

Publikationsserver des Leibniz-Zentrums für
Zeithistorische Forschung Potsdam e.V.

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für
Zeithistorische
Forschung Potsdam

Tanja Schauer & Lisa Vidotto

BUNUL GOSPODAR (1980)

Sozialistisches Monopoly

DOI: 10.14765/zzf.dok-2597

Tanja Schauer und Lisa Vidotto, Bunul Gospodar (1980). Sozialistisches Monopoly, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/bunul-gospodar-1980>

Dieser Text ist Teil des Dossiers „Kampf der Systeme. Brett- und Computerspiele zum Kalten Krieg in West- und Osteuropa“, Hg. Maren Röger und Florian Greiner. Veröffentlicht auf Zeitgeschichte|online seit dem 20.12.2017. URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/kampf-der-systeme>

zeitgeschichte | online

Copyright © 2023 Clio-online – Historisches Fachinformationssystem e.V. und Autor/in, alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist zum Download und zur Vervielfältigung für nicht-kommerzielle Zwecke freigegeben. Es darf jedoch nur erneut veröffentlicht werden, sofern die Einwilligung der o.g. Rechteinhaber vorliegt. Dies betrifft auch die Übersetzungsrechte. Bitte kontaktieren Sie: <redaktion@zeitgeschichte-digital.de>. Für die Neuveröffentlichung von Bild-, Ton- und Filmmaterial, das in den Beiträgen enthalten ist, sind die dort jeweils genannten Lizenzbedingungen bzw. Rechteinhaber zu beachten.

Bunul Gospodar (1980)

Sozialistisches Monopoly

Tanja Schauer und Lisa Vidotto, 20. Dezember 2017

Das im Jahre 1980 entstandene rumänische Brettspiel *Bunul Gospodar*, oder zu Deutsch „Der gute Wirtschaftler“, kann als sozialistischer „Bruder“ eines zutiefst kapitalistischen Brettspiels gesehen werden. Ein einziger Blick auf die Aufmachung verrät, dass es sich um einen Klon des bereits 1930 in den USA veröffentlichten und weltweit bekannten Spiels *Monopoly* handelt. Der Unterschied zwischen diesen beiden Gesellschaftsspielen ist allerdings das Ziel des Spiels. Dadurch werden die dem Spiel zugrunde liegenden Wertevorstellungen des jeweiligen Herkunftslandes rasch deutlich.

Wie bei *Monopoly* finden sich auf dem Spielbrett von *Bunul Gospodar* am seitlichen Rand zahlreiche Felder, die gewürfelt werden müssen. Die Optik und die Spielstrategie beider Ausführungen sind nahezu identisch.

Dennoch unterscheidet sich die rumänische Version des Klassikers maßgeblich vom kapitalistischen Vorbild. Das Spielziel des rumänischen *Monopoly*-Klons ist nicht etwa die Maximierung des eigenen Vermögens und der Sieg über die Mitspieler wie beim amerikanischen Original, sondern der Erwerb einer eigenen Wohnung und die Ausstattung mit begehrten Haushaltsgegenständen wie einer Waschmaschine, einer Nähmaschine oder einem Staubsauger.

Das Prinzip des marktwirtschaftlichen Handelns, das der ursprünglichen Version zugrunde liegt, wird hier unterlaufen. Im Unterschied zu *Monopoly* können die SpielerInnen keine eigenen Entscheidungen treffen. Einzig und allein das Würfelglück bestimmt den wirtschaftlichen Erfolg und die Möglichkeit, Waren zu erwerben. Die Felder, die man durch Würfeln erreicht, entscheiden, ob man Geld (oder Sachgegenstände) für seine Wohnung erhält oder durch alltägliche Aktivitäten wie eine Straßenbahnfahrt oder auch kulturelle Aktivitäten wie etwa einen Museumsbesuch verliert. Von Bedeutung sind auch die Ereigniskarten, bei denen man durch zusätzlichen Fleiß, wie beispielsweise besondere Verdienste am Arbeitsplatz, Boni erhalten kann.

