

Leseprobe

Andreas Tönnesmann

Monopoly. Das Spiel, die Stadt und das Glück.

Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 2011

ISBN 978-3-8031-5181-0

S. 11-30

Schrulle barocker Fürsten – auszuleben, dafür wird man in der Welt Monopolys niemals honoriert. Wer sich seinen Wünschen einfach hingibt, statt die Tugend der Vorsorge zu üben, hat verloren. Ein nutzloses Glied der Gesellschaft, das ist der einzige Trost, wird man deshalb allerdings noch lange nicht. Denn es bedarf – das ist Prinzip nicht nur Monopolys, sondern aller Glücksspiele – zwingend der Verlierer, damit andere gewinnen können.

Bald werde ich also Konkurs anmelden und als erster ausscheiden müssen, wie so oft schon. Warum spiele ich trotzdem immer wieder mit? Warum ist gerade dieses Spiel auch heute noch, 75 Jahre nach der Markteinführung, das richtige Heilmittel gegen die drohende Depression regnerischer Nachmittage? Es gehört zu den Geheimnissen von Monopoly, dass es mehr ist als ein Gesellschaftsspiel. Man spielt auch dann, wenn man weiß, dass man nie gewinnt. Monopoly ist nicht *Schach* und nicht *Mensch ärgere dich nicht*, es ist ein Spiel ohne intellektuellen oder pädagogischen Ehrgeiz, ein Spiel für Jugendliche, die es oft verfluchen und doch später mit ihren eigenen Kindern spielen werden. Ein Spiel, das in der Kritik steht, seitdem es existiert – schon die Manager von Parker Brothers, der Firma, die später Millionen an Monopoly verdienen wird, listen penibel all die »schwerwiegenden Fehler« auf, als ihnen 1934 das Patent zum Kauf angeboten wird. Monopoly ist ein Unding von einem Spiel: Es dauert zu lang und hat kein klares Ziel, es appelliert an niedrige Instinkte und hat so unsinnige Regeln, dass man kaum umhinkommt, sie planmäßig zu brechen.

Dafür bietet es Topographie und Form, Maß und Raum in Fülle, ja in Vollendung. Monopoly ist zwar Spiel, aber vor allem ist es Stadt. Eine Stadt, in der nichts funktionieren muss, in der aber alles seinen Ort gefunden hat, die allen gehört und jedem Heimat bietet. Das Spielbrett wird zum parallelen Zuhause, in dem man jede Ecke kennt und das sich nie verändert. Man bewegt sich in dieser scheinbaren Welt mit einer Sicherheit, die man sich in der wahren kaum erobern kann. Entscheidend ist, dass alles dort bleibt, wo es ist. Nur so kann Monopoly in jungen Spielern zum Stoff des Erinnerns gerinnen, der lebenslang nicht verloren geht. Wie wichtig war das gerade im Kalten Krieg, der Glanzepoche Monopolys, als Heimatlosigkeit kein Schlagwort war, sondern Realität und grundierende Erfahrung der Elterngeneration. Monopoly spielen heißt zu wissen, dass es Stabilität und Verlässlichkeit gibt. Man findet sich garantiert zurecht, gleich ob Gewinner oder Verlierer. Wer käme schon auf die Idee, die Bahnhöfe aus den Achsen des Quadrats zu verschieben, das Gefängnis aus seiner Ecke rücken oder die Schlossallee von ihrem Feld vor »Los« verdrängen zu wollen? Es wäre blanker Unsinn, denn niemand würde mehr Monopoly spielen. Die goldene Schachtel bliebe im Schrank, ganz gleich, wie heftig draußen der Regen trommelt.

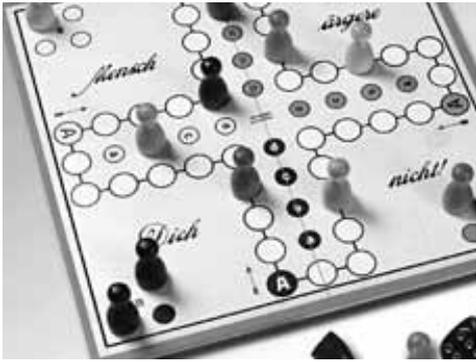
Die Idee

Charles Darrow im Zwielficht

Werden Spiele erfunden? Zugegeben, manchmal ist eine einfache Idee die Keimzelle, aus der ein Spiel entsteht. Damit logische Regeln und praktikable Spielverläufe ersonnen, einprägsame Formen entwickelt und schließlich all jene Voraussetzungen erfüllt werden, auf denen der langfristige Erfolg von Spielen beruht, hat aber fast jede Spielidee einen Prozess der kulturellen Überformung und Anpassung, Erprobung und Verbesserung durchlaufen. Solche Phasen können zuweilen mehrere historische Epochen umfassen, dafür sind klassische Brettspiele die besten Zeugen. Das Kriegs- und Königsspiel *Caturanga* kam erstmals im fünften Jahrhundert nach Christus in Indien auf, nahm aber einen Umweg über Sri Lanka, Persien und die arabische Kultur, bevor es unter dem persischen Namen *Schach* in Spanien und bald in ganz Europa heimisch werden konnte – in jener vielfach redigierten und veränderten, schließlich aber stabilen Ausprägung, die wir bis heute kennen. Wahrscheinlich noch älteren Ursprungs sind *Mühle* oder *Backgammon* – in Deutschland früher *Puff*; in Frankreich *tricotrac* genannt.

Bei näherem Hinsehen sind Brettspiele fast immer Themenspiele, wie beim *Schach* stehen Krieg und Kampf – wen wundert es – ganz oben in der Beliebtheitsskala. Strategiespiele machen den Spieler zum General und erfüllen damit geheime Wünsche. Die neben *Schach* erfolgreichste Variante heißt *Pachisi*, auch sie kommt aus Indien. Uneinnehmbare Festungen komplizieren die Abwicklung dieses Laufspiels, indem sie nicht nur die Bewegung aufhalten, sondern dem Spieler Voraussicht und praktische Intelligenz abverlangen. Thema, Dauer und Gewinnanreiz, Thrill und Plausibilität der Form – all das muss perfekt zusammenstimmen, um Popularität und Erfolg eines Spiels über Generationen zu garantieren. Vollkommenheit des Spiels meint immer Vollkommenheit im Gebrauch, und die lässt sich in einem einzigen Akt vorausschauender Erfindung kaum je erreichen. Andererseits kann nicht jedes Spiel den Schliff von Jahrhunderten in Anspruch nehmen, um auf seinen definitiven Nenner gebracht zu werden.

