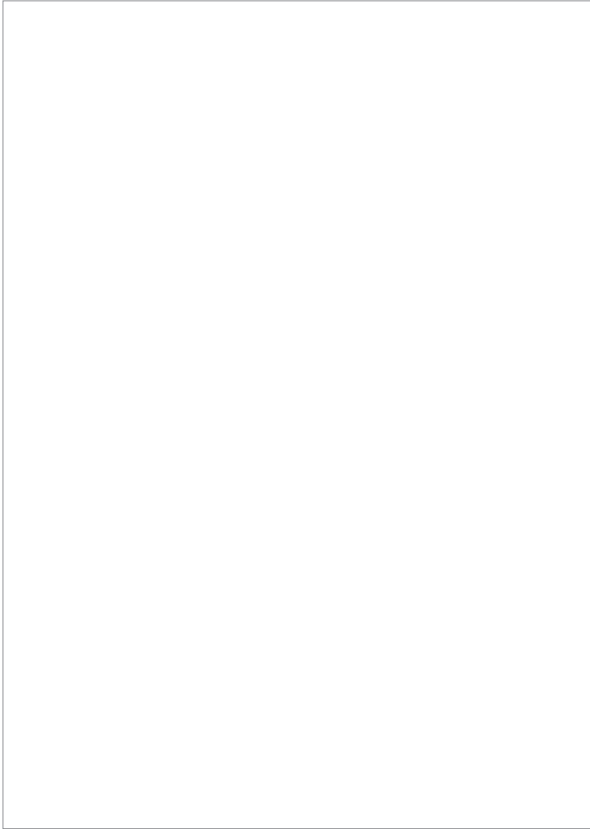
15 Ebd.

16 »Alle Seiten des seelischen Lebens der Persönlichkeit treten in ihm zutage und werden durch das Spiel geformt. In jenen Rollen, die das Kind beim Spiel erfüllt, bereichert sich auch die kindliche Persönlichkeit selbst. Die Bedeutung des Spiels für die moralische Erziehung der Kinder kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Gerade beim Spiel werden den Kindern moralische Eigenschaften aneignen wie Gemeinschaftsgeist, Ehrlichkeit, Bescheidenheit und Humanität.« (J. I. Kowalschuk: Individuelles Eingehen auf Vorschulkinder, Berlin 1978, S. 124.)

17 Die Zahl von 80 Prozent zu verifizieren, ist nur bedingt möglich. Allerdings geht diese Größenordnung aus den Recherchen des Deutschen Spielemuseums hervor und findet sich sowohl in Literatur von J. Peter Lemcke (siehe Lemcke: Spiele in der SBZ und der DDR [Anm. 13], S. 103) als auch bei Cynthia Kempe-Schönfeld (siehe Schönfeld: Spiele und Spieleherstellung der DDR [Anm. 7], S. 56).

18 »Welche Innovation können wir in der Spielgeschichte der DDR entdecken? Ich nehme es vorweg – wir haben keine gefunden! In der DDR gab es praktisch keine komplexen Spiele, keine innovativen neuen Spielformen.« (Lemcke: Spiele in der SBZ und der DDR [Anm. 13], S. 108.)

19 Siehe dazu den Beitrag von Sabine Stach in diesem Band.



Absage des VEB Plastikspielwaren
Berlin auf eine eingereichte
Spielidee, 1986

Produktionsbedingungen

Der Hauptgrund für die geringe Zahl an Gesellschaftsspielen für Familien oder Erwachsene dürfte in den unzulänglichen Produktionsbedingungen zu finden sein. Mehrere Briefwechsel zwischen Spieleautorinnen und -autoren und verschiedenen volkseigenen Betrieben, die für die Recherche verfügbar gemacht und ausgewertet wurden, belegen, dass gute Spielideen teilweise allein aufgrund der zu kleinteiligen oder komplizierten Produktionsanforderungen nicht realisiert werden konnten. Der Fokus der Industrie lag damit eher auf simplen Spieltypen, die nicht selten aus einem Spielbrett, dem Karton und Universalspielsteinen bestanden. Ein Prinzip, das sich in einer Vielzahl der Spiele wiederfindet, ist das einfache Würfeln und Setzen der Figuren in einer gleichbleibenden Abfolge. Der abgebildete Brief ist nur ein exemplarischer Beleg dafür, dass sich die Industrie mitunter über die Qualität einer eingereichten Idee im Klaren war, selbige jedoch aufgrund der praktischen Gegebenheiten nicht realisieren konnte. Dass im Zuge der Ablehnung umgehend nach weiteren Ideen mit bestimmten Spielmaterialien gefragt wird, zeigt wiederum, dass einzelne Spielelemente (hier z. B. Dominosteine) in größeren Mengen vorhanden waren und verwertet werden mussten.

Entwickelt wurden die Spielideen in der Regel in den jeweiligen Verlagen. Im Falle der »Spika« (Spielewerke Karl-Marx-Stadt) kamen die neuen Spielideen aus der Abteilung »Forschung und Entwicklung«, in der zwei bis drei, meist fachfremde Personen mit der Aufgabe der Spielentwicklung betraut waren. Eine einstige Mitarbeiterin der Abteilung berichtete: »Es gab keine Vorgaben, es sollten einfach neue Brettspiele entwickelt werden, die mussten produktionstauglich sein (...) von den Spielideen gab es keine Vorgaben.«²⁰

Begreift man dieses Spannungsverhältnis, einerseits verpflichtet zu sein, neue Produkte entwickeln zu müssen, andererseits jedoch kaum Produktionsmittel zur Verfügung zu haben, ist es nicht verwunderlich, dass die Originalität der Spielideen, allem voran im Bereich der Erwachsenenspiele, zu wünschen übrig ließ. Es wurden folglich Spiele entwickelt, deren Mechanismen recht simpel waren.

