

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

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für
Zeithistorische
Forschung Potsdam

Christoph Hauptmann & Gabriele Victoria Schaffner
BÜROKRATOPOLY (1983/2014)

Warum die Stasi ein Spiel verfolgte*

DOI: 10.14765/zzf.dok-2599

Christoph Hauptmann und Gabriele Victoria Schaffner, Bürokratopoly (1983/2014). Warum die Stasi ein Spiel verfolgte*, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/burokratopoly-19832014>

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.

Bürokratopoly (1983/2014)

Warum die Stasi ein Spiel verfolgte*

Christoph Hauptmann und Gabriele Victoria Schaffner, 20. Dezember 2017

Bürokratopoly ist ein vom DDR-Museum, gemeinsam mit *Playing History* herausgegebenes Spiel. Dabei handelt es sich um eine für den Schulunterricht aufbereitete Version eines Brettspiels, das 1983/84 in der DDR von dem Oppositionellen Martin Böttger für den Privatgebrauch entwickelt wurde, sich aber auch im politischen Untergrund verbreitete.[1] Das Ministerium für Staatssicherheit bescheinigte dem Spiel einen „negativ-feindliche[n]“ Charakter und legte eine Stasi-Akte an.

Bürokratopoly ist, dies suggeriert bereits der Titel, ein „*Monopoly*-Klon“. Die Prinzipien der Spiele sind jedoch vollkommen konträr: Geht es bei *Monopoly* darum, möglichst viel Geld anzuhäufen, spielt Besitz bei *Bürokratopoly* keine Rolle. Der Klon steht dem kapitalistischen Spielkonzept seines Vorbildes diametral entgegen, denn er thematisiert den in der DDR gelebten real existierenden Alltag und parodiert dabei vor allem die zentralistische Funktionärsbürokratie. Das Spielfeld ist ähnlich einer Machtpyramide aufgebaut: Im Verlauf des Spiels gilt es, vom einfachen Arbeiter oder Soldaten auf der Karriereleiter aufzusteigen – Ziel ist es, sich bis zum Posten des SED-Generalsekretärs „hochzuspielen“. Hierzu müssen Intrigen und Bündnisse geschmiedet und gegen Vorgesetzte gemeutert werden.

Die hierarchischen Strukturen der einzelnen Verwaltungsorgane der DDR werden im Spiel verhältnismäßig genau wiedergespiegelt, obwohl detailliertere Informationen darüber damals sicher fehlten.[2] Weiterhin thematisieren die Ereigniskarten des Spiels historische Ereignisse, Vorgänge und Lebensumstände – so heißt es etwa, „ein harter Winter sorgt für Stromausfälle“[3], „das Wohnungsbauprogramm wurde übererfüllt“ oder „die Konsumbedürfnisse der Bevölkerung werden nicht befriedigt“[4]. Durch das Aufgreifen dieser Ereignisse und den im Spiel auszutragenden „Machtkampf“ wird Kritik am System und Regime geübt: Nicht der fähigste Bewerber erhält einen Posten, sondern der arglistigste reißt ihn mithilfe von Intrigen an sich.

EREIGNIS

7

Ein harter Winter sorgt für Stromausfälle!

Der  **MINISTER FÜR KOHLE UND ENERGIE** wird auf die unterste Ebene herabgestuft.

Sofortige Wahl seines Nachfolgers, auch bei nur einem Bewerber.

Ereigniskarte aus dem Spiel Bürokratopoly. Quelle: DDR-Museum.