Monopoly, so sieht es auf den ersten Blick aus, ist nicht geworden, sondern gemacht. Der Legende nach führte ein Geistesblitz in den frühen 1930er



2 *Mensch ärgere Dich nicht – ein Motto, das zu schlechten Zeiten passt. Das Spiel erlebte seinen Durchbruch im Ersten Weltkrieg*

Jahren seinen Erfinder Charles B. Darrow (1889–1967) zu Erfolg und unsterblichem Ruhm. Autorenspiele kannte man damals schon seit einiger Zeit, aber erst seit dem 20. Jahrhundert konnten sie ihre Schöpfer reich machen. Zu Charles Darrows Ahnherren zählte Josef Friedrich Schmidt aus Amberg, der Erfinder von *Mensch ärgere Dich nicht*, aber es hatte fatalerweise eine Katastrophe wie den Ersten Weltkrieg gebraucht, um seine Erfindung auf die einzigartige Erfolgsspur zu führen, die es seit 1908 durchlaufen sollte (Abb. 2). *Mensch ärgere Dich nicht* gründet auf die indischen Vorläufer

Pachisi und *Chaupur*, und sicherlich war Schmidt deren moderne englische Variante *Ludo* bekannt. Seine nochmalige Abwandlung angesichts der vielen Vorbilder eine Erfindung zu nennen, wäre jedenfalls übertrieben – freundlich ausgedrückt ist es eine entschiedene Reduktion von Komplexität, die Schmidt dem alten Laufspiel *Pachisi* aufgezwungen hat. Festungen und Blockaden sind ersatzlos entfallen; nur noch das Würfelglück entscheidet über Sieg und Niederlage, womit jede Intelligenzanforderung an den Spieler entfällt. Auch die erzählerische Komponente ist auf Null gesunken, und den Parcours, auf dem man die Spielfiguren bewegt, kann man kaum anders bezeichnen denn als trostlose Einöde.

Wie ist dann der imposante Erfolg dieses minimalistischen Abkömmlings altindischer Spielkultur – bis heute mehr als 70 Millionen mal verkauft – zu erklären? Die Antwort liegt offensichtlich im sinkenden Schlachtenglück, dem sich die deutsche Armee seit 1916 ausgesetzt sah. Damals entwickelte sich *Mensch ärgere Dich nicht* nämlich auffälligerweise zum bevorzugten Geschenkartikel, der per Feldpost aus der Heimat an Frontkämpfer und vor allem an Lazarett-Patienten verschickt wurde. Eine En-bloc-Spende von 3000 Spielen für den Frontversand erlaubte es Schmidt in diesem Jahr, seine bescheidene Münchner Hinterhofwerkstatt zur Spielefabrik auszubauen und als reguläres Gewerbe anzumelden. In der Tat, welche Botschaft hätte für demoralisierte Soldaten tröstlicher sein können als die im täglichen *Mensch-ärgere-Dich-nicht*-Spiel bestätigte Einsicht, dass über Sieg und Niederlage allein das Schicksal entscheidet, strategische Fähigkeit oder Kampfmoral aber keine Rolle spielen? Der ingenios gewählte Name, sicherlich Schmidts erfinderische Hauptleistung, ließ sich beim besten Willen mit keiner Hurra-Propaganda vereinbaren und wäre als Grußadresse an siegreiche Heere ein völliger

Fehlgriff gewesen. Verständlich dagegen wird er als Appell, mit Niederlagen gelassen umzugehen – eine quietistische Devise, die sich in der deutschen Geschichte seither noch manches Mal als aktuell erweisen sollte und auch jenseits kriegerischer Anlässe Eingang in den bürgerlichen Tugendkatalog gefunden hat. Nicht nur in Deutschland, auch in Frankreich (*T'en fais pas*), Italien (*Non t'arrabbiare*) und der übrigen Welt haben das Motto wie das Spiel seither treue Anhänger gefunden.

Anders als Schmidt, dessen Name allenfalls Insidern zum Begriff wurde, hat sich Charles B. Darrow immerhin als Idol und ungekrönter König all jener ehrgeizigen und so gut wie immer erfolglosen Nachfolger etablieren können, die Jahr für Jahr Erfindermessen bevölkern und Hersteller mit Vorschlägen bombardieren, wie man mit ihren neuen, höchst raffinierten und trotzdem marktreifen Spielen unfehlbar die Menschheit beglücken und die Weltmärkte erobern würde. Spiele-Erfinder – diese ausgefallene Tätigkeit ist seit Darrow zum Traumberuf geworden. Und in der Tat gibt es einzelne herausragende Autoren, denen das Kunststück gelingt, mit einer Spielidee – manchmal auch mit einer ganzen Reihe davon – erfolgreich zu sein. Akademiker und immer wieder auch intellektuelle Tüftler wie Alex Randolph (1922–2004) sind klassische Meister des Metiers, verschiedentlich finden sich Mathematiker darunter. Und ausgerechnet der Stammvater dieser Elite soll der Durchschnittsmensch Darrow, Heizungsbauer und Installateur aus Germantown, Pennsylvania, gewesen sein? Das wenige, was wir von ihm wissen, sprengt kaum die Grenzen einer banalen Existenz. Was ihm zu seiner Zeit ein gewisses Renommee verschafft haben dürfte, war immerhin sein Beruf. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts, als Darrow seine Lehre machte, war der Installateur noch keineswegs ein Handwerker wie jeder andere; im Gegenteil, sein Tun setzte neben technologischer Kompetenz auch kulturelle Verantwortung voraus, verband es sich doch auf das Engste mit den Zielen der städtebaulichen Reformbewegung. Der Installateur war gewissermaßen der geborene Begleiter auf dem Weg in die Moderne. Aus Sicht von Adolf Loos, dem Wiener Architekten und scharfzüngigen Vorkämpfer für eine durchgreifende Erneuerung der Alltagskultur, trug der Beruf geradezu elitäre Züge. Loos hatte mehrere Jahre in Amerika gelebt. In einem Artikel der *Neuen Freien Presse* erklärte er den amerikanischen *plumber* zum »pionier der reinlichkeit«, ja zum »ersten handwerker im staate« und zum »quartiermacher der kultur, der heute maßgebenden kultur.«

Dennoch: Darrows Biographie will kaum zu dem passen, was wir von anderen prominenten Spieleautoren wissen. Weder trieb ihn nach dem Monopoly-Erfolg die Erfindungslust weiter um – Alex Randolph hat weit mehr als hundert Gesellschaftsspiele patentieren lassen –, noch versuchte er, den



4 Charles Darrow spielt »sein« Monopoly – für die Kamera!

noch jemals freiwillig Monopoly gespielt hat – falls ja, ist dieses Bild jedenfalls kein Beweis dafür.

Was uns an Nachrichten über den »Erfinder« Monopolys überliefert ist, beschränkt sich auf wenige Fakten. 1889 geboren, zieht der Heizungs- und Dampffachmann 1927 aus Pittsburgh nach Germantown, Pennsylvania – in eine ehemals selbständige Stadt, die allerdings schon 1854 in die Metropole Philadelphia eingemeindet worden war und sich seitdem als nordwestlicher

Vorort an deren Zentrum anschließt. An die Gründung durch deutsche Quäker und Mennoniten im 17. Jahrhundert erinnert seitdem kaum mehr als der Name. Heute gibt es als Touristenattraktion einen Laden, der zum Klang von *Stille Nacht* ganzjährig weihnachtlichen Baumschmuck verkauft, früher war hier immerhin die erste Bibel Amerikas gedruckt worden – vielleicht Johannes Gutenbergs eingedenk. Bescheidenen, wenn auch melancholisch eingefärbten historischen Ruhm verdankt der Ort aber hauptsächlich der *Battle of Germantown*, die 1793 unter Teilnahme George Washingtons auf der Main Street hin- und hergewogt hatte und in der die einheimischen Truppen den Engländern schmachvoll unterlegen waren.

