

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

Archiv-Version



Leibniz-Zentrum für  
Zeithistorische  
Forschung Potsdam

Charlotte Mellentin & Felix Spichal

# VERGANGENHEITSBEWÄLTIGUNG MIT HUMOR?

Das tschechische Brettspiel „Soudruhu, nezlob se!“

DOI: 10.14765/zzf.dok-2605

Charlotte Mellentin und Felix Spichal, Vergangenheitsbewältigung mit Humor?. Das tschechische Brettspiel „Soudruhu, nezlob se!“, Archiv-Version des ursprünglich auf dem Portal Zeitgeschichte|online am 20.12.2017 erschienenen Beitrags: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/vergangenheitsbewaeltigung-mit-humor>

*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@zeitgeschichtedigital.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.

## **Vergangenheitsbewältigung mit Humor?**

Das tschechische Brettspiel „Soudruhu, nezlob se!“

Charlotte Mellentin und Felix Spichal, 20. Dezember 2017

Ivan Mládek entwickelte Anfang der 1990er-Jahre im postsozialistischen Tschechien das Wirtschaftsspiel *Soudruhu, nezlob se!* (Genosse ärgere Dich nicht). Der 1942 in Prag geborene Sänger und Komiker Mládek erfuhr Unterdrückung und Einschränkungen im Privatleben von Seiten des tschechischen Regimes.[1] Das von ihm entwickelte Brettspiel, das vom Titel her an den Spieleklassiker *Mensch ärgere Dich nicht* angelehnt ist, thematisiert die totalitäre Vergangenheit des tschechoslowakischen Staatssozialismus auf besondere Art. Einzelne Ereignisse und Missstände in der Tschechoslowakei werden hier durch eine auf die Spitze getriebene Polemik – begleitet von schwarzem Humor – im Spiel nacherlebt. Nach ausdrücklicher Empfehlung des Herstellers ist das Spiel insbesondere für jene geeignet, die sich rückblickend mit der Erfahrung von Unterdrückung und Ausgrenzung auseinandersetzen möchten.[2] Somit sollen schwer lastende, gar traumatische Erinnerungen durch Humor an Leichtigkeit gewinnen und Möglichkeiten eröffnen, die Vergangenheit auf eine weniger schmerzhaft Weise nachzuerleben oder sogar aufzuarbeiten.

In *Genosse ärgere Dich nicht!* gewinnt derjenige, der durch pures Würfelglück als Erstes die Grenze zur Bundesrepublik überschreitet und aus der ČSSR fliehen kann. Voraussetzung dafür ist es, im Zuge des Spiels eine Million Kronen zu sammeln, um diese als Starthilfe in der neuen Heimat in DM umtauschen zu können. Damit die Flucht gelingen kann, muss den SpielerInnen außerdem der Aufstieg vom einfachen Arbeiter zum Generalsekretär der kommunistischen Partei, also der mächtigsten Person im Staat glücken. Die lebensgefährlichen Grenzsicherungen werden hingegen in Mládeks Spiel als einziges Element nicht parodiert, denn durch den in Kauf genommenen Tod im Verlauf einer gescheiterten Flucht wird die reale Verzweiflung der Menschen besonders stark verdeutlicht. Hier zeigt Mládek, dass die physische Grenze für ihn schließlich auch eine emotionale Grenze ist.

Diese lebensgefährliche Landesgrenze kann nicht leichtfertig und schon gar nicht mit Humor überschritten werden. Im Spiel wird die akute Gefahr durch die Felder *Mine*, *Elektrozaun* und *Grenzwache* symbolisiert und führt bei Betreten zum Ausscheiden der SpielerInnen aus

