

Profit statt Reform

Von Michael Prüller

Scott Nearing, Idol der US-Linken, kämpfte gegen Krieg, Kapitalismus und Patriarchat – und half unbeabsichtigt, aber entscheidend mit „Monopoly“ zu verbreiten. Teil 2 über die seltsame Entstehungsgeschichte des beliebtesten Brettspiels der Welt.

Charles Darrow, ein arbeitsloser Elektriker aus Philadelphia, hat Monopoly 1934 erfunden, hieß lange Zeit die Mär. Drei Jahre nach seinem Tod 1967 errichtete ihm sogar Atlantic City, jene Stadt, deren Straßennamen das klassische Monopoly zieren, eine Gedenktafel. Aber erfunden hat er das Spiel nicht, wie erst in den Siebzigerjahren in einem großen Urheberrechtsprozess ans Licht kam. Als Darrow 1935 dieses Spiel an die Firma Parker Brothers verkaufte – dort feiert man immer noch dieses Datum als „Geburtsjahr“ von Monopoly –, hatte es bereits zuvor mindestens fünf Versuche gegeben, das Spiel kommerziell zu verwerten.

Die eigentliche Urheberin war eine amerikanische Stenotypistin namens Lizzy Magie (siehe „Spectrum“ vom 15. September), die bereits 1904 ein Patent auf „The Landlord’s Game“ erhalten hatte, ein Brettspiel mit einer entscheidenden Innovation: Anders als in früheren Spielen mit einer aus Feldern bestehenden Strecke – wie etwa Mensch ärgere Dich nicht – konnte man die Rechte an einem Feld kaufen, und jeder, der auf dieses Feld kam, musste dann Tribut zahlen.

Das Thema war ebenfalls neu: der Immobilienmarkt. Obwohl man damals schon das Spiel nach der heute bekannten Mechanik spielte, war es von seiner Autorin auch dazu gedacht, dem Publikum die sozialreformerische Idee ihres Idols Henry George nahezubringen: Arbeitslose Einkünfte des Grundbesitzers schaffen Armut und Verelendung. Zu diesem Zweck gab es auch

eine Spielregel-Variante, die – wie jene von George vorgeschlagene Single Tax – das Grundeigentum de facto aufhob. Und siehe da: Während beim klassischen Spielverlauf ein Monopolist übrig bleibt und alle anderen Akteure arm werden, werden in Variante zwei die meisten Mitspieler immer wohlhabender.

1909 lehnte der damals wichtigste Spielehersteller der USA, Parker Brothers, das Landlord’s Game als zu politisch und zu komplex ab. Lizzy Magie versuchte es mit einer eigenen Vertriebsfirma, ohne nachhaltigen Erfolg. Nur in Schottland verkauften sich ab 1913 einige Exemplare unter dem Titel „Br’er Fox and Br’er Rabbit“ – die Tiere sind Bestandteil afroamerikanischer Volkserzählungen (br’er steht für brother), wobei der schlaue Hase stets den Fuchs austrickst.

Und dann wurde, was einzigartig ist, das Kunstspiel zur Folklore und als solche weiterentwickelt. Magie war Sommergast in Arden, einer kleinen Idealisten-Kommune unweit von Philadelphia, der Heimatstadt von Henry George, dem sich sowohl Magie wie die Gründer von Arden verpflichtet fühlten. Dort begann man das Landlord’s Game als Zeitvertreib zu schätzen, das älteste, heute noch erhaltene, handgefertigte Brett stammt von dort. Und von dort verbreitete sich das Spiel in selbstfabrizierten Einzelausgaben über den Nordosten der USA.

Ein anderer Bewohner Ardens war Scott Nearing, eines der großen Idole der amerikanischen Linken. Nearing



war zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein junger Ökonomieprofessor an der renommierten Wharton School of Finance in Philadelphia, von der er später als Agitator vertrieben wurde. Später predigte er die Rückkehr aufs Land und lebte von seinen Schriften, in denen er so gut wie jede Alternative zum American Way of Life kämpferisch vertrat: Friedensbewegung, Vegetarismus, Feminismus und Ökologismus. 1983 ist er knapp nach seinem 100. Geburtstag gestorben. Als er noch in Philadelphia lehrte, brachte Nearing in die Universität ein Spiel mit, mit dem er die Schwächen des Kapitalismus demonstrieren wollte: The Landlord's Game. Seine Studenten kopierten es und nahmen es nach Hause mit oder an andere Universitäten – und nannten es Monopoly.