In den 1920er Jahren stellt sich die Germantown Avenue, wie die Main Street inzwischen heißt, ohne jede Nostalgie als Verkehrs- und Einkaufsader eines typisch amerikanischen Mittelzentrums dar, belebt von Reklame, Passanten und Ford-T-Modellen (Abb. 5). Hier arbeitete Darrow als Angestellter einer Installationsfirma, bevor er wie Millionen Amerikaner nach dem 24. Oktober 1929, dem Schwarzen Donnerstag von Wallstreet, seine Arbeit verlor. Nach vielen Krisenzeichen, die längst vorausgegangen waren, brachen an diesem Tag die Börsenkurse dramatisch ein, Verschuldung in ungeahntem



5 Die Pennsylvania Avenue in Germantown, Geburtsstätte Monopolys, aufgenommen 1921

Ausmaß war die Folge, und es sollte drei Jahre dauern, bis die anschließende Wirtschaftskrise 1932 ihren Tiefpunkt erreichte und unter dem unheilvollen Namen The Great Depression in die Geschichte einging.

Dabei zog in Philadelphia, so schien es, die Krise nicht so schlimme Folgen nach sich wie in anderen Großstädten Amerikas. Im Januar 1932 konnte Hampton Moore, republikanischer Bürgermeister der Stadt, erklären: »Ich habe mich in Süd-Philadelphia umgesehen. Ich ging in die kleinen Straßen und sah wenig Armut. Von einem Beobachtungspunkt habe ich Autos gezählt. Arme und Reiche, Weiße und Farbige, Ausländer und Einheimische – alle fuhr an mir vorbei. Es gibt keinen Hunger in Philadelphia.« Stolz meldete er nach Washington, wie souverän seine Stadt die Krise zu meistern wusste. Aber das war Schönfärberei. Tatsächlich war im traditionell schwarzen Süden Philadelphias ein Drittel der Bevölkerung ohne Beschäftigung, und insgesamt zählte die Stadt 281 000 Arbeitssuchende. Moore war eingefleischter Wirtschaftsliberaler. Worauf es ihm ankam, war einzig und allein, wenn irgend möglich staatliche Interventionen von seiner Stadt fernzuhalten. Aber auch private Wohltätigkeitsorganisationen hatten es schwer in Philadelphia. 1930 hatte ein Komitee für Arbeitslosenhilfe nahezu vier Millionen Dollar gesammelt und Notunterkünfte für 10 000 Obdachlose gebaut, aber im Herbst 1931 musste es aufgeben. Ähnlich erging es danach der von der Stadt ins Leben gerufenen Community Chest Campaign, die von wohlhabenden Bürgern sogar zehn Millionen Dollar erhielt, aber gleichfalls keinen langfristigen Erfolg verbuchen konnte.

Private Hilfe, das stellte sich bald heraus, war nicht in der Lage, die Schwierigkeiten zu meistern. Als Franklin D. Roosevelt (Abb. 6) dann im Frühjahr 1933 die Präsidentschaftswahlen gewonnen und mit öffentlichen Beschäftigungs- und Investitionsprogrammen die erste Phase des New Deal eingeläutet hatte, zeigte sich Mayor Moore höchst unwillig, die jetzt erreichbaren Fördergelder aus Washington in vollem Umfang für seine Stadt einzuwerben. Die Bundesregierung überschreite mit der Wirtschaftsförderung ihre Kompetenzen, so sein *ceterum censeo*. Was er am meisten fürchtete, war das Erstarken demokratischer Konkurrenz für die eigene Grand Old Party, die in Philadelphia schon seit Menschengedenken an der Macht war – hatte sie hier traditionell doch auch die Arbeiter und die schwarze Bevölkerung (so weit sie wählen durfte) hinter sich. Er setzte weiter auf Kürzungen der Kommunal Ausgaben und Entlassung städtischer Angestellter, nachdem das Ruder in Washington längst herumgerissen war. Edward Jones, Leiter der Works Progress Administration (WPA) für Pennsylvania, verzweifelte und setzte 12 000 öffentlich bezahlte Arbeiter in den Vororten Philadelphias ein statt in der Metropole selbst, wo Moore das Sagen hatte.

Die Rechnung des *mayor* ging zwar am Ende auf, aber ganz anders als gedacht. Vor den Kommunalwahlen im Herbst 1935 wechselte sein schärfster Widersacher, der Demokratenführer S. Davis Wilson, unvermutet zur Republikanischen Partei, warf Moore als Kandidaten aus dem Rennen und wurde mit knappem Vorsprung Bürgermeister vor seinem demokratischen Mitbewerber. Schon 1939 starb Wilson im Amt. Persönlich keineswegs unumstritten – zweimal stand er wegen sexueller Verfehlungen und wegen Glücksspiels vor Gericht, ohne freilich verurteilt zu werden –, schaffte er es dennoch während kurzer Zeit, Philadelphia in den Genuss staatlicher Unterstützungsleistungen zu bringen. Straßen- und Brückenbau blühten nach seiner Wahl, der öffentliche Wohnungsbau nahm Fahrt auf, und binnen kurzem waren 47 000 Arbeiter auf Kosten der WPA beschäftigt.

Diese bewegten Zeitumstände waren es, die bei der Geburt Monopolys Pate standen. Wie viele Hausfrauen versuchte Esther Darrow, durch Handarbeiten etwas zum täglichen Leben beizusteuern. Charles Darrow besann sich auf seine handwerklichen Fähigkeiten, die sich nicht bloß auf Heizungsreparaturen beschränkten, und schaffte sich eine Stichsäge an, um auf Bestellung von Freunden und Bekannten Spielzeug herzustellen. Trotzdem schenkte die Krise dem Ehepaar mehr Muße, als ihm lieb war. Beide waren keine Kinder von Traurigkeit. Man musste den Gürtel enger schnallen, aber was sprach dagegen, die viele Freizeit mit alten und neuen Freunden zu verbringen? Zu ihnen gehörten seit 1932 auch Charles und Olive Todd. Charles Todd, der sich als Baufachmann auf die Renovierung von Hotels verlegt hatte, kannte Esther Darrow noch von der Schule her; inzwischen war er mit seiner Frau nach Germantown gezogen, und zu viert nahm man die Verbindung wieder auf. Allerdings: Was konnte man unternehmen? Vier fröhliche Leute wollten bei Laune gehalten werden, kosten durfte das in diesen schweren Zeiten aber nichts. Man fand schnell eine Lösung. Alle vier liebten Gesellschaftsspiele. Und ihr Favorit wurde schnell das *Atlantic City Game*, das Charles Todd unlängst von anderen Freunden gelernt hatte und nun den neuen Weggenossen beibrachte.



6 Überhaupt nicht deprimiert in Zeiten der Great Depression: Franklin D. Roosevelt (1882–1945), 32. Präsident der USA.

