

J A H R B U C H F Ü R
H I S T O R I S C H E
K O M M U N I S M U S
F O R S C H U N G
J H K 2 0 2 1

METROPOL

Maren Röger

Kartonierte Möglichkeitsräume. Welten und Grenzen sozialistischer Brettspiele

Cardboard Spaces of Opportunity. Worlds and Borders of Socialist Board Games

In: Jahrbuch für Historische Kommunismusforschung 2021. Berlin: Metropol Verlag, pp. 103–122

Abstract

Board games were part of pedagogical practices in the state socialist societies after 1945 that aimed at creating a »neuer Mensch«. To varying degrees, they presented an interpretation of the surrounding society, proclaiming some values, opening specific fields of activities while other possibilities were denied for the players, mainly children and young adults. This essay analyses the (limited) worlds of board games in several socialist countries after 1945, concentrating on officially produced games in the German Democratic Republic, Poland, and the USSR, supplemented by some examples from Czechoslovakia and Romania. The main focus is on travel games, military games, and economic games that show different borders of the playable and how they shifted alongside political watersheds. Although the travel games of the GDR blocked fictional travels westward after the 1960s and kept the players in the Eastern bloc, the 1980s brought possibilities for playing capitalism in some countries. Board games were thus indicative of the erosion of some state socialist principles.

Über die Autorin

Maren Röger, Juniorprofessorin für Transnationale Wechselbeziehungen. Deutschland und das östliche Europa an der Universität Augsburg, Leiterin des Bukowina-Instituts. Studium der Kultur- und Geschichtswissenschaft, 2010 Promotion an der Justus-Liebig-Universität Gießen zu den deutschen und polnischen medialen Diskursen bezüglich der Zwangsmigration der Deutschen. 2010–2015 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Deutschen Historischen Institut in Warschau. Aktuell Arbeit an einer Monografie zu Bildmedienproduzenten in der Habsburger Peripherie um 1900 und zum Themenfeld des Spiels. Veröffentlichungen u. a.: »Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation«, in: *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, 16 (2019), H. 1, S. 46–73 (mit Florian Greiner); Hg. (mit Florian Greiner): »Kampf der Systeme. Brett- und Computerspiele zum Kalten Krieg in West- und Osteuropa«, in: *Zeitgeschichte-online*, Dezember 2017, <https://zeitgeschichte-online.de/themen/kampf-der-systeme>; *Kriegsbeziehungen. Prostitution, Intimität und Gewalt im besetzten Polen 1939–1945*, Frankfurt a. M. 2015.