Doch auch bezüglich der spielimmanent erzählten Geschichten wagte man keine Experimente – der sichere Weg für alle Angestellten auf den diversen Hierarchieebenen des Betriebs lag darin, unverfängliche Themen auszuwählen. Es verwundert darum nicht, dass etliche der spielerisch abgebildeten Geschichten in einem kindlichen Märchenwald, der heimischen Natur oder im Umfeld des Staatsdienstes (wie Feuerwehr) platziert wurden. Potenziell kritische Themen – wie das Reisen – fanden sich zeitweise gar nicht in den Spielwelten der DDR wieder.²¹

Externe Spielideen hatten es schwer. Zahlreiche wurden, wie der gezeigte Brief dokumentiert, abgelehnt. Andere, die mitunter gar abgekauft wurden, haben es nie in die Produktion geschafft. Gelang es tatsächlich einmal, eine externe Spielidee in die Produktion eines VEB zu bringen, mussten die ambitionierten Spieleautorinnen und -autoren oftmals zu ihrem Leidwesen erfahren, wie unzulänglich die qualitative Umsetzung ihrer Idee war. In einigen Fällen war die Fertigungsqualität derart schlecht, dass das Ergebnis regelrecht unspielbar gewesen ist: So wurde beispielsweise ein in den späten 1970er-Jahren unter dem Titel »Pfadgolf« entwickeltes und an den VEB Berlinplast verkauftes Spiel wegen seines anspruchsvollen Regelwerks und der herausfordernden Produktionsanforderungen vonseiten des Verlags kritisiert. Nach einem Abstimmungs- und Realisierungsprozess von ca. drei Jahren wurde »Pfadgolf« unter dem Titel »Labyrinth A–Z« veröffentlicht.

20 Sylke Fritzsche: Interview 3 – Frau M. (Leiterin Forschung und Entwicklung; VEB Spielewerk Spika) 2001, Zeile 336.

21 Wo in den frühen Jahren der DDR Spiele wie »Eine Reise durch Thüringen«, »Ein Bummel um die Welt« oder »Tiere in Afrika« noch ganz unverfänglich produziert wurden, änderte sich das Angebot im Laufe der Jahre erheblich. Reisespiele mit Regionalbezug wurden aufgrund der Abschottung zum Westen zwangsläufig angepasst, Bundesländer wurden nunmehr Bezirke und einige Titel verschwanden aufgrund zunehmender Reisebeschränkung komplett, sodass zeitweise das Thema Reise komplett aus den Angeboten gestrichen wurde. Die anhaltende Reiselust jedoch, so ist anzunehmen, brachte dann doch Spiele wie »Reiseland Deutsche Demokratische Republik« oder eben »Drushba-Reise« zurück ins Programm und thematisierte die Chancen und Möglichkeiten, die den Bürgerinnen und Bürgern offenstanden (siehe Rudolf Rühle: Die deutsche Spieleproduktion in der SBZ und der DDR. Mit der Wende kam das Ende, Chemnitz 2014, S. 12).

»Pfadgolf« (alias Labyrinth) als handgefertigte Vorlage

Michael Geithner

»Labyrinth A – Z« als industrielle Fertigung des VEB Berlinplast

Michael Geithner

Die Qualität des fertigen Produktes war jedoch derart gering, dass das Spiel nur selten genutzt wurde. Der aus heutiger Perspektive unbenutzte Zustand sorgt nun allerdings für einen z. T. nicht unerheblichen Sammlerwert. So berichtete der Macher des Spiels: »Aber die Qualität war so schlecht. Die Drucke waren nicht mittig und wenn man zwei Kärtchen zusammengelegt hat, haben die zum Teil aneinander vorbeigeführt. Trotzdem sind Sammler inzwischen ganz wild hinter diesen Spielen her.«²²

Viele Gründe sprachen also dafür, dass sich spieleaffine Personen ihre Spiele selbst bastelten, anstatt sie den staatlichen Verlagen vorzuschlagen. Dazu besorgten sie sich nicht selten leihweise eine Vorlage – ein Original oder häufiger eine Kopie oder die Kopie einer Kopie. In den Interviews stellte sich diesbezüglich heraus, dass häufig Westverwandte sowie christliche Kreise die Rolle des Verleihers übernahmen.²³ Angelehnt an die Vorlage oder nur aus dem Gedächtnis wurde das Spiel reproduziert. Dabei zeigte sich, dass das Kopieren selbst ein Akt war, dem die betreffenden Personen eine große Bedeutung beimaßen. Es kostete oft Zeit und Mühe, die Vorlage sowie Materialien zur Nachbildung aufzutreiben. Zunächst galt es, Mittel und Wege zu finden, zumindest die Spielprinzipien zu rekonstruieren.

Fallbeispiel: Herr S.