Traum einer Quäkerin

Atlantic City – die Küstenstadt in New Jersey war in den Dreißiger Jahren noch nicht das lärmende, bunte und überfüllte »Las Vegas des Nordens«, zu dem es seit 1978 nach der Freigabe des Glücksspiels geworden ist. Der Name stand damals noch für ehrbares Strand- und Badevergnügen, für Beschaulichkeit und einen Anflug von Exklusivität. Seit dem Ende des Bürgerkriegs hatte sich das einstige Fischerdorf Schritt für Schritt zum Erholungsort für Großstädter entwickelt. Vor allem das Bürgertum Philadelphias, der nur 60 Meilen entfernten Stadt, stellte das sommerliche Publikum. Um 1870 war es gelungen, die beiden Hindernisse aus dem Weg zu räumen, die der Karriere zum eleganten Seebad noch entgegenstanden: die Moskitoplage und die unwegsame Strecke zwischen Siedlung und Strand. Abhilfe gegen beides schuf der Bau des ersten Boardwalk, einer künstlichen Strandpromenade, deren Stelzenkonstruktion sowohl die unebenen Dünen als auch die dazwischen eingestreuten Wasserlöcher einfach überquerte und mit ihrem Plankenbelag einen ebenen Spazierweg schuf, auf dem man sich endlich auch in eleganter Toilette sehen lassen konnte (Abb. 7).



7 Eleganz war Pflicht in Atlantic City.
Heute ist das einstige Seebad zum »Las Vegas des Nordens« geworden.

Wer wohlhabend genug war, ging nicht einfach spazieren, sondern ließ sich von schwarzen *boys* in kleinen Rollwägelchen sitzend über den Boardwalk schieben (Abb. 8). Weiße Tüllgarderoben, breitkrepelige Hüte und kokett gedrehte Sonnenschirme belebten das Bild, unzählige Hotels und Pensionen säumten sowohl die Spaziermeile als auch Straßen und Plätze in den vielen Neubauquartieren – angefangen bei Luxusherbergen wie dem berühmten »United States« bis hin zum einfachen *boarding house*, das die Vergnügungen des Sommeraufenthalts auch für Minderbegüterte erschwinglich machte. Besonders in den Jahrzehnten zwischen 1870 und der Jahrhundertwende durchlief Atlantic City die Entwicklung zum – beinahe – klassenlosen Ferienquartier, nachdem der Anschluss an mehrere große Bahnlinien die Verbindung bis hin nach New York entscheidend verkürzt hatte. Lag die Zahl der ansässigen Bevölkerung bei ungefähr 5 000, so brachte es Atlantic City im Sommer auf bis zu 65 000 Bewohner. Auch für Wochenendtouristen wurde der Ort zunehmend attraktiv, besonders nachdem ein findiger Investor 1882 den ersten *amusement pier* mit Tanzflächen, Showbühnen, Restaurants und Bars errichtet hatte. Nach der Jahrhundertwende kamen eine elektrische Strandbeleuchtung und wenig später die ersten Lichtspielhäuser hinzu.

Atlantic City hatte den Schritt in die Moderne geschafft, aber es waren die gesellschaftlichen Traumata Amerikas im frühen 20. Jahrhundert, die nach nur wenige Jahrzehnte langer Prosperitätsphase beim Niedergang des immer noch harmlos-beschaulichen Strandparadieses Pate standen: zunächst die Prohibition – 1919 bundesweit eingeführt –, und dann, seit 1929, die Great Depression. Führt das Alkoholverbot in Atlantic City wie auch anderswo zu illegalen Brennereien und Sauflokalen, zu organisierter Kriminalität und Bestechungsskandalen großen Stils, was das traditionelle Publikum zunehmend abschreckte, so ließ die Wirtschaftskrise Ferienaufenthalte jeder Art zum unerreichten Traum werden – obwohl die Tatsache, dass Roosevelt 1933 im Interesse der Steuereinnahmen der Prohibition das ersehnte Ende bereitet hatte, dem Tourismus eigentlich hätte zugute kommen müssen. Der Traum vom Urlaub, die nostalgische Erinnerung an unbeschwerter Strandaufenthalte bei wohlgefüllter Ferienkasse, konnte beim abendlichen Spiel der beiden Ehepaare in Germantown wieder aufleben.

Das *Atlantic City Game* war freilich in keinem Geschäft zu kaufen. Charles Todd hatte sein Unikat nach dem ebenfalls handgemachten Exemplar,



8 Eine entspannte Spazierfahrt? Das Urbild der gefürchteten »Schlossallee«-Karte.

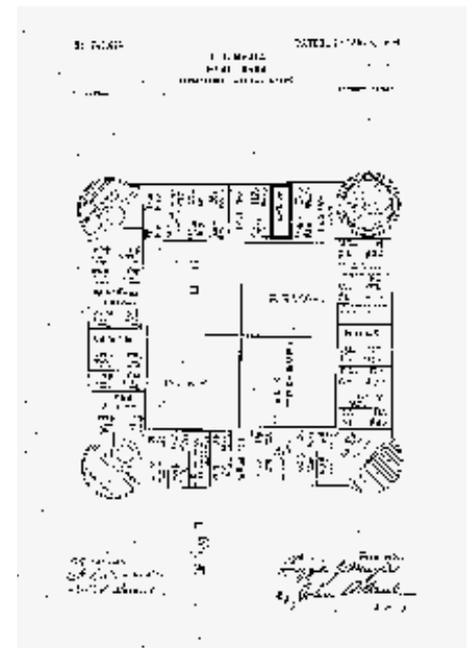
das ihm vor einiger Zeit offenbar zufällig begegnet war, auf dunkelblauem Wachstum angefertigt (Tafel I). Um ein leeres Mittelfeld waren auf allen vier Seiten schematisch je neun Felder eines Laufspiels abgeteilt, mit farbigen Ecken zu Gruppen zusammengefasst und ziemlich unbeholfen beschriftet: Straßennamen aus Atlantic City wie Oriental Avenue, Vermont Avenue oder Med. (für Mediterranean) Avenue wechselten mit Bahnhöfen ab, dazwischen eingestreut Felder für *Chance* und für *Community Chest*. Für jeden, der bislang noch an den lautereren Erfindergeist Charles Darrows glaubte, bricht spätestens jetzt eine Welt zusammen. 1932, drei Jahre vor Ausstellung der imposanten Patenturkunde, war offenbar das ganze Monopolyspiel einschließlich der Straßennamen, der Chance- und Gemeinschaftsfelder – die den Spieler auf die berüchtigten Kartenstapel in der Spielfeldmitte verweisen – und sogar den Start- und Gefängnis-Ecken fix und fertig vorgebildet; allein der Name fehlte. Wenn Charles Todd aber der wahre Erfinder gewesen ist, warum schöpfte er keinen Verdacht, als Darrow sich sein Spiel auslieh, um es angeblich für den eigenen Gebrauch zu kopieren? Und warum – mag er anfangs noch gutgläubig gewesen sein – kämpfte er nicht spätestens dann für seine Rechte, als Parker Brothers Monopoly auf den Markt brachten und gemeinsam mit Freund Darrow reich damit wurden?