So stellte ein Nearing-Schüler das Spiel als College-Lehrer in Reading, nördlich von Philadelphia, Louis und Ferdinand Thun vor, Söhne eines zum Textil-Großindustriellen gewordenen deutschen Einwanderers aus Barmen. Ferdinand wurde später Generaldirektor des Familienkonzerns, aber in ihrer Schulzeit standen die Brüder links, was sie zu Monopoly-Fans machte. Gleichwohl waren sie aber doch so weit Amerikaner, dass sie versuchten, damit Geld zu verdienen. Sie ließen einige Bretter produzieren, hatten aber damit, wie schon die Erfinderin 15 Jahre zuvor, keinen nennenswerten Erfolg. Was blieb, war der Name einer karitativen Einrichtung aus Reading für eines jener Felder, auf denen man eine Zufallskarte ziehen muss: Community Chest (im

deutschen Monopoly heißt das schlicht „Gemeinschaftsfeld“).

Aus Reading kam das Spiel mit einem Schulkollegen der Thuns, Daniel Layman, nach Indianapolis. Layman adaptierte es, nannte es The Game of Finance und begann mit der Vermarktung, aber zu einem unglücklichen Zeitpunkt: 1929, als die Börsen zusammenbrachen. Aus Indianapolis nahm die Quäkerin Ruth Hoskins Monopoly mit nach Atlantic City. Das Spiel bekam von ihr die in der amerikanischen Ausgabe bis heute üblichen Straßennamen aus Atlantic City und Umgebung. Von hier kam das Spiel zurück nach Philadelphia, wo der mit Hoskins befreundete Hotelmanager Charles Todd es seiner Nachbarin Esther Darrow zeigte. Die Todds und die Darrows wurden ein eingeschworenes Monopoly-Team.

Sensationserfolg des Jahres 1935

Es war die Zeit der großen Depression, Esther Darrow war schwanger, und ihr Mann Charles hatte seinen Job als Heizgeräte-Vertreter verloren. Er erkannte das Potenzial, das in dem faszinierenden Brettspiel lag, das jedermann erlaubte, für einige wenige Spielstunden reich zu werden. Aber auch er hatte kein Glück, als er Monopoly spieltechnisch weitgehend unverändert, aber in neuem Design (bis heute beibehalten und der eigentliche Beitrag Darrows zur Entwicklung des Spiels) und ohne die radikal-politischen Ansprüche an Parker Brothers verkaufen wollte. Die lehnten ab: Gleich 52 kapitale Nach-

teile habe das Spiel – zu lang, zu komplex, falsches Thema. So setzte Darrow seine ganzen Ersparnisse ein und ließ 5000 Stück selbst produzieren – sie fanden reißenden Absatz. Parker Brothers überlegten es sich anders, kauften Darrow das Spiel ab und beteiligten ihn an den künftigen Verkaufserlösen.

Damit begann der Siegeszug von Monopoly – und der Kampf um die Rechte. Denn als innerhalb kürzester Zeit 20.000 Stück pro Woche über den Ladentisch gingen und Monopoly der Renner des Jahres 1935 wurde, meldeten sich die anderen Miterfinder. Parker Brothers blieb nichts anderes übrig, als sie auszuzahlen. Für die Rechte an Finance zahlten sie 10.000 Dollar, ebenso für das ebenfalls auf dem Landlord's Game basierende Inflation. Mit Magie, damals schon eine ältere Dame ohne weitere große Ambitionen, hatten sie leichteres Spiel: Sie trat ihre Rechte, die sie 1924 beim Patentamt erneuert hatte, für bloße 500 Dollar ab. Charles Darrow aber wurde als erster Spielautor der Geschichte Millionär.

Unser goldenes Zeitalter der Gier

Nach knapp einer Stunde gibt es im Film „Pretty Woman“ einen Moment, wo der Geschäftemacher Edward Lewis (Richard Gere) sein bisheriges, ihm so nutzlos erscheinendes Leben satt hat und seinen geldgierigen Anwalt Phil Stuckey (Jason Alexander) mit einem Geständnis überrascht. Im englischen Original heißt das so: You know what I used to love when I was a kid, Phil? What? Blocks. Building >



blocks. Erector sets. So, I liked Monopoly. Boardwalk, Park Place. Wh-What's the point? We don't build anything, Phil. We don't make anything. We make money, Edward.

Klarer ist das in der Populärkultur nirgendwo ausgedrückt: Monopoly ist als Spiel das Symbol schlechthin für seelenloses Geldmachen, ganz anders als Bausteine oder Metallbaukästen. Und am Schluss ist natürlich Edward der Mann mit Substanz und Phil der Windbeutel.