Die Staatssicherheit sah in *Bürokratopoly* „ein Würfelspiel, welches auf verwerfliche Weise angebliche Wege zur Erlangung und zum Verlust politischer Macht in der DDR aufzeigt und auf diese Art die gesellschaftlichen Verhältnisse verächtlich macht“.[5] Der Vorwurf der Verächtlichmachung der staatlichen oder gesellschaftlichen Ordnung konnte in der DDR nach §220 StGB (wegen seiner nach Belieben möglichen Auslegung auch Gummiparagraph genannt) mit einer Bewährungs-, Geld-, oder Freiheitsstrafe von bis zu zwei Jahren bestraft werden. Böttger wurde für sein Spiel nie belangt und erfuhr erst im Jahr 2005 von der Akte.[6] Er führt die Straffreiheit auf seine guten Kontakte zur Westpresse zurück, die umgehend von einer Inhaftierung berichtet hätte, was nicht im Sinne der Stasi gewesen wäre.[7]

Über ein sogenanntes Gesellschaftsspiel "Bürokratopoly"

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

Böttger, Martin
CV "Diplom", BV Berlin, Abteilung XX

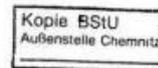
entworfen wurde.
Erstmals soll dieses Spiel am 19. 12. 1984 durch

Teichert-Rosenthal, Rüdiger

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.

In der Folgezeit wurden keine Hinweise über eine evtl. Vielfältigung und Verbreitung des genannten Spiels bekannt.

Eine zuverlässige inoffizielle Quelle erhielt Anfang Februar 1985 von Teichert-Rosenthal eine Kopie des sogenannten Gesellschaftsspiels [REDACTED], die kurz-



Auszug aus der Stasi-Akte. Diese ist auch im Spielmaterial enthalten. Quelle: Martin Böttger.

In der DDR schwand die Zahl privater Spielehersteller im Laufe der Jahre. Die Betriebe wurden verstaatlicht, und die herrschende Rohstoffknappheit führte zu einem Mangel an Brettspielen in der Republik.[8] Doch nicht nur die Herstellung von Spielen wurde eingeschränkt, auch ihre Einfuhr wurde reglementiert: Davon waren vor allem Westproduktionen betroffen, für manche (wie beispielsweise für *Monopoly*) galt sogar ein striktes Einfuhrverbot, das jedoch niemanden daran hinderte, Spiele ins Land zu schmuggeln oder in Handarbeit zu kopieren.[9] Diese Verbote vor dem Hintergrund einer Mangelwirtschaft führten dazu, dass Privatpersonen (illegal) Spiele kopierten und verbreiteten. Es gab ganze Handbücher mit Bauanleitungen für verschiedene Spiele, die Heimproduktionen möglich machten.[10]

Auch *Bürokratopoly* verbreitete sich durch Reproduktion. Böttger ließ selbst einige Exemplare bei einem Bekannten fertigen, doch auch StudentInnen und Oppositionelle kopierten das Spiel und bauten es aus.[11] So fertigten sie etwa neue Ereigniskarten an, in denen spätere Ereignisse wie etwa das Reaktorunglück in Tschernobyl thematisiert wurden. Böttger selbst

wusste nicht, dass das Spiel sich verbreitet hatte, und zeigt sich im Videointerview höchst beeindruckt von der Qualität dieser Kopien.[12] Die privat hergestellten Exemplare des Spiels bestanden meist aus umfunktionierten Alltagsmaterialien aller Art und zeugen vom Erfindungsreichtum ostdeutscher SpielerInnen.

Bürokratopoly ermöglicht es seinen SpielerInnen, Einblicke in zeitgenössische gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Strukturen der DDR zu nehmen. Die in der Republik herrschenden administrativen Misstände kann man nachvollziehen und zugleich zeitgenössische Formen der Systemkritik im Spiel erleben. Im Schulunterricht können die SchülerInnen anhand des beigelegten Unterrichtsmaterials, darunter eine Kopie der Stasi-Akte, an den Themenkomplex DDR herangeführt werden, wobei das Spiel selbst aufgrund seines Umfangs und der Spielzeit für den Einsatz während einer einzelnen Unterrichtsstunde nur bedingt geeignet ist.

Literatur

* Für die Betreuung und Unterstützung bei der Recherche danken wir dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg, speziell Christin Lumme; für Anregungen, Korrekturen und Materialien Alexander Boß, Michael Geithner, Florian Greiner, Maren Röger und Tobias Meßmer.