Monopoly-Historiker wie Philip E. Orbanes haben diese Frage längst aufgeklärt. Nicht nur Charles Todd, auch unzählige andere haben vor ihm bereits das beliebte Spiel um Grundstücksinvestitionen, unerwartete Steuerforderungen und unfreiwillige Gefängnisaufenthalte gespielt, dem die Straßen von Atlantic City nur auf den ersten Blick die Identität einer tatsächlichen Stadt verleihen. Streng genommen hatte das Seebad mit dem Spiel nämlich wenig zu tun; Todd war lediglich in einem Kreis darauf gestoßen, der aus Atlantic City stammte und so der nostalgische Idee verfallen war, die Spielfelder nach dem gemeinsamen Heimatort zu benennen. Todd scheint sich in Atlantic City nicht einmal besonders gut ausgekannt zu haben, veränderte er doch die Schreibweise von Marvin Gardens, einer hübschen Straße an der Peripherie des Badeorts, irrtümlich in *Marvin* Gardens – ein Fehler, der, wie sich herausstellen wird, für die Geschichte Monopolys einige Bedeutung hat.

Das Spiel, das man mit einigem Recht als Ur-Monopoly bezeichnen kann, ist erheblich früher entstanden als in den 1930er Jahren, nämlich um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert. Es hieß *The Landlord's Game* (Das Grundbesitzerspiel), und seine Schöpferin war die Stenographin Elizabeth (»Lizzie«) Magie Phillips aus Chicago, Illinois, die später meist in Washington lebte. Stenograph – das war im 19. Jahrhundert ein anspruchsvoller Beruf, der begabte und intelligente Leute anzog, wenn sie aus Geldmangel oder anderen

Gründen nicht studieren konnten. Manche Weltverbesserer verdienten ihr Brot als Stenographen, so Ebenezer Howard (1850–1928), Erfinder und leidenschaftlicher Propagator der Garden City. Am 5. Januar 1904 ließ Elizabeth Magie ihr Spiel patentieren – als erstes Brettspiel überhaupt –, und nach Ablauf der zwanzigjährigen Schutzfrist erwirkte sie am 25. September 1924 ein neues Patent für eine überarbeitete Fassung. Nennenswerte Produktionsziffern hat Lizzie Magies Spiel nie erreicht, aber zahlreiche handgefertigte Kopien und Editionen in kleinen Auflagen zirkulierten bis in die 1930er Jahre hinein an verschiedensten Orten der amerikanischen Ostküste. Ihrem ersten Patentantrag hat Lizzie Magie eine Planskizze des Spiels beigelegt (Abb. 9). Das quadratische Spielbrett erinnert an einen Festungsgrundriss: Zwischen die vorspringenden, bastionsartigen Eckfelder sind vier Flügel eingespannt, die sich in je neun schmale Felder aufteilen. Sie stehen für Grundstücke – private und öffentliche, darunter auch Bahnstrecken und eine Goldmine –, verpflichteten aber fallweise auch zur Steuerzahlung oder zu Spenden für wohltätige Zwecke. Die Mitte ist durch ein Kreuz in vier größere Felder gegliedert. Die Spielidee, wie Magie es in ihren Patentanträgen von 1904 und 1924 formulierte, sei *educational in its nature* – »ihrer Natur nach erzieherisch«.

Acht Grundstückskarten wurden unter die Spieler verteilt, die restlichen blieben vorerst in der Spielfeldmitte gestapelt und konnten später gekauft werden. Kompliziert wurde die Sache, wenn man bedenkt, dass es erheblich mehr Besitzkarten als Spielfelder gab. Der gesamte im Spiel versammelte Grundbesitz war auf dem Spielfeld also nur zum Teil repräsentiert. Außerdem wurden verschiedenfarbige Spielsteine und kleine Fähnchen mit den Aufschriften *Improvement* (Land in Bearbeitung) oder *No Trespassing* (Kein Betreten für Unbefugte) an die Spieler ausgegeben; sie konnten auf Grundstücke beziehungsweise Besitzkarten geheftet werden. Vom gemeinsamen Startpunkt aus rückten die Steine der Mitspieler entsprechend einer gewürfelten Zahl rund um das Spielfeld vor. Ein Ziel gab es nicht, vielmehr musste man den Rundkurs immer wieder neu absolvieren. Dies war ein Novum für damalige Spiele und wurde später zu einem der Gründe, warum Parker Brothers



9 Ältere Rechte? Lizzie Magies Patent für *The Landlord's Game* von 1904.

Monopoly zunächst ablehnten. Wer durch Würfelglück auf ein Grundstück kam, konnte es kaufen, verkaufen oder in (kostenpflichtige) Bearbeitung nehmen, es sei denn, es gehörte bereits einem Mitspieler – dann wurde Miete fällig.

Auf einem Grundstück angelangt, das nicht betreten werden durfte, wanderte man zwangsweise ins Gefängnis (*poorhouse*). Eines der Eckfelder trägt außerdem die Aufschrift *No trespassing – go to jail* (Durchgang verboten, gehe ins Gefängnis). Bei Geldmangel oder aus anderen Gründen konnte ein Spieler Grundstücke, die er besaß, auch meistbietend unter den Mitspielern versteigern. Die Bank belegte eines der Mittelfelder, insgesamt waren 6 600 Dollar im Spiel. Sieger war, wer als erster ein Vermögen von 3 000 Dollar erworben hatte.

Wo verbirgt sich in diesem recht vertrackten Spiel, das seinem Verlauf und seiner Logik nach vielfach auf Monopoly vorausweist, der pädagogische Impuls? Man hat immer wieder darauf verwiesen, dass Lizzie Magie sich der ökonomischen Lehre von Henry George (Abb.10) eng verbunden fühlte. Ihr Vater war Mitarbeiter und Schüler des einst überaus erfolgreichen, ja populären Autodidakten und Wirtschaftstheoretikers gewesen. George stammte aus Philadelphia; zu den Lebensläufen anderer Frühsozialisten wie Karl Marx, William Morris oder Joseph Proudhon zeigt sein Werdegang manche überraschende Parallele auf. Ein begonnenes Studium blieb ohne Abschluss, danach lebte George als freier Journalist in San Francisco. Für kurze Zeit brachte er es dort zum Redakteur der Arbeiterzeitung *The Standard*, bevor er 1881 mit seiner Familie nach New York umzog, um im Jahr 1886 zwar ohne Erfolg, aber mit achtbarem Resultat als Bürgermeister zu kandidieren – etwa ein Drittel der Stimmen konnte er auf sich versammeln.

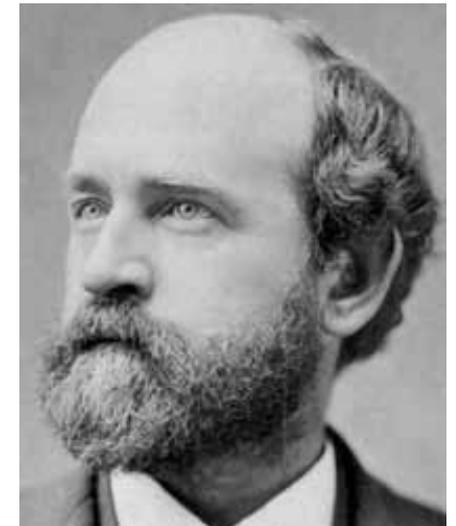
Schon früher hatte George die sozialen Missstände New Yorks angeklagt, insbesondere die provozierende Nachbarschaft von exzessivem Reichtum und bitterer Armut, die er als Schande und Versagen amerikanischer Politik geißelte. Die Beschäftigung mit sozialer Ungleichheit war es, die ihn zu seiner eigenwilligen Wirtschafts- und Steuertheorie führte und ihn sein damals weltweit verbreitetes Werk *Progress and Poverty* (Fortschritt und Armut) verfassen ließ. 1879 erstmals erschienen, wurde es in 14 Sprachen übersetzt und erreichte eine Gesamtauflage von vier Millionen. Henry George zählte damit zu den erfolgreichsten Gesellschaftstheoretikern und utopischen Sozialisten des 19. Jahrhunderts.

