

„Mensch & Natur“ - Das Brettspiel für Freunde der öko-sozialen Produktion

von Julie Game

Ob ein politisches Brettspiel mit Würfeln und Karten noch von vielen Menschen zur Kenntnis genommen wird, ist fraglich. Heute erregen eher Online-Spiele und künstliche Intelligenz das Interesse und eine große Begeisterung bei Spiele-Fans. „Mensch & Natur“ kann als ein politisches, ökonomisches und ökologisches „Monopoly“-Spiel angesehen werden, bei dem jedoch die Figuren nicht in der weltfremden sozialen Doppelrolle als Hauseigentümer und Hausmieter zugleich über das Spielfeld jagen. Es ist ein linkes, kapitalismuskritisches Spiel mit klar definierten gesellschaftlichen Gruppen und Aufgaben. Da gibt es keine Bank, die bei „Los“ ihr Geld verschenkt und auch keine willkürlich ausgewählten, erfundenen Spielmittel oder gar mystischen Zauberkräfte, die jeden Bezug zur natürlichen gesellschaftlichen Realität mit sich gesetzmäßig entwickelnden Produktivkräften und Produktionsverhältnissen vermissen lassen.

„Mensch & Natur“ ist ein Spiel für vier Spielerinnen. Jede Spielerin lebt auf einem von vier Kontinenten und vertritt zu Beginn die Interessen der einzigen großen Kapitalgesellschaft ihres Kontinents. Es gibt Banken, Industriezentren mit Maschinenhalle und Arbeitsplätzen für eine stets beliebig verfügbare Belegschaft, Marktplätze mit Handels- und Spekulationsfeldern, Rohstoffquellen für Gebrauchsgüter und Felder für den Konsum der Lebensmittel und Luxusmittel und den Schutz der Natur. Die Aufgabe der Spielerin ist es, für die Eigentümer des Unternehmens auf ihrem Kontinent den größtmöglichen Reichtum anzuhäufen: Geld, hergestellte Gebrauchsgüter und möglicherweise, bedingt durch ökologische Produktion, auch vom Müllplatz zurückgeholte neue Rohstoffe der Natur.

Möchte eine von ihnen aber alle Arbeiter gut versorgen und sie beim Erhalt der natürlichen Umwelt miteinbeziehen, so bleibt ihr nichts anderes übrig, als eine Genossenschaft mit Genossenschaftsarbeitern als Eigentümer zu gründen. Mit dieser kann sie ihre Ziele dann durch die Beschränkung der Marktwirtschaft und eine geplante Selbstversorgung erreichen.

Das Spiel hat eine klar überschaubare Struktur mit vier Handlungsabschnitten:

- 1. Eine maßlose Warenüberproduktion** durch Würfel werfen und bewegen von Kapital- oder Arbeiterläufern auf den Stufen eines Läufer-Plateaus.
- 2. Autonome Entscheidung über politische und militärische Aktionen** mit Hilfe von Karten oder Würfeln für eine soziale und ökologische Umverteilung der Produkte oder deren umweltschädliche Vernichtung als bedrohlicher Warenüberschuss auf dem Markt.
- 3. Freier Verkauf aller Waren** auf dem anonymen Markt oder planbare Selbstversorgung in Übereinstimmung mit der Natur.
- 4. Ökologische Bilanz** der umweltschädlichen, relativen Überproduktion und des ökologischen Umweltschutzes.

Die Regeln legen die Funktionsweisen der Figuren und Spielmittel in den vier Handlungsabschnitten fest und schreiben den Spielerinnen lediglich die objektiv notwendigen Handlungen vor. Sie zeigen auf, was getan werden muss und was getan werden darf und welche Konsequenzen sich daraus für die Beteiligten ergeben können. Die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft oder Genossenschaft folgen gegensätzlichen Grundsätzen und Zielen



Eines der ursprünglichen Spielbretter

und besitzen eine derart große Entscheidungsfreiheit, wie sie bei einem Brettspiel mit Würfeln und Karten nicht vermutet wird. Sie behalten in jeder Situation ihre Rolle als freies autonom handelndes Subjekt im Spannungsfeld objektiv vorgegebener Rahmenbedingungen und einer Fülle wahrnehmbarer Handlungsmöglichkeiten. Alles so, wie im realen Leben auch. Das sorgt dann immer wieder für aufregende Überraschungen und unerwartete Aha-Erlebnisse bei den Teilnehmerinnen.

Die Aktionen gegen andere Kontinente und Unternehmen erfordern Allianzen, geben aber auch unparteiischen Spielerinnen die Gelegenheit, ihr Geld im Rahmen der militärischen Zerstörungsaktionen spekulativ gewinnbringend zu investieren. Politische Aktionen ermöglichen nicht nur eigennützige feindliche Übergriffe, sondern auch Solidarität mit Ausgegrenzten, Maßnahmen zum Erhalt der natürlichen Umwelt und interessenbedingte politische Kämpfe für oder gegen wirklich soziale und ökologische Verhältnisse ohne Krieg und Ausbeutung. Jede eröffnete, abgewehrte oder auch vermiedene Aktion kann zu unterschiedlichen und teilweise nicht vorhersehbaren Konsequenzen führen, die eine andere Spieltaktik erfordern oder sogar neuen strategischen Zielen den Weg bahnen.

„Mensch & Natur“ ist deshalb kein einfaches oder gar sich selbsterklärendes Spiel, sondern muss, wie jedes anspruchsvolle Spiel, erlernt werden. Für Anfängerinnen dürfte die helfende und orientierende Führung durch eine erfahrene Spielerin sehr hilfreich sein. Das Spiel ist für gesellschaftspolitisch interessierte Menschen bestimmt, eignet sich für linke politische Betriebs- und Gewerkschaftsarbeit und kann bei Schulungen hervorragend die politische Ökonomie des Kapitalismus veranschaulichen. Eine Diskussion über den Gegensatz von Kapital und Arbeit wird dabei unvermeidlich. Die richtige Spielfreude und der große Spaß kommen aber erst dann auf, wenn nach einigen Spielen die Regeln gelernt und viele Taktikvarianten erprobt sind.

Das Spiel hat Joachim Geserick aus Berlin entwickelt und einige Exemplare selber hergestellt. Wer an ein Spiel der beabsichtigten größeren zweiten Auflage interessiert ist, kann sich beim Autor unter joges50@gmx.de vormerken lassen. Er versendet dann sofort eine Information, wenn bei einer ausreichenden Nachfrage und gesicherten Finanzierung das Spiel in die Produktion geht und bestellt werden kann.