Einer der leidenschaftlichsten Spielebastlerinnen und -bastler der DDR, die im Rahmen der Forschung bekannt geworden sind, ist sicherlich Herr S. Wie auch bei etlichen

22 Martin Thiele-Schweiz, 6. Interview – Herr G. 2012, Zeile 10.

23 »Ich nehme an, dass wir die [Spiele] damals aus kirchlichen Kreisen hatten. Die hatten damals die Möglichkeit, so an Spiele ranzukommen. Oder auch mal – oder ich hab mehr in kirchlichen Kreisen gespielt und mir dann so Notizen gemacht, wie das so gestaltet ist. Oder ich hab das auch mal ausgeliehen – weiß ich nicht mehr – also das Original. Und daraufhin halt das nachgebaut.« (Martin Thiele-Schweiz, 2. Interview – Herr K. 2011, Absatz 28.)

anderen spieleaffinen DDR-Bürgerinnen und -Bürgern bestand sein großer Wunsch darin, die Neuheiten auf dem Spielemarkt, insbesondere die der Bundesrepublik kennenzulernen. Da die Einfuhr von Medien – also auch die Einfuhr von Gesellschaftsspielen – von West nach Ost de facto nicht gestattet war, war es nur schwer möglich, ein echtes Westspiel in die Hände zu bekommen. Für begeisterte Bastlerinnen und Bastler war darum schon ein rudimentärer Auszug eines Dokuments, das Neuigkeiten über die Spiele der Bundesrepublik lieferte, von Wert. So schlug auch Herr S. einen zunächst umständlich anmutenden Weg ein, um Inspirationen zu erhalten: Er bat ihm vertraute Arbeitskolleginnen und -kollegen darum, bei seltenen Reisen nach Westdeutschland Fotos von Spielen, deren Regelwerken oder zumindest deren Abbildungen in Katalogen anzufertigen. Denn einen Fotofilm über die innerdeutsche Grenze zu transportieren, gestaltete sich in der Regel einfacher als Westprodukte oder -kataloge selbst einzuführen. Auf diesem Weg entstanden Schwarz-Weiß-Schnappschüsse, die in der Folge genutzt wurden, um das entsprechende Spiel zu reproduzieren. Das kreative Füllen der Leerstellen, die bei dieser Methode unweigerlich entstanden, führte nicht selten zu deutlichen Abweichungen zwischen Original und Reproduktion.

Originalfoto eines
westdeutschen Spiele-
katalogs aus den
Unterlagen von Herrn S.

Eine weitere Quelle entdeckte Herr S. in der Deutschen Bücherei Leipzig, die – zu seiner Überraschung – über ein reiches Sortiment an westdeutschen Spielebüchern verfügte. Da diese jedoch nicht entliehen werden durften, brachte Herr S. ganze Tage in der Bücherei zu und füllte Stapel von Notizbüchern mit interessanten Spielideen, aus denen sich fortan seine Spelekopien speisten. Der regelmäßige Austausch mit anderen Spelebastlerinnen und -bastlern sorgte wiederum dafür, dass das gemeinsame Hobby mit äußerster Hingabe und Liebe zum Detail ausgeübt wurde.

Varianz und Modifikation

In der Untersuchung der gesammelten und ausgewerteten Spiele lassen sich (mindestens) drei Ebenen ausmachen, auf denen sich Variationen und Modifikationen nachweisen lassen. Neben Veränderungen in Materialität und Form lassen sich auch Modifikationen der Regeln sowie des erzählten Inhalts belegen. Ein genauer Blick auf alle drei Betrachtungsebenen führt vor Augen, dass die Varianzen und Modifikationen, die in den DDR-Unikaten nachweisbar sind, jeden Bereich betreffen und jeder für sich seine ganz eigenen Schlüsse zulässt.

Modifikationen auf der Formebene

Modifikationen auf der Ebene der Form liegen nahe. Schließlich musste sich die Mehrzahl der Bastlerinnen und Bastler, die einer Spielidee habhaft werden konnten, fragen, womit sie die Kopie realisieren könnten. So stellte sich der ausgemachte Mangel nicht allein bezüglich der Originalspiele selbst dar, sondern auch bezüglich der Materialien zur Reproduktion. Ganz nach dem Motto »Not macht erfinderisch« konnten etliche überaus originelle Lösungen ausgemacht werden, angefangen von einem »Monopoly«, das auf einer Kühlschrankabdeckplatte aufgebracht war, über Spiele aus alten Möbelstücken bis hin zu Spielen aus Stoff. Das Endprodukt war folglich stark abhängig von dem Material, das überhaupt verfügbar war. Insbesondere große Papier- oder gar Pappestücke stellten nicht selten Mangelware dar: »Großformatiges Papier, das ich für »mein« Monopoly-Spiel benötigte, gab es im Handel nicht zu kaufen, war also Improvisieren angesagt. Und im Improvisieren waren wir DDR-Bürger ja Weltmeister.«²⁴

Äußerungen wie diese fielen in den Interviews häufiger und zeigen, wie gerne auch heute noch – Jahrzehnte nach dem Ende der DDR – ein positives Narrativ über den (selbst) zugeschriebenen Erfindergeist der Ost-Bürgerinnen und -Bürger aufrechterhalten wird. In jedem Fall lässt sich durchaus eine Hingabe und mitunter Liebe zum Detail in den eigenen Fertigungen nachweisen: Gerade jene Bastlerinnen und Bastler, die mehr als eine Spelekopie herstellten, entwickelten gar eine Art eigener Formsprache, abhängig von den Materialien, zu denen sie Zugang hatten. Der hier zitierte Bastler hatte Zugang zu einer Druckerei und konnte dort Papier erwerben. Ein anderer Bastler, der als Lehrer

24 Herr E.: Erklärung zur Frage: Wo kam das Papier her? E-Mail an Thiele-Schwezen vom 27. November 2014.

tätig war, gelangte an PVC-Platten aus seiner Schule, die künftig das Basismaterial seiner Spiele sein sollten, und wieder andere erzeugten Laubsägearbeiten aus Sperrholz, das sie aus ihren Betrieben mitnahmen.