Seine Lehre – in Amerika kurzerhand *Georgism* genannt – ist kein konsistentes Theoriegebäude, wie es etwa Karl Marx im *Kapital* von 1867 entworfen hatte. Er selbst gestand mit einem gewissen Stolz, die führenden Wirtschafts- und Sozialtheorien seiner Zeit nicht einmal gekannt zu haben, als er die Arbeit an seinem Buch begann und der empörenden Einkommens- und

Vermögensschere in den USA den Kampf ansagte. Das mag stimmen oder nicht – entscheidend ist, dass es der unangreifbare Status des Propheten war, den er für sich in Anspruch nahm. Nichts weniger als *the remedy* – das Heilmittel – gegen alle möglichen Elendssymptome der Gegenwart versprach er gefunden zu haben. Dabei sei er nur »der Bahn des eigenen Denkens gefolgt«, bis ihm 1869, so George, die unverhoffte »Erleuchtung« zuteil geworden sei, wie man der katastrophalen Zustände Herr werden könne. George, dessen Vater Schriften der Episcopal Church herausgegeben hatte, hing zwei niemals erschütterten uramerikanischen Glaubenssätzen an – der Freiheit des Individuums auf der einen, der göttlichen Gerechtigkeit auf der anderen Seite. Beidem zu seinem Recht zu verhelfen, sah er mit fast schon sektiererischer Insistenz als seine eigentliche Sendung; und die Simplizität, ja geradezu phänomenale Eindimensionalität der Schlüsse, die er aus seinen Beobachtungen zog, taucht seine Theorie zusätzlich in das Licht religiöser Heils- und Offenbarungslehren.

Henry George zufolge lag das Übel der Gegenwart einzig und allein in der ungerechten Verteilung des Bodens, der eigentlich Gottes Gabe an die ganze Menschheit sei. Den Boden nicht etwa umzuverteilen, sondern neu zu besteuern – das war der Weg, der die Menschen unfehlbar zum Heil führen müsse. Mit seiner Single Tax Theory forderte er nicht weniger als eine exklusive Grundsteuer, die sich allein nach den Dimensionen des Landbesitzes, nicht nach dessen Ertrag zu richten habe und so auf einen Schlag alle bislang erhobenen Steuern auf Kapital, Arbeit und Produktivvermögen überflüssig machen würde.

Seine Großstadtkritik war durchgreifend, wobei einzelne seiner Beobachtungen immer noch modern anmuten: »Es gibt Baugrundstücke, bei denen der Besitzer aus jedem Fuß der Straßenfront mehr Gewinn zieht als ein durchschnittlicher Handwerker verdienen könnte; es gibt Baugrundstücke, deren Verkaufspreis höher ist, als wenn man sie mit Goldmünzen pflastern würde. In den Hauptstraßen stehen Hochhäuser aus Granit und Marmor, Eisen und Glas, im aufwendigsten Stil verkleidet und mit jedem Komfort ausgestattet. Und doch sind sie nicht so viel wert wie der Grund, auf dem sie stehen – dasselbe Land, das völlig wertlos war, als der erste Siedler kam. [...] Der wertvollste



10 Wohlmeinend, aber der schnöden Welt kaum gewachsen: Henry George (1839–1897) erfand die single tax als Allheilmittel gegen Krisen.

Boden der Welt, der Boden, der die höchste Rendite bringt, zeichnet sich nicht durch Fruchtbarkeit aus, sondern durch den besonderen Nutzwert, den er dem Bevölkerungswachstum verdankt.« Die Ökonomie der modernen Metropolen ist hier treffender erfasst als in vielen anderen Werken der zeitgenössischen Großstadtkritik. Hätte man die Entkoppelung des Grundeigentums von seinen natürlichen Ertragsmöglichkeiten und damit die grundlegende Differenz zwischen ländlichen und städtischen Bodenrenditen präziser beschreiben können?

Kein Zweifel also, dass Henry George ein scharfsinniger Diagnostiker war. Naiv hingegen wirkt die Erwartung, eine einzige Maßnahme, die exklusive Besteuerung privaten Grundeigentums bei Abschaffung aller anderen Steuern, werde sämtliche beklagenswerten Zustände zum Besseren wenden und so den gerechten Intentionen des Weltenschöpfers wieder Geltung verschaffen. Einerseits, so George mit immer neuer Insistenz, würde die *single tax* die breite bezugslose Bevölkerung von drückenden Abgaben entlasten, andererseits die verhängnisvolle Bodenspekulation durch Vermögende verhindern. Nicht zu reden davon, dass sich das Angebot auf dem Grundstücksmarkt schlagartig vermehren werde und zudem die Bodenpreise unfehlbar fallen müssten, da ja Wertsteigerung durch Spekulation zuverlässig verhindert werde. Ungestellt blieb – und bleibt bei Georges Anhängern bis heute – nur die Frage, welcher Anlagewillige sich denn überhaupt noch für Land interessieren soll in diesem fragwürdigen Paradies, das Steuern einzig und allein auf Grundbesitz erhebt und so den Grundbesitzer gegenüber dem Unternehmer oder Aktionär unweigerlich zum Verlierer machen, wenn nicht in den Ruin führen wird.

Henry George stand in seinem unbeirrbar an die Einheitssteuer dennoch nicht allein. Ihm lange vorausgegangen waren die Physiokraten – jene aufklärerische nationalökonomische Schule, die in Frankreich und der Schweiz bereits in den Jahren um die französische Revolution einen Platz gefunden hatte. Schon François Quesnay (1694–1774), Victor Riqueti (Graf von Mirabeau, 1715–1789) und deren Mitkämpfer waren energisch für eine Alleinsteuere eingetreten, die ausschließlich von Grundeigentümern getragen werden sollte. Schon damals hatte die Einfachheit dieser Theorie verlockt und selbst in etablierten Kreisen Anhänger gefunden – am Vorabend der Industrialisierung allerdings, als von den ungeahnten Ertragsmöglichkeiten moderner Produktivwirtschaft noch kaum jemand wusste. So engagierte die Universität Basel 1776 den bekannten deutschen Physiokraten Johann August Schlettwein als Professor; der Landgraf von Hessen machte den streitbaren Fürstenkritiker ein Jahr später sogar zum Dekan der ökonomischen Fakultät in Gießen. Verglichen mit diesen Vorläufern bestand die wesentliche Modernisierungsleistung Henry Georges sicherlich darin, von der noch ganz agrarisch geprägten Betrachtungsweise des 18. Jahrhunderts zu einer Ökonomie zeitgenössischer

Metropolen vorgedrungen zu sein. Andererseits waren diejenigen, die sich nach ihm noch für eine praktische Umsetzung seiner Lehre engagierten, hauptsächlich esoterisch angehauchte Künstler und Intellektuelle, die sich in der öffentlich kaum bemerkten Gründung wohlmeinender Initiativen versuchten – wenn auch mit bemerkenswerter Hartnäckigkeit. Eine Stiftung im schweizerischen Arlesheim, einem Zentrum anthroposophischer Lehre, hält die Schriften Henry Georges nach wie vor in Ehren. Und die noch immer existierende, nur 500 Einwohner zählende Siedlung Arden im Staat Delaware (Abb. 11), gegründet im Jahr 1900 durch den idealistischen Architekten Will Price, wurde nicht zuletzt dadurch berühmt, dass sie ungeachtet der staatlichen und föderalen Steuergesetzgebung, aber getreu Henry Georges Lehre, bis heute die Praxis der *single tax* durchsetzen konnte.