[1] Die Leitung und Realisierung der Neuauflage des Spiels oblagen Martin Thiele und Michael Geithner, deren Projekte [Playing History](#) [Geprüft am 06.12.2017] und *Nachgemacht – Spielekopien aus der DDR* es sich zur Aufgabe machen, von DDR-Bürgern nachgebastelte Brettspiele zu sammeln und die Spielkultur der DDR aufzuarbeiten. Spiel- und autorenbezogene Informationen und die im Folgenden erwähnten Interviews entstammen der Beilage zum Spiel bzw. der dazu gehörigen Website [Bürokratopoly](#) [Geprüft am 06.12.2017].

[2] So merkt Böttger in dem Videointerview *Hauptabteilung XX* an: „Ich wusste nichts über das MfS [...] Ich wusste nicht, wie die Stasi organisiert hatte, das wusste von uns niemand.“

[3] Zur Jahreswende 1978/79 kam es zu einem überraschenden Kaltlufteinbruch mit einem Temperatursturz mit bis zu minus 27 Grad, begleitet von Schneestürmen. Die Infrastruktur des Landes brach zusammen, ganze Dörfer waren komplett abgeschnitten, Versorgungsengpässe und eine ausfallende Energieversorgung folgten. Daraufhin kam die Industrie komplett zum Erliegen, die Landwirtschaft war durch das Tiersterben schwer getroffen. Vgl.: Spielmaterialien; M. Böttger: Heimlichkeit. Doppeltes Gesellschaftsspiel, in: M. Thiele/M. Geithner (Hg.): *Nachgemacht. Spielekopien aus der DDR*. Berlin 2013, S. 14-29, S. 21.

[4] Nicht alle Ereigniskarten der Neuauflage kommen aus dem von Böttger entwickelten Spiel, so auch diese, die aus einer Kopie von M. Dillenhardt aus dem Jahr 1989 stammt.

Ausbleibende Vorleistungen und Produktionsrückstände in DDR-Betrieben führten zu Angebotsdefiziten und Mangelwirtschaft. Vgl. A. Steiner: Von Plan zu Plan. Eine Wirtschaftsgeschichte der DDR. Bonn 2007, S. 160f.

[5] BStU: Akte Staatssicherheit der DDR zu Martin Böttger, MfS - HA XX/ AKG Nr. 6849. 1985, S. 3.

[6] Böttger: Heimlichkeit, S. 22.

[7] Böttger: Heimlichkeit, S. 23; Videointerview „Spiel mit der Stasi“.

[8] J. P. Lemcke: Spiele in der SBZ und der DDR oder Sind Spiele gefährlich?, in: D. Lorenz/C. Pieske/K. Vanja (Hg.): Arbeitskreis Bild Druck Papier 10. Münster u.a. 2006, S. 103-110, S. 105f.

[9] Vgl. A. Tönnemann: MONOPOLY. Das Spiel, die Stadt und das Glück. Berlin 2011, S. 57.

[10] Beispielsweise W. Hirte: Unsere Spiele. Leipzig⁴1971. Hier werden für die gängigen legalen Gesellschaftsspiele Bauanleitungen sowie Tipps zur Anfertigung von Ersatzteilen gegeben.

[11] M. Thiele-Schweiz: Spiel, Staat und Subversion. Nachgemachte Gesellschaftsspiele in der DDR. Diss. phil. Braunschweig 2017, S. 244. Thiele-Schweiz konnte vier vom Entwurf Böttgers abweichende Kopien an unterschiedlichen Orten ausmachen.

[12] Videointerview „Kopien von Kopien“.

Zitation: Christoph Hauptmann und Gabriele Victoria Schaffner, Bürokatopoly (1983/2014). Warum die Stasi ein Spiel verfolgte*, in: Zeitgeschichte-online, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/burokatopoly-19832014>