Was sagt uns das über die heutige Menschheit, angesichts der Tatsache, dass Monopoly das erfolgreichste, weil beliebteste Brettspiel der Welt ist? Mehr als 250 Millionen Stück sind bereits verkauft, und es ist kein Nachlassen des Interesses zu merken. Fünfeinhalb Milliarden Monopoly-Häuschen wurden bisher produziert – das ist grob gerechnet eines für jedes reale Wohnhaus auf der Welt. Dabei gibt es eine Großserienproduktion erst seit 1935.

Die Prägekraft von Monopoly ist so stark, dass der im Spiel verwendete und irrtümlich falsch geschriebene Name einer Vorstadt von Atlantic City „Marvin Gardens“ längst den tatsächlichen Namen „Marven Gardens“ überlagert hat. Obwohl der Ort bis heute so heißt, wird er sogar im offiziellen amerikanischen Postleitzahl-Verzeichnis in der Monopoly-Variante geschrieben. Auch der 1972 gedrehte Film, in dem Jack Nicholson den Bruder eines kleinen Grundstücks-Gauners in Atlantic City spielt, heißt „The King of Marvin Gardens“.

Mittlerweile gibt es nicht nur Dutzende verschiedene Länderausgaben, sondern unzählige Spezialeditionen, darunter eine aus Schokolade oder eine Luxusversion mit Häusern aus Gold um 25.000 Dollar. Am Rande muss man auch das bereits 1936 in Österreich entwickelte DKT erwähnen, das nach

We make money, Edward...

wie vor ein sicherer Bestseller auf dem heimischen Spielmarkt ist und trotz abweichender Regeln zur Monopoly-Familie gezählt werden muss. (Aber das ist eine eigene Geschichte.) DKT hieß ursprünglich Spekulation – ähnlich wie Monopoly-Vorläufer Finance oder Inflation genannt wurden. Nach dem Anschluss 1938 wurde das Spiel vorsorglich umbenannt in Das Kaufmännische Talent. Kaufmännisches war dem damals hochgehaltenen deutschen Volkscharakter ja auch viel näher als Spekulatives.

In Deutschland war Monopoly 1936, also sehr schnell nach dem amerikanischen Sensationserfolg, in einer adaptierten Fassung herausgekommen. Die Straßennamen stammten aus Berlin. Propagandaminister Joseph Goeb-

bels ließ Monopoly nach kurzer Zeit als „jüdisches Schacher- und Wucherspiel“ verbieten, wobei weder die Erfinder und Entwickler noch die Eigentümer der mit Monopoly reich gewordenen Firma Parker Brothers Juden waren. Es heißt, dass Goebbels vor allem darüber aufgebracht war, dass sein Wohnbezirk, die Insel Schwanenwerder als teuerste Straße Verwendung fand. 1953 gab es erneut ein deutsches Monopoly, der Einfachheit halber verwendete man damals fiktive Namen, so wurde der teuerste Platz die seither als Gestopften-Adresse geltende Schlossallee.

Auch im Kommunismus war Monopoly verboten, in Osteuropa wie in Kuba seit Castro. Die Hauschronik von Parker vermerkt, dass 1959 einige Monopoly-Ausgaben in einer US Ausstellung in Moskau gezeigt – und sämtlich gestohlen wurden.

Die interessantesten Monopoly-Ableger produzierte aber ab 1974 der Ökonomiprofessor Ralph Anspach aus San Francisco. Er ging zurück zu den ursprünglichen Ideen, aus denen Monopoly entstanden war und konstruierte ein Spiel, das mit Monopolen beginnt und in dem die Spieler daraus eine bessere Welt machen sollen. Nein, keinen sozialistischen Staat, sondern eine wirkliche freie Marktwirtschaft. Er nannte das Spiel Anti-Monopoly und wurde vom Monopoly-Rechte-Inhaber, damals die Firma General Mills, prompt auf Urheberrechtsverletzung verklagt. 40.000 bereits produzierte Spiele kamen auf die Mülldeponie, und Anspach

war schon fast pleite, als er nachweisen konnte, dass schon lange vor der kommerziellen Erstverwertung von Monopoly 1935 zahlreiche Versionen dieses Spiels existierten.