Dabei ist zu bemerken, dass eine im Vergleich zu den Originalen veränderte Formebene keineswegs bedeutete, dass die Kopien qualitativ minderwertiger sein mussten. Einige der Unikate, die über längere Zeiträume hinweg in detailverliebter Handarbeit entstanden sind, weisen eine hohe Fertigungsqualität auf. Für manche der Befragten machte das Basteln den eigentlichen Reiz aus: »Wenn ich mich so recht daran erinnere, war der Spaß dieses Spiels speziell bei mir darin angesiedelt, das Spiel entstehen zu lassen, weniger das ganze Spielen. Das war zwar der Zusatzreiz, aber als ich angefangen habe, dieses Spiel zu machen, da hatte ich sehr viel Freude daran, dieses Spiel entstehen zu lassen, sagen wir es mal so. Es war natürlich nicht ohne. Es war nicht ohne.«²⁵

Modifikationen auf der Ebene von Regel und Mechanik

Zwar gab der überwiegende Teil der befragten Personen an, dass es ihr Anliegen war, eine möglichst originalgetreue Kopie der vorhandenen oder bekannten Vorlage zu schaffen. Jedoch bleibt ein nicht zu vernachlässigender Teil von Bastlerinnen und Bastlern, die gerade das nicht wollten oder konnten. Etlichen von ihnen war es gar nicht möglich, mit einer detailgetreuen Kopie aufzuwarten, da es sich bereits bei der Vorlage um eine Kopie oder nur ein Foto handelte bzw. nur nach der eigenen Erinnerung gearbeitet werden konnte.

Variationen auf Regelebene sind eher selten, aber dennoch nachweisbar. In einigen Spielen lässt sich erkennen, dass die Bastlerinnen und Bastler neue Regeln hinzuerfanden oder vorhandene variierten. Dies ist zum Beispiel bei weniger spieleaffinen Kopistinnen und Kopisten der Fall, die den Versuch unternahmen, mit der Ergänzung neuer Regeln das Spiel aufzuwerten. Frau R. beispielsweise, die als junges Mädchen »Monopoly« reproduzierte, fügte kurzerhand neue Optionen in ihr Spiel ein. Mit dem Aussetzen und dem kartengesteuerten Besitzerwechsel von Straßenkarten erhielt das ohnehin langsame und glücksabhängige Spiel weitere bremsende und randomisierende Komponenten. Die Option des Aussetzens wurde tatsächlich von einigen hinzugefügt, vermutlich, da sie einfach nachzutragen und aus anderen etablierten Spielen bekannt war. Dies gilt ebenso für Regeln, die – gerade im Fall von »Monopoly« – Interaktionen zwischen Mitspielerinnen und Mitspielern beförderten. Oftmals handelte es sich dabei um kleine Regeländerungen, die jedoch keinen grundlegenden Einfluss auf das Spiel hatten.

Zahlreiche der nachweisbaren Variationen des Regelwerkes schlugen sich auch in der Formgestaltung nieder. So erweiterte ein Bastler, der in einem Kinderheim tätig war, seine Spiele teilweise für größere Gruppen, um mehrere Kinder gleichzeitig beschäftigen zu können. Beispielsweise wurde das Ravensburger Spiel »Alaska«, das eigentlich für vier Spielerinnen und Spieler vorgesehen war, um zwei mögliche Personen erweitert. Aus dem eigentlich viereckigen Spielplan wurde deshalb ein Sechseck. Um trotzdem die Spieldynamik und ein gewisses Spieltempo aufrechtzuerhalten, kamen neue Ereigniskarten

25 Martin Thiele-Schweiz, 17. Interview – Herr Z. 2014, Absatz 30.

und folglich Regeländerungen bzw. -erweiterungen hinzu. »[E]s waren viele Spiele so konzipiert, dass ich gesagt habe, wir können die dort im großen Rahmen spielen und ich kann sie im Kinderheim auch noch mal spielen mit einer größeren Gruppe. Deswegen war mein Anliegen auch immer, wenn Spiele so begrenzt waren, es gab Spiele [für] zwei bis vier, wie erweitere ich die, dass das mindestens vier bis sechs [werden] oder am besten noch sechs bis acht.«²⁶