Ausgerechnet die Künstlerkolonie Arden war es, die Lizzie Magie, Spielerfinderin und Tochter eines eingefleischten Georgisten, nach 1905 mehrfach als Ferienquartier wählte. *The Landlord's Game* wurde dort häufig und gern gespielt. Warum eigentlich? Voreilig hat man aus der Fortüne des Spiels und aus der Herkunft der Schöpferin geschlossen, *The Landlord's Game* sei ganz und gar der Propaganda der Einheitssteuer gewidmet gewesen. Dagegen spricht nicht nur das Fehlen jeden offenen Hinweises auf George und die *single tax* in Magies Patentanmeldung, sondern auch die Analyse des Spiels selbst. So versetzen die etwas konfuse Regeln die Mitspieler in ein ökonomisches System, das im Einzelnen gar nicht nach Henry Georges Land- und Steuermaximen funktioniert, sondern ihnen teilweise sogar widerspricht – beispielsweise sind auf Luxusgüter und Kohle Steuern zu entrichten, aber ausgerechnet nicht auf Landbesitz! Stattdessen üben Regeln und Spielverlauf in wirtschaftsliberale Verhaltensmuster ein. Die Grundstücke kann man nach dem Zufallsprinzip eines Laufspiels, in dem der Würfel über das Vorrücken entscheidet, kaufen oder nach Belieben meistbietend losschlagen, ohne dass Abgaben fällig würden. Und jedermann steht es frei, an öffentlichen Einrichtungen wie Wasser- und Elektrizitätswerk Franchise-Rechte zu erwerben. Das wäre zwar auch laut Henry George nicht ausgeschlossen gewesen, aber die *single tax* orientierte ökonomisches Handeln stets auf einen legitimierenden Zweck: die Überwindung der Bodenspekulation.

Was bei Elizabeth Magie allerdings mit georgistischer Wirtschaftstheorie nahtlos übereinstimmte, und zwar mit deren reduktiver Einseitigkeit, war die



11 Idylle pur dank single tax: ein Künstlerhaus in Arden, Delaware, der einzigen »georgistischen« Gemeinde der Welt.

völlige Vernachlässigung des produktiven Sektors und der Dienstleistungen. Fabriken, Läden, Anwaltskanzleien oder Arztpraxen suchte man im Kosmos von *The Landlord's Game* vergebens. Und um den Entwurf einer Welt – nicht nur die Abbildung eines bestimmten funktionalen Ausschnitts – handelt es sich bei diesem Spiel zweifellos. Immerhin zeigt das Startfeld, das man beim Umrunden des Bretts immer wieder passieren musste, in einem doppelt gerahmten Medaillon eine Art Weltkarte, die wie das Emblem des Spieles wirkt. Allen Spielern wurden hier regelmäßig zwei Dollar Lohn für die Arbeit an Mutter Erde (*Labor upon Mother Earth produces wages*) ausgezahlt, wie die Umschrift in der Art eines Wappenspruchs verkündet.

Ob Lizzie Magie selbst überhaupt eine so glühende Anhängerin Henry Georges gewesen ist, wie es für ihren Vater zutrif, wissen wir nicht mit letzter Sicherheit, dazu ist von ihrer Person zu wenig bekannt. Fest steht allerdings, dass Magie Quäkerin war: Mit tiefster Überzeugung und missionarischem Impuls. Und das Bekenntnis zur *Society of Friends* – wie sich diese auf emanzipatorische Werte gerichtete Religionsgemeinschaft seit der Gründung durch den Engländer George Fox im Jahr 1650 nannte – hat in Magies Spiel- und Weltentwurf durchaus handfeste Spuren hinterlassen. Viele Quäker waren schon früh aus England in die amerikanischen Kolonien geflohen, wo sie ihren Glauben besonders erfolgreich entwickeln und später zumindest teilweise auch in die Formung einer politischen und staatlichen Ideologie der USA einbringen konnten. Quäkerischen Überzeugungen wollte Magie mit ihrem Spiel ganz gewiss Geltung verschaffen.

So kann man es programmatisch nennen, dass in ihrer Welt keine physischen Verweise auf Religion existieren – es gibt weder Kirchen noch Sonntags- oder andere Schulen, die im Amerika des 19. Jahrhunderts in aller Regel auch der religiösen Erziehung dienen. Gerade die entschiedene Absage an institutionalisierte Religion, Priesteramt und Kirchenbau eingeschlossen, gehört zu den Grundfesten des quäkerischen Bekenntnisses. Dass es in ihrem Spiel zugleich an Theatern oder Konzerthallen fehlt, kann man mit der Ablehnung weltlicher Vergnügungen durch die Quäker – die sich lange Zeit auch grau kleideten und auf konventionelle Höflichkeit verzichteten – mühelos erklären. Andererseits wurde der Glaube an die Gleichheit aller Geschöpfe und die Verpflichtung der Leistungsfähigen auf soziale Fürsorge überaus ernst genommen. So erstaunt es wenig, dass jeder Spieler von *The Landlord's Game* zu Abgaben gezwungen wurde, um drückende soziale Not zu lindern – auf den entsprechenden Feldern musste man als Obdachlosenhilfe oder Kleiderspende den gar nicht kleinen Betrag von fünf Dollar springen lassen.

Schließlich hatte auch die Einstellung der Quäker zu Fragen des Grundbesitzes und der öffentlichen Abgaben, wie die Geschichte der *Society of*

Friends zeigt, sich noch nie nahtlos mit geltenden politischen Normen gedeckt. Der konsequent pazifistische Grundhaltung des Quäkertums getreu – »liebe Deine Feinde«! –, wurden Steuerzahlungen stets dann verweigert, wenn sie der Finanzierung von Kriegen dienen sollten; auch die Planung von Kirchenbauten aus öffentlichen Mitteln konnte glaubensstarke Quäker zu Rebellen werden lassen, die sich der Steuerpflicht entschlossen widersetzten. Die grundsätzliche Ablehnung der Sklaverei, im 19. Jahrhundert von zahlreichen Quäkern bis hin zum konspirativen Schutz Flüchtiger, ja zu illegalen Befreiungsaktionen praktiziert, hatte schon früh zur Erprobung und Entwicklung alternativer Konzepte der Bodenbewirtschaftung geführt. Das galt vor allem für die großen Ländereien Pennsylvanias, das 1681 von William Penn als Freistaat für Quäker und andere verfolgte Glaubensgemeinschaften gegründet worden war; ein Jahr später erwarb Penn zum selben Zweck auch den späteren Bundesstaat Delaware. Um 1850 erreichte das freiheitliche und auf breiter Front Gleichstellung fordernde Engagement der Quäker einen vorläufigen Höhepunkt im Wirken von Lucretia Mott (Abb. 12), die in Philadelphia lebte. Als unerschrockene Aktivistin des *abolitionism*, der Bewegung zur Abschaffung der Sklaverei, setzte sie 1848 als Galionsfigur des ersten gesamtamerikanischen Frauenkongresses die Seneca Falls Convention for woman's rights durch, einen Grundsatztext der politischen Frauenbewegung mit Wirkung bis in die Gegenwart.