Auch Anti-Monopoly wurde ein Erfolg, mit 500.000 verkauften Stück im ersten Jahr. Es ist noch immer im Handel. Eine Weiterentwicklung war auch das in den späten 70er-Jahren herausgekommene Spiel der Satirezeitschrift „MAD“, bei dem es darauf ankam, möglichst schnell sein Vermögen zu verspielen.

Und jetzt wird's noch verfilmt

Und jetzt kommt sogar – vielleicht – Monopoly, der Film. Seit einiger Zeit ist der Regisseur Ridley Scott („Blade Runner“, „Gladiator“, „Königreich der Himmel“) dafür im Gespräch. „Es muss humorvoll und familientauglich sein“, meinte er in einem Gespräch mit den „Los Angeles Times“ Anfang September. Die Menschen würden sich verändern, während sie Monopoly spielten, „wenn dein Onkel auf einmal die Schlossstraße bekommt“. Das sei so eine Jekyll- und Hyde-Sache. Und irgendwo da drin sei das Zeug für „einen hysterisch lustigen und, wie ich glaube, ziemlich aufregenden Film“. „Über unser goldenes Zeitalter der Gier?“, fragt der Interviewer. „Das auch“, sagt Scott, „ist das nicht komisch?“ Komischer, als er vielleicht ahnt. Nach einem Jahrhundert ist Monopoly zur Ikone der Gier geworden. Das Spiel, dessen Vorlage – The Landlord's Game – von einem Mitglied der amerikanischen kommunistischen Partei, Scott Nearing, in die Welt hinausgetragen worden war. Das Spiel, das von einer Quäkerin erfunden worden war, die damit demonstrieren wollte, was ihr großes Idol, der amerikanische Volkssozialist Henry George Ende des 19. Jahrhunderts zu Hunderttausenden gepredigt hatte: Von der Bodenspekulation kommt alles Übel.

Obwohl man vermuten kann, dass schon damals der weltverbessernde Aspekt des Spiels für viele Aktivisten auch nur ein willkommenes Vorwand war, um wenigstens einmal am Spieltisch ihre niederen Instinkte ausleben zu dürfen. Jedenfalls ist trotz allem Idealismus, der für die Spielregeln charakteristisch war, die Jagd nach dem Geld übrig geblieben, und so hat Monopoly seine Triumphe gefeiert. We make money, Edward. ■

Dieser Text ist erschienen in „Die Presse“ in Österreich

Zum Autor:

Dr. Michael Prüller, Stellvertretender Chefredakteur von „Die Presse“, Hainburger Straße 33 / PF 33 / 1030 Wien, www.diepresse.com



„Es ist schwerer, die Umwelt zu heilen als vorzusorgen“

Indem **Tamás Marghescu** der Natur einen Preis gibt, will er ein Bewusstsein wecken:

„Meine Vision ist es, dass wir Menschen für die Nutzung der Natur einen Preis zahlen“, sagt Tamás Marghescu. „Eine Preisexplosion hat zur Folge, dass man sich in der Nutzung zurückhält und die Nutzung gedrosselt wird. Sofort fängt der intelligente Mensch an nachzudenken, wie er dasselbe Ergebnis erzielen kann, indem er die Ressource anders nutzt. Es gibt aber in unserer Gesellschaft einen stillen Konsens, die Natur zu zerstören.“ In Brüssel leistet er Überzeugungsarbeit. „Wir brauchen eine Generation von Politikern, die eine andere Richtung einschlagen.“ Kleinere europäische Staaten sollen die Vorreiter sein: Liechtenstein oder Monaco sollen mit Geld aus Brüssel ihre Wirtschaft zu einer grünen Ökonomie umbauen.

„Ja, wir sollen einen Feldversuch machen. Nicht immer nur von Milliardenbeträgen sprechen, die Ökosystemleistungen erbringen, sondern es wirklich von A bis Z durchspielen, daraus zu lernen und dann in anderen Ökonomie umzusetzen.“ In München hat man mit der Umsetzung von Marghescus Vision schon begonnen. Die Bauern bekommen 240 Euro von den Wasserwerken, damit das Grundwasser sauber bleibt. Die Wasserwerke zahlen damit den Bauern pro Kubikmeter einen Cent; Nitrat aus Dünger zu entfernen kostete dagegen das 30-fache. Marghescu: „Dies ist eine der Grundregeln, die man beachten muss: Es ist immer schwerer zu heilen als vorzusorgen.“

Tamás Marghescu ist Regionaldirektor der International Union for Conservation of Nature and Natural Resources (IUCN) in Europa.

Zitate gefunden von Beate Bockting, Redakteurin der Zeitschrift „Fairconomy“