In Anbetracht der Änderungen von Form und Regelwerk stellt sich ab einem gewissen Punkt natürlich auch die Frage, wann eine Variation als solche zu bewerten ist, oder ab welchem Moment sich von einem ganz eigenen, originären Spiel sprechen lässt. So entwickelte Herr G. ein Brettspiel mit dem Titel »Lebensrad«, das auf Basis des in der Bundesrepublik populären »Spiel des Lebens« entstand. Dieses Spiel kann in der Retrospektive als eine deutliche Darstellung des klassischen, westdeutschen bzw. kapitalistischen Lebensentwurfes charakterisiert werden: Die Spielerinnen und Spieler durchlaufen eine Ausbildung, fahren Auto, haben einen heterosexuellen Partner bzw. eine Partnerin, klettern auf der Karriereleiter hoch, können auch mal entlassen werden, und wer am Ende das meiste Geld verbuchen kann, geht als Gewinnerin oder Gewinner aus dem Spiel hervor. Zwar durchlaufen die Teilnehmenden in der reproduzierten Variante ebenfalls den vermeintlich klassischen Lebenswandel, doch unterscheidet sich nicht nur die Gestaltung, sondern auch die Spielmechanik erheblich vom Hasbro-Klassiker, und zwar in der Art, dass Letzterer in der Kopie kaum noch zu erkennen ist. So würfeln und setzen die Spielerinnen und Spieler in der Variante von Herrn G.,²⁷ doch befindet sich zusätzlich ein großes Rad auf dem Spielfeld, das, aus PVC-Material gefertigt, jedes Feld umschließt und damit bei einer Bewegung des Rades das spielerische Schicksal aller Teilnehmenden zugleich beeinflusst. Trotz aller formellen Veränderungen hatte Herr G. den Spielinhalt, der ja in aller Deutlichkeit das Leben im Kapitalismus abbildete, beibehalten. Offenbar schlug sich seine Form der Kreativität und Varianz eher in spielmechanischen Veränderungen nieder als in inhaltlichen und das, obgleich er die Differenz zwischen dem Spielinhalt und seiner eigenen Lebensrealität in der DDR selbst reflektierte: »Bei uns gab es ja sowas nicht. Ich kann mich auch nicht an ein ähnliches Spiel erinnern – in dem man Lebensetappen durchlaufen musste. In der DDR wäre das Ziel vielleicht der Erfolg im sozialistischen Leben gewesen. Kinder haben wir ja auch bekommen. Aber Firmenbesitzer oder sowas gab es ja eigentlich nicht. Versicherungen oder Hochzeit gab es schon – man hätte so ein Spiel schon auch auf DDR-Verhältnisse machen können. Aber daran hatte ich nie gedacht.«²⁸

Variation der Inhalte und das Einschreiben des eigenen Lebens

Diese Einschätzung führt zur letzten Kategorie von Modifikationen, den inhaltlichen. Sie stellen vor dem Hintergrund der Aufarbeitung eines alltagskulturellen Phänomens einen äußerst spannenden Aspekt dar, verraten derlei Varianten doch zumindest, welche

26 Martin Thiele-Schwez, 15. Interview – Herr M. 2013, Absatz 28.

27 Das Glücksrad, das im Original der Würfelerersatz ist, fällt in der nachgebauten Variante weg.

28 Martin Thiele-Schwez, 6. Interview – Herr G. 2012, Absatz 61.

Themen für die Bürgerinnen und Bürger relevant gewesen sein mögen, zumindest so relevant, dass sie als Gegenstand in ein Spiel eingeflossen sind. Hier liegt die These von Brian Sutton-Smith und anderen nahe, dass Spiele in gewisser Form ein Abbild oder Zerrbild der Lebenswirklichkeit sein können.²⁹ Die Bandbreite der inhaltlichen Einschreibungen, die aus der Lebenswirklichkeit der Bastlerinnen und Bastler in das Spiel eingeflossen sind, reicht von privaten Alltagserlebnissen, über persönliche Interessen bis zu politischer Kritik. Dass sich dafür einige Spiele besser eignen als andere, liegt auf der Hand. Nur bedingt lassen sich eigene Erlebnisse in »Scrabble« oder »Boggle« einbauen, wohingegen dies bei Spielen mit ausgeprägter narrativer Basis, wie »Spiel des Lebens« oder »Monopoly«, recht gut gelingt. Wie nahe sich derartige Variationen an der eigenen Lebenswirklichkeit orientieren, beweist z. B. eine »Monopoly«-Karte von Frau R. Darauf notierte die damals erst 14-Jährige: »Du wirst krank – gehe in die Liebigstraße und setze 1 mal aus! Vergiß das Bezahlen nicht!« Logischerweise fand sich auf ihrem »Monopoly«-Brett die Liebigstraße, in der das Universitätsklinikum der Stadt lag, in dem die Spielebastlerin selbst einmal Patientin gewesen war.

Ähnliche Einschreibungen lassen sich auch bei zahlreichen anderen »Monopoly«-Brettern und Ereigniskarten nachweisen. Dass sich für die Verarbeitung eigener Lebenserfahrungen und Inhalte »Monopoly« besonders gut eignete, liegt darin begründet, dass die Vielzahl der Ereignis- und Gemeinschaftskarten, durch ihren einfachen Aufbau von kurzer Narration, verbunden mit spielrelevanter Regel, einfach anpassbar sind. So kann die Karte »Gehe zurück zur Badstraße« ohne Weiteres in »Dein Trabi braucht neue Reifen. Begib dich in die Kfz-Werkstatt! Gehe nicht über ›Los!‹ verändert werden.

Blättert man heute die zahlreichen Stapel von katalogisierten »Monopoly«-Ereignis- und Gemeinschaftskarten durch, wirkt das wie ein Potpourri aus unterschiedlichen gesellschaftsbezogenen Statements, Zoten und subtil politischen Kritiken. Es darf an dieser Stelle selbstverständlich nicht übersehen werden, dass die spielerischen Implikationen auch mit Humor eingearbeitet wurden, ging es doch zumindest den Bastlerinnen und Bastlern vordergründig weniger darum, mit dem Spiel ein Gesellschaftsabbild zu schaffen, als vielmehr eine erheiternde Unterhaltung für gemeinsame Spieleabende bereitzustellen. Maren Röger und Florian Greiner stellen in ihrer umfassenden Analyse eindrücklich dar, wie Spiele im Kalten Krieg explizit politisch konzipiert oder gedeutet wurden.³⁰ Gleichzeitig war das Selbstverständnis der hier Interviewten – laut eigener Einschätzung – ein eher unpolitisches, bei dem latent kritische Einschreibungen weniger als dissidenter Akt, denn als ironischer Fingerzeig auf Umstände verstanden wurden. Gleichwohl kann nicht geleugnet werden, dass sich die Bastlerinnen und Bastler ihrer politischen Einschreibungen durchaus bewusst waren. So konnte beispielsweise Herr H. zu jeder einzelnen Karte begründen, warum er diese in das Spiel integriert hatte und was der, dem echten Leben entnommene, Zusammenhang war, der sich darin widerspiegelte.