Wie alle und erst recht alle guten Spiele war also auch Lizzie Magies *Landlord's Game*, Archetyp der Wirtschaftsspiele überhaupt, alles andere als die buchstabengetreue Umsetzung einer vorgefertigten Ideologie. Keineswegs auf einen Triumph des Georgismus bedacht, wollte Magie trotz der pädagogischen Inbrunst, die sie bewegte, zu allererst ein unterhaltsames Spiel erschaffen. Zwar waren es bestimmte gesellschaftliche Annahmen, politische Denkmuster und humanitäre Überzeugungen, die Magies Spiel den Traditionen des Georgismus und des Quäkertums verdankte, aber das Ergebnis wirkt bis heute alles andere als vorgestanz. Originell war *The Landlord's Game*



12 Lucretia Mott (1793–1880), standfeste Quäkerin, half Unterdrückten und führte zu ihren besten Zeiten die Frauenbewegung der USA an.

allemal – mit einer skurrilen Note, die das Spiel keineswegs unsympathisch macht, seiner erfolgreichen Vermarktung aber von Anfang an entgegenstand.

Von Schönheit und Niedertracht

Eine messbare Auflage erreichte die Schöpfung der Quäkerin nie, doch in Vergessenheit geriet sie ebenso wenig. Vor allem im intellektuellen Ambiente der Ostküste – Universitäten eingeschlossen – konnte sich *The Landlord's Game* eine gewisse Sympathie erwerben und sogar auf einige Zeit bewahren, vielleicht gerade weil das Spiel so wenig angepasst wirkte und mit seinen merkwürdigen Erfindungen auch zu unfreiwilliger Komik Anlass gab. Im Umlauf waren fast ausnahmslos handgefertigte Kopien, die je nach Bedarf Veränderungen in Regeln und Spielablauf erlaubten; 1906 und 1932 erschienen allerdings auch Editionen des Originals, deren Auflagen freilich klein blieben und so gut wie kein kaufwilliges Publikum fanden.

Es mag die latent quäkerische Prägung gewesen sein, die *The Landlord's Game* ausgerechnet in Philadelphia, an der Wharton School of Finance der University of Pennsylvania, in den Jahren vor dem Ersten Weltkrieg so beliebt machte. Der Ökonom und unangepasste Sozialist Scott Nearing (Abb. 13) etwa, zeitweise Mitglied der kommunistischen Partei und deswegen mehrfach aus

seinen Lehrämtern entlassen, brachte seine nach eigenen Vorstellungen modifizierte Kopie gern ins Seminar mit, als er an der Wharton School lehrte (1906–1915). Offenbar animierte er seine Studenten dazu, nicht nur einzelne Felder, sondern ganze Gruppen von Grundstücken und Nutzungsrechten zu kaufen. Sicherlich sollte das Spiel aus seiner Sicht die negativen Aspekte kapitalistischer Bodenwirtschaft unterstreichen. Es waren Nearings Studenten, die – so Philip E. Orbanes – das Lieblingsspiel ihres Professors als erste mit dem Spitznamen »Monopoly« belegt haben sollen. Roy Emerson Stryker (1893–1975), Ökonom und als Agrarpolitiker während der Depression einer der einflussreichsten Mitarbeiter Franklin D. Roosevelts, führte Nearings Ideen in einer eigenen – wieder handgefertigten – Version



13 Scott Nearing (1883–1983), ein streitbarer Professor, der mit seinen Studenten Finanzspiele übte. Aufnahme von 1917.

des Magie-Spiels aus dem Jahr 1927 weiter. Dieses Spiel fasste nicht nur Grundstücke zu Gruppen zusammen, sondern markierte sie auch farbig und schuf die Möglichkeit, durch Bebauung die Rendite zu erhöhen. Kleine, liebevoll ausgeschnittene und bemalte Kartonfassaden wurden entsprechend auf den einzelnen Feldern plaziert.

Nach all dem, was eifrige Forschung zur Vorgeschichte Monopolys zusammengetragen hat, scheint es keinen Zweifel mehr zu geben: Charles Darrows sogenannte Erfindung war ein Plagiat! Von der Grundidee des Spiels bis zu den Regeln, von der Geometrie bis zum Gefängnis, von den Straßennamen bis zu den Häusern – all das war in der kurzen, aber lebhaften Tradition der amerikanischen Finanzspiele seit etwa 30 Jahren vorgebildet, als Darrow sein Produkt an Parker Brothers verkaufte. Ob ihm bei der Unterzeichnung des Lizenzvertrags am 19. März 1935 die Hand gezittert hat? Wir wissen es nicht. Jedenfalls waren sich Parker Brothers über den juristisch schwankenden Grund, auf dem ihr Vertragspartner und sie selbst sich mit ihrer Produktion bewegten, durchaus im Klaren. Weshalb sonst hätte Seniorchef George Parker im November 1935 höchstpersönlich nach Washington reisen sollen, um Lizzie Magie – sie war inzwischen 69 Jahre alt und glaubte längst nicht mehr daran, ihr Spiel noch vermarkten zu können – gegen 500 Dollar in bar das Patent an *The Landlord's Game* abzukaufen?

Dass Darrow ein handfester Betrüger gewesen sei, darauf hat sich die Monopoly-Gemeinde, soweit sie irgend kritische Maßstäbe anlegt, mittlerweile geeinigt. Und in der Tat lassen die Umstände, unter denen Darrow sein Spiel entwickelt und auf den Markt gebracht hat, kaum einen vernünftigen Zweifel daran zu, dass er sich für Monopoly aus dem Vorrat längst existierender Spielideen, -regeln und -motive großzügig bedient hat. Allerdings wäre der Beweis, um wirklich hieb- und stichfest zu sein, an den Produkten selbst, den Spielen, zu führen. Gibt es überhaupt unbestechliche Verfahren, Plagiate – die Aneignung fremder geistiger Leistungen – nachzuweisen und das Verhältnis zwischen Vorlage und Kopie objektiv zu beschreiben? Was Texte angeht, ist das heute durchaus der Fall. Digitale Programme, die genau darauf ausgerichtet sind, auch aus großen, heterogenen Textmengen wörtliche Übereinstimmungen herauszufiltern, können die nötigen Nachweise erstaunlich genau führen.

Um die methodischen Fundamente zur Aufdeckung von Plagiaten aufzuspüren, muss man allerdings viel weiter zurückgehen, nämlich zum europäischen Humanismus des 14. und 15. Jahrhunderts, als aus aktuellen Anlässen heraus Qualitäten wie Originalität oder Unverwechselbarkeit überhaupt zum ersten Mal nach näherer Definition verlangten. Damals, an der Schwelle zwischen Mittelalter und Neuzeit, war aus der Neuausrichtung von Kunst und