Im Verlauf des Spiels werden die Intentionen der EntwicklerInnen deutlich. Ziel ist es, die SpielerInnen mit der rumänischen Variante des Staatssozialismus und ideologisch konnotierten Werten – Gleichheit, Solidarität und Genügsamkeit – vertraut zu machen und schließlich positive Emotionen für dieses Modell zu entwickeln. Das zeigt sich vor allem am Grundprinzip von *Bunul Gospodar*, das sich elementar vom klassischen *Monopoly* unterscheidet. Aufgabe des Spiels ist es eben nicht, Reichtum anzuhäufen und seine MitspielerInnen in den Ruin zu treiben, sondern die für alle gleichen (und im Spiel von allen zu erreichenden) Grundbedürfnisse des täglichen Lebens zu befriedigen und somit ein bescheidenes, aber erfülltes Leben zu führen. Bei den SpielerInnen sollte eine positive Sicht auf den Konsumsozialismus im damaligen Rumänien unter der Herrschaft Nicolae Ceaușescu geschaffen werden. Das Regime Ceaușescu war Mitte der 1960er-Jahre gekennzeichnet durch eine tendenziell pro-westliche und im Vergleich zu anderen staatssozialistischen Ländern liberale Wirtschaftspolitik. Die politische Elite des Landes strebte zudem eine größtmögliche Unabhängigkeit von Moskau an. Doch nach Misserfolgen bei der Industrialisierung des Landes und aufgrund der nahezu zwanghaften Autarkiebestrebungen Ceaușescus wurde ein rigoroser Sparkurs eingeführt. Dieser Sparkurs war maßgeblich dafür verantwortlich, dass sich die Lebensbedingungen der rumänischen Bevölkerung rapide verschlechterten. Der Bevölkerung blieb nichts anderes übrig, als sich mit sehr bescheidenen Lebensumständen abzufinden. Die politische Elite vertrat damit die Vorstellungen eines besonderen Konsumsozialismus. Verursacht durch schlechte Handelsbeziehungen zum Westen und einer außerordentlich prekären wirtschaftlichen Situation waren viele der kommunistischen Länder, wie eben Rumänien, nicht in der Lage, die Bevölkerung mit Luxusgegenständen (Fernseher, hochwertige Markenkleidung) zu versorgen. Deshalb wollte man das Konsumverhalten der Bevölkerung in eine vom Staat gewünschte Richtung lenken und den Kauf von einfachen Dingen wie z.B. einem Radio oder herkömmlicher Leinenkleidung fördern, um schließlich mehr Waren im eigenen Land herstellen und damit die eigene Wirtschaft ankurbeln zu können. Diese politisch inszenierte und gewünschte Genügsamkeit spiegelt sich letztlich im Spiel wider. Den SpielerInnen wird vermittelt, dass das höchste Ziel des eigenen Daseins eine eigene, mit dem Nötigsten ausgestattete Wohnung sei und es keinen Grund gebe, nach weiterem Besitz und Luxus zu streben.

Um diese Denkweise und eine positive Einstellung zum rumänischen Konsumsozialismus möglichst früh zu verinnerlichen, richtete sich das Spiel besonders an Kinder im

Grundschulalter und wurde deshalb als didaktisches Hilfsmittel im Unterricht genutzt. Da Kinder in diesem Alter oft zum ersten Mal selbst KonsumentInnen sind, sollten durch das Spiel *Bunul Gospodar* bereits früh die Weichen für die ideologische Ausrichtung der jungen RumänInnen gestellt werden. Ziel war es, eine möglichst gute Ausgangslage für die Erschaffung einer spezifischen Version des in der neueren Forschung gut untersuchten *Homo Sovieticus* zu schaffen, eines aus Sicht des Regimes perfekten, kommunistisch denkenden Staatsbürgers.[1]

Literatur

[1] Zum *Homo Sovieticus* und speziell der Bedeutung von Schulen für die Schaffung des „neuen Menschen“ vgl. A. Applebaum: *Der Eiserne Vorhang. Die Unterdrückung Osteuropas 1944-1956*. München 2015, S. 304 und S. 349-355.

Zitation: Tanja Schauer und Lisa Vidotto, *Bunul Gospodar (1980)* . Sozialistisches Monopoly, in: *Zeitgeschichte-online*, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/bunul-gospodar-1980>