29 »Der Spieler hingegen transzendiert diesen Bezug zur Objektwelt und bezieht sich auf eine Welt, wie sie sein könnte. Er verändert die Dinge, wie sie sind, in Dinge, wie sie sein könnten, indem er der Situation seine Subjektivität aufprägt.« (Brian Sutton-Smith: Die Dialektik des Spiels, Schorndorf 1978, S. 53.)

30 Greiner/Röger: Den Kalten Krieg spielen (Anm. 11).

Im Zuge des durchgeführten Oral-History-Interviews stellte Herr H. auch seine spiel-eigene Gefängniskarte vor: »Dieser politische Witz bringt Ihnen ein Jahr Planerfüllung im Z3.« Das ist also die Gefängniskarte. Weil, das muss man auch erzählen, weil sie [welche] kannten, die einen politischen Witz erzählt haben, in der Kneipe, und dann für ein Jahr lang weg waren. Verunglimpfung von Regierungsmitgliedern. Einen Honecker-Witz zu erzählen hat wirklich auch einen, der unter uns wohnte, ins Gefängnis gebracht. (...) Dann haben wir solche mit einfließen lassen. Das gehörte mit dazu, dass wir das bewusst reingemacht haben.«³¹

Spielfiguren und Ereigniskarte einer »Monopoly«-Kopie

Michael Geithner

Dass auch das gesamte »Monopoly«-Brett eine Abbildung seines kleinen Heimatortes ist, wo notwendigerweise auch die Straßen von besonders einfach zu luxuriös sortiert werden mussten, verwundert nicht. Auch marginale Veränderungen der Regeln waren Teil der Neugestaltungen durch Herrn H. Ganz grundsätzlich führte er beispielsweise die Regel ein, dass in einem Streitfall immer diejenige Person über den Ausgang der Unstimmigkeit entscheiden darf, die das meiste Vermögen im Spiel hat – eine Metaregel, die in jedem Fall die Idee des »Magic Circle« angreift. Der Begriff Magic Circle wurde durch den Kulturhistoriker Johan Huizinga geprägt. Er erklärt, dass Spielerinnen und Spieler mit dem Eintritt ins Spiel einen Zauberkreis betreten, in dem andere Regeln gelten als in der realen Welt. Handlungen innerhalb der Spielrealität haben demnach keine Folgen für das echte Leben der Beteiligten.³²

In jedem Fall zeigen einige der Modifikationen, dass Spiele in der DDR nicht zuletzt als interagierendes Moment zwischen Bürgerinnen/Bürgern und Staat in Erscheinung treten konnten, in einigen wenigen Fällen durchaus auch als ein Ausdruck von Subversion und Kritik an den bestehenden Zuständen.

31 Martin Thiele-Schweiz, 13. Interview – Herr H. 2013, Absatz 100–102.

32 Siehe Johan Huizinga: *Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg 2001, S. 16–20.

Das Spiel als Medium der Subversion

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Spielebastlerinnen und -bastler ihre Spieleunikate überwiegend für den Heimgebrauch mit Familie und Freunden erstellten. Doch neben den zahlreichen heimeligen, privaten Exemplaren konnten im Rahmen der Recherche auch Exemplare entdeckt werden, die über den engen Kreis hinausreichten. So ist nachweisbar, dass beispielsweise ein selbst erstelltes Spiel als gesellschaftskritisches Medium im Netzwerk der Friedensbewegung der DDR kursierte. Der Friedensaktivist Martin Böttger entwickelte in den 1980er-Jahren das Brettspiel »Bürokratopoly«. Sein Spielprinzip lehnte er dabei entfernt an die Spiele »Risiko« und »Monopoly« an. Durch seine Kenntnis von »Monopoly«, so der Autor, meinte er, dass es Geld war, was das System der Bundesrepublik zusammenhielt. Analog dazu war es nun Böttgers Ziel, ein Spiel zu entwickeln, das aufzeigte, wie die gesellschaftspolitischen Zusammenhänge innerhalb der DDR funktionierten, in der, anders als bei »Monopoly«, Geld keine Rolle spielte. »In einer zentralistischen Funktionärsbürokratie wie der DDR war es das Streben nach gesellschaftlichem Aufstieg, nach Macht, das das System zusammenhielt.«³³

Sein Spiel »Bürokratopoly« bildet eine Machtpyramide aus der Sicht von oben ab. Ziel war es, von der Position des einfachen Arbeiters zum wichtigsten Mann im Staat aufzusteigen und Generalsekretär des Zentralkomitees der SED zu werden. Dafür war jedes Mittel recht: Putsch, Lüge, Wahlbetrug und vieles mehr.