dem Spiel. Dennoch überwiegt der Humor im Spiel und drückt sich in guten und in schlechten Ereigniskarten aus. Gute Ereigniskarten belohnen regimekonformes Verhalten, das die SpielerInnen voranbringt. So erhält man beispielsweise 10.000 Kronen für eine Falschaussage gegen einen Dissidenten vor Gericht. Um Regimekritiker zu bestrafen, toleriert der Staat somit nicht nur das Verbrechen des Meineids, sondern belohnt die Unehrlichkeit seiner BürgerInnen. Ein weiteres Beispiel für einen guten Genossen ist die Ereigniskarte, bei der man mit 2.000 Kronen dafür belohnt wird, dass man zusammen mit Milizionären eine Demonstration auseinandergetrieben hat. Ironisch dargestellt werden zudem auch die Aufstiegskanäle im real existierenden Staatssozialismus. Eine mögliche Stufe auf der Karriereleiter erklimmt man etwa durch die Heirat mit der Tochter des Innenministers. Nicht durch Fleiß oder Qualifizierung werden Posten vergeben, sondern durch Beziehungen. Dem gegenüber stehen Ereigniskarten mit nicht-regimekonformen Verhalten, das im Spiel negative Konsequenzen mit sich bringt. So zieht beispielsweise die Existenz eines Amateurfunksprechgerätes in der eigenen Wohnung eine Strafe von 10.000 Kronen nach sich. Die Funkhoheit stand unter staatlicher Kontrolle, um die unkontrollierte Kommunikation innerhalb der Bevölkerung zu verhindern. Darüber hinaus deutet die Karte auf die Tatsache hin, dass Hausdurchsuchungen durchaus üblich waren, um beispielsweise verbotene Gegenstände wie diesen zu finden. Mládek thematisiert jedoch nicht nur die innenpolitischen Spannungen, sondern bezieht sich auch auf den Ost-West-Konflikt. Wird man etwa in einer Jacke mit amerikanischen Symbolen entdeckt, sanktioniert die entsprechende Ereigniskarte dies mit dem Zurücksetzen der Spielfigur. Schließlich konnten Produkte aus kapitalistischen Staaten als Zeichen für die Verbrüderung mit dem amerikanischen Feind gesehen werden.

Allerdings birgt das Spiel die Gefahr, den realsozialistischen Alltag zu verniedlichen bzw. zu verharmlosen. So kann beispielsweise die Ereigniskarte *amerikanische Jacke* nur vor dem Hintergrund des historischen Kontextes verstanden werden. Mládeks Strategie, der Geschichte mit Humor zu begegnen, kann vielleicht für jüngere Generationen misslingen. Der hintergründige Humor wird trotz seines ernststen Anliegens vom Unterhaltungswert des Spiels überschattet. Dies bestätigen schließlich ZeitzeugInnen, die davon berichten, dass ihre Kinder den Spielverlauf übertrieben und unrealistisch finden.[3] Die Wirkung des Spiels auf die jeweiligen SpielerInnen ist somit von der persönlichen Geschichte abhängig. So bietet Mládek mit *Genosse ärgere Dich nicht!* eine ungewöhnliche Form der Aufarbeitung und des Umgangs mit Erinnerungen. Für alle anderen ist es ein polarisierendes Brettspiel, welches

möglicherweise beim generationsübergreifenden Spielen zu einem Austausch führen kann und vielleicht Impulse gibt, um belastendes Schweigen zu brechen.

Als historische Quelle verdeutlicht *Genosse ärgere Dich nicht!*, wie in den postsozialistischen Staaten mit Hilfe von Spielen versucht wurde, neue, populärkulturelle Mittel zur Vergangenheitsbewältigung zu finden.

---

## Literatur

[1] Vgl. die Website von [Ivan Mládek](#) [Geprüft am 23.08.2017].

[2] M. Spiritova: „Genosse ärgere Dich nicht!“ Brettspiele als Zugang zur populären Erinnerungskultur im östlichen Europa, in: K. Braun/C.-M. Dietrich/ A. Treiber (Hg.): Materialisierung von Kultur: Diskurse, Dinge, Praktiken: 39. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde in Nürnberg vom 25.-28.09.13. Münster 2015, S. 551-560, hier S. 558.

[3] Ebd., S.559.

---

**Zitation:** Charlotte Mellentin und Felix Spichal, Vergangenheitsbewältigung mit Humor? . Das tschechische Brettspiel „Soudruhu, nezlob se!“, in: Zeitgeschichte-online, 20.12.2017, URL: <https://zeitgeschichte-online.de/themen/vergangenheitsbewaeltigung-mit-humor>