Original eines »Bürokratopoly«-Spielplans

Michael Geithner

33 Siehe Martin Böttger: Doppelter Gesellschaftsspiel, in: Thiele/Geithner: Nachgemacht (Anm. 1), S. 19–23, hier S. 19.

Dass sich der Urheber sowie die Spielerinnen und Spieler von »Bürokratopoly« auf dünnem Eis bewegten, ahnten sie. Immerhin sah § 220 des Strafgesetzbuchs der DDR für die öffentliche Herabwürdigung des Staates eine Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren vor.³⁴ Laut dem Gesetzestext entsteht die Störung der gesellschaftlichen Ordnung insbesondere in dem Moment, in dem die entsprechend kritischen Medien Verbreitung finden. Böttger legte zwar nie besonderen Wert darauf, dass sich sein Spiel verbreitet. Bei einem Gesellschaftsspiel, das immerhin mit bis zu neun Spielerinnen und Spielern gespielt werden konnte, liegt es allerdings in der Natur der Sache, dass auch mehrere Personen daran partizipieren. Einige Kopien seines Originalspiels ließ Böttger selbst fertigen, und zwar bei einem Bekannten in kirchlichen Kreisen, in denen sich Böttger selbst bewegte. »Irgendwann im Jahre 1984 war es dann so weit, dass ich das Spiel einer größeren Gruppe von Oppositionellen vorstellen konnte. Nachdem ich lang und breit die Spielanleitung erläutert hatte, blieb nur noch bei einem Teilnehmer eine letzte Frage: Wieviele Jahre gibt es denn für die Teilnahme an diesem Spiel?«³⁵

Böttgers Spiel entwickelte sich innerhalb oppositioneller Gruppen zu einer Art »Selbstläufer«. Studierende und Mitglieder oppositioneller Gruppen kopierten und verbreiteten es fleißig im gesamten Staatsgebiet der DDR. Allein vier Exemplare konnten im Rahmen der Recherchen dokumentiert werden, alle mit unterschiedlichen Fundorten – verbreitet über das ehemalige Staatsgebiet der DDR.³⁶ Zudem wurde über die Existenz weiterer Exemplare berichtet, die jedoch nicht mehr auffindbar waren. Wie die Spiele von A nach B gelangten, konnte nur noch lückenhaft rekonstruiert werden.

Dass »Bürokratopoly« selbst in das Fadenkreuz der Staatssicherheit geraten war, sollte Martin Böttger erst nach der Wiedervereinigung erfahren, als er Einsicht in seine Akten nehmen konnte. Die ohnehin umfangreiche Akte des Oppositionellen – er trug das Aktenkürzel »OV ›Diplom« – umfasste allein siebzehn DIN-A4-Seiten zu seinem Spiel, wobei es sich neben der politischen Einschätzung von »Bürokratopoly« und einer Beschreibung einer Spielsituation in erster Linie um eine Fotokopie des Originals handelte. In der am 12. Februar 1985 verfassten Akte »über ein sogenanntes Gesellschaftsspiel ›Bürokratopoly«« heißt es:

34 In der Gesetzesfassung vom 28. Juni 1979 lautet § 220, Absatz 2: »Ebenso wird bestraft, wer Schriften, Gegenstände oder Symbole, die geeignet sind, die staatliche oder öffentliche Ordnung zu beeinträchtigen, das sozialistische Zusammenleben zu stören oder die staatliche oder gesellschaftliche Ordnung verächtlich zu machen, verbreitet oder in sonstiger Weise anderen zugänglich macht.«

35 Böttger: Doppeltes Gesellschaftsspiel (Anm. 33), S. 21.

36 An den Orten Berlin, Greifswald, Erfurt und Zwickau.

»Inoffiziell wurde bekannt, daß in Kreisen des politischen Untergrundes seit ca. 2 Monaten von einem neuen sogenannten Gesellschaftsspiel mit negativ-feindlichem Charakter namens »Bürokratopoly« gesprochen wird, welches von dem operativ bekannten

B ö t t g e r, Martin

OV »Diplom«, BV Berlin, Abteilung XX

entworfen wurde.

Erstmals soll dieses Spiel am 19. 12. 1984 durch

T e i c h e r t – R o s e n t h a l, Rüdiger

[Zeile geschwärzt]

einem größeren Personenkreis vorgestellt worden sein, als sich in der Wohnung von Bärbel Bohley ca. 14 Personen zu einer Zusammenkunft mit dem Bundestagsabgeordneten der Grünen, Dirk Schneider, versammelt hatten, ohne daß dieses Spiel bei den Anwesenden größere Beachtung fand.«³⁷

Auszug aus der Akte der
Staatssicherheit über
Martin Böttger und sein
Spiel »Bürokratopoly«

BStU, Archiv der Zentralstelle, MfS –
HA XX/AKG, Nr. 6849, 12. Februar 1985, Bl. 2

37 BStU: Akte der Staatssicherheit der DDR zu Martin Böttger/ »Bürokratopoly«, BStU, Archiv der Zentralstelle, MfS – HA XX/AKG, Nr. 6849, 12. Februar 1985, Bl. 2.

Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass das Spiel erfasst, besprochen und bewertet wurde, obgleich es an diesem Tag der Sichtung bei den Anwesenden, wie es in der Akte heißt, keine »größere Beachtung fand«. Dies spricht einmal mehr dafür, welche Unmengen von Überwachungsdaten vonseiten der Staatssicherheit erstellt wurden, wenn auch nur der Verdacht der politischen Relevanz bestand. Gleichwohl wurde augenscheinlich auch das Medium Spiel kritisch begutachtet, gerade wenn es in oppositionellen Kreisen auftauchte, in denen auch bekannte Personen wie Martin Böttger, Bärbel Bohley³⁸ und Rüdiger Rosenthal³⁹ operierten. Bemerkenswert ist zudem die dokumentierte Anwesenheit Dirk Schneiders, was das Spiel zumindest punktuell in den größeren Zusammenhang des innerdeutschen Konfliktes rückt. Schließlich handelte es sich bei Schneider um den zunächst einzigen Bundestagsabgeordneten der Grünen, der sehr gute Kontakte zu den oppositionellen Kreisen der DDR pflegte. Zwar war – nach Einschätzung Böttgers – die Nähe Schneiders zur DDR-Regierung bekannt, scherzhaft nannte man ihn, den »ständigen Vertreter Erich Honeckers bei den Grünen«, doch muss es sowohl für die Grünen als auch für die Oppositionellen der DDR ein Schlag ins Gesicht gewesen sein, als Dirk Schneider nach der Wiedervereinigung als langjähriger IM der Stasi enttarnt wurde. Inwieweit Schneider auch über Böttger berichtete, kann zum aktuellen Zeitpunkt nur gemutmaßt werden, klar ist jedoch, dass er auch zu der Zeit des in der Akte beschriebenen Treffens als IM tätig war, da er seine Tätigkeit für den DDR-Geheimdienst bereits 1975 aufgenommen hatte. Ob er es jedoch war, der das Spiel für die Stasi beschaffte, ist nicht valide zu belegen.

Auch wenn »Bürokratopoly« Einzug in die Akten von Martin Böttger hielt, wurde er dafür nie belangt. Es folgten weder Hausdurchsuchungen noch Beschlagnahmen. Es wäre den politischen Organen der DDR doch zu heikel gewesen, vermutet Böttger, einen Oppositionellen wegen eines profanen Brettspiels zu inhaftieren. Schließlich hatte er gute Kontakte zur Presse der Bundesrepublik, die ein unverhältnismäßiges Handeln der DDR sicherlich mit entsprechend breiter Berichterstattung gestraft hätte.

Was aus heutiger Sicht mit Sicherheit nachgewiesen werden kann ist, dass neben den Kopien von »Bürokratopoly«, die Oppositionelle und/oder Bastlerinnen und Bastler entwickelten, auch die Stasi eine Kopie anfertigte. Ein Spiel begreift man jedoch nur, indem man seinem Imperativ folgt. Die Vermutung, dass die Stasi »Bürokratopoly« folgerichtig auch gespielt haben muss, ist somit natürlich denkbar.

Fazit

Im Rahmen der hier skizzierten Forschung zu handgefertigten Gesellschaftsspielen in der DDR konnte gezeigt werden, dass es sich dabei um ein besonderes Phänomen handelt, das über genuine Spieleevolution hinausgeht. Das Phänomen spezifiziert sich nicht allein

38 Bärbel Bohley war eine bekannte Bürgerrechtlerin und Mitbegründerin des Neuen Forums in der DDR.

39 Rüdiger Teichert-Rosenthal war ein Lyriker, Journalist und Oppositioneller in der DDR, der insbesondere in der Umweltbewegung und später bei den Grünen tätig war.

durch seine zeitliche und räumliche Begrenzung, sondern insbesondere durch qualitative Eigenheiten, die im Rahmen zahlreicher Interviews herausgearbeitet werden konnten. Allem voran ist hierbei der Aspekt des »Mangels« zu nennen, der von nahezu allen interviewten Zeitzeuginnen und Zeitzeugen erwähnt wird, wenngleich auch in verschiedenen Ausprägungen. Der ausgemachte Mangel stellte sich auf diversen Ebenen, insbesondere im Vergleich zur Spielelandschaft der Bundesrepublik heraus. Bastlerinnen und Bastler, die der bunten Spielelandschaft der Bundesrepublik ein Stück weit habhaft werden wollten, eigneten sich deren Spiele an, indem sie dieselben kopierten und damit – gewollt oder ungewollt – modifizierten. Die Modifikationen wiederum dienen heute dazu, ein Gesamtbild zu entwickeln, das Rückschlüsse auf Industrie, Gesellschaft und Staat erlaubt. Auch wenn sich der überwiegende Teil der Bastlerinnen und Bastler nicht als politisch verstand, können durchaus auch politische Einschreibungen in den selbstgemachten Gesellschaftsspielen nachgewiesen werden. Ein herausragendes Beispiel, wenn auch Einzelbeispiel, stellt dabei sicherlich »Bürokratopoly« dar, das als subversives Werk eines Oppositionellen sogar Einzug in die Stasiakten hielt.

Zur Vertiefung dieser Forschung und zur gründlicheren Ausarbeitung eines Gesamtbildes der Spielekultur der DDR wäre es ratsam, vertiefende Quellenarbeit vorzunehmen, weitere Zeitzeuginnen und Zeitzeugen zu befragen und insbesondere weiteres Aktenmaterial der Industrie einzusehen und auszuwerten. Dazu mag die hier zugrunde liegende Arbeit hoffentlich motivieren. Schließlich zeigte sich, dass der Zugang über ein persönliches, heimeliges Artefakt, wie das selbst gemachte Spiel, einen derart intimen und privaten Zugang zu den Urheberinnen und Urhebern zulässt, der überaus förderlich ist, um ausgehend vom Spiel mehr über die Lebenswirklichkeit zu erfahren, in der es entstanden ist.

