



De wereld, een bordspel

Wie heeft het als kind niet gespeeld, dat magische bordspel waarin je straten koopt, daar huizen neerzet, of beter nog hotels, en vervolgens je tegenspelers zoveel huur laat betalen dat ze failliet gaan? Met monopoly lepelen we ieder kind onze waarden in: winst maken is het equivalent van succes, en het is heel normaal dat dat ten koste van anderen gaat.

Laat het spel nu net bedacht zijn met de tegenovergestelde bedoeling. Toen Elizabeth Magie in 1903 *The landlord's game* bedacht, was het net haar bedoeling aan te tonen hoe gevaarlijk monopolistisch grondbezit was en hoe dat tot een verarming van de plattelandsbevolking leidde. Bij haar versie zaten dan ook twee sets spelregels: monopoly en prosperity, een spelvorm waarin iedereen geld kreeg telkens als een speler een stuk grond opkocht en het spel collectief gewonnen werd als de armste speler zijn kapitaal verdubbeld had. Ook dat was propaganda, en wel voor het gedachtegoed van de progressieve econoom Henry George. Kort door het economische bochtje: George had vastgesteld dat de stijgende welvaart eind 19de eeuw vreemd genoeg tot stijgende armoede leidde. Die snelgroeiende ongelijkheid tussen (super)rijken en armen was volgens hem terug te brengen tot grondbezit, want de grondwaarde steeg sneller dan de lonen en huurders werden dus steeds armer. Zijn *single tax*-oplossing was eenvoudig: universele grondbelasting heffen en daarvan een basisinkomen uitbetalen aan alle leden van de gemeenschap. Met als bijkomend voordeel dat grondspeculatie niet langer zinvol is, en grond dus niet

uit het productieve systeem verdwijnt.

'Ik hoop dat mannen en vrouwen door mijn spel heel snel begrijpen dat hun armoede voortkomt uit het feit dat Carnegie en Rockefeller meer geld hebben dan ze kunnen uitgeven', schreef Magie. Het draaide anders uit. In 1935 kocht Parker Brothers het spel op, schraptte Magie uit de ontstaansgeschiedenis en koos voor één set regels: *The landlord's game* werd monopoly, de paplepel van de 1%. (Erger nog: Parker zette het spel in de markt met de mythe dat de werkloze Charles Darrow het spel had bedacht, en zo rijk geworden was.)

Het is niet het eerste goede idee dat sneuvelt door de hebzucht van de menselijke soort. Begin 20ste eeuw was de economische groei in de VS zo groot dat het theoretisch mogelijk was te evolueren naar een maatschappelijk model waarin iedereen het relatief goed zou hebben. En kortere werkdagen, om maar iets te noemen, perfect mogelijk waren zonder de economische groei af te remmen, waardoor arbeiders meer vrije tijd zouden krijgen voor hobby's of zelfontplooiing. De industrie wilde er niet van weten. Pas tijdens de crisis van de jaren 30 werden, noodgedwongen, kortere werkdagen ingevoerd om de massale werkloosheid op te lossen. Cornflakesgigant Kellogg's experimenteerde in 1930 met werkdagen van zes uur. Uit een personeelsbevraging in 1946 bleek dat 75 procent van de werknemers, zeker de vrouwen, kortere werkdagen verkozen boven grotere koopkracht. Toch werd het systeem afgevoerd.

De economische groei had geleid tot structurele overproductie en dus moest de consument uitgevonden worden. Enter Edward Bernays, het dubbele neefje van Sigmund Freud. Tijdens de oorlog had hij als propagandastrateg gewerkt, een job die hij in vreedstijd voortzette. Zijn bekendste wapenfeit: de markt voor de tabaksindustrie verdubbelen door vrouwen te doen roken. Eerst lanceerde hij de magere vrouw als schoonheidsideaal, zodat vrouwen gingen roken in plaats van snoepen. Daarna moest alleen nog het taboe op rokende vrouwen opgeheven worden. Dus lanceerde Bernays de 'Torches of freedom'-campagne: de sigaret als symbool van emancipatie. Met een soortgelijke *brain bender* schiep

hij de consument, want massaproductie is alleen rendabel als de vraag blijft stijgen. Genoeg moet dus altijd 'te weinig' zijn, zodat elke nood meteen wijkt voor een nieuwe en er weer nieuwe producten kunnen bij komen. Elk luxeproduct moet 'onmisbaar' worden voor iedereen. Het creëren van die koopdrang werd al gauw de lucratiefste bedrijfstak: de reclame. Voeg daarbij de ingebouwde 'veroudering', waardoor producten snel vervelen of kapotgaan, en de economie kan eindeloos blijven doordraaien.

Wie de regels uitzet, bepaalt het spel. Een paar jaar geleden, tijdens de eindeloze regeringsonderhandelingen, schreef Maud Vanhauwaert *Al t'hoop - Vier verwoede pogingen tot coalitievorming*. In haar inleiding schrijft ze: 'Allen worden wij geconfronteerd met een veelheid aan klinkende slogans, loze uitspraken, rake verzen, scherpe meningen, goede raadgevingen, boude boutades. Het is aan ons om daartussen een draaglijke samenhang te vinden.' Op oulipiaanse wijze stelt ze uit zeven gevonden zinnen volgens even strikte als arbitraire regels vier nieuwe gedichten samen: eentje uit alle zinsdelen, eentje uit alle woorden, eentje uit alle losse lettergrepen en eentje uit alle letters. Zo dwingt ze zichzelf anders te denken. Buiten de box. Maar toch binnen een kader. Om zo tot onverwachte uitkomsten te komen.

*Het is kauwen op beelden
Die elkaar nooit raakten
Om bellen te blazen
waarin het leven trilt
(...)
kijk,
wat elkaar nooit vond
gonst, humt samen
in een zwijgende mond*

Stel je voor dat regeringsonderhandelingen zo zouden verlopen. Dat alle partijen zich vooraf akkoord zouden moeten verklaren met een arbitraire, maar onwrikbare set spelregels, om zo tot een regeringsverklaring te komen. Bijvoorbeeld: 'Alle middelen mogen worden ingezet om de welvaart te verhogen, maar geen enkele maatschappelijke groep mag schade lijden.' Of: 'De klimaatnormen moeten worden gehaald, maar aan de zorg economie mag niet worden geraakt.' Of: 'Elke bevolkingsgroep moet haar identiteit



The landlord's game van Elizabeth Magie, de voorloper van monopoly zoals wij het spel kennen. rr

kunnen vormgeven, maar aan de landsgrenzen mag niet worden geraakt.' Ik zeg maar wat.

Of op bedrijfsniveau: 'Topcarrières moeten mogelijk zijn zonder dat je er alles voor moet opgeven.' Wat zou dat voor effect hebben? Misschien zouden we meer deeltijdse topjobs zien, waardoor ego minder een rol zou spelen, minder mensen burned-out zouden raken en er in elke job dubbel zoveel expertise aanwezig zou zijn. Misschien zouden we meer vrouwen in topposities zien, want ontbreekt het hen niet aan ambitie, maar vinden ze (denk maar aan het Kellogg's-experiment) andere dingen ook belangrijk. Misschien zouden ook mannen blij zijn dat de druk afneemt, maar is het zo 'gemarket' dat het stoer en cool is alles op te geven voor een toppositie en in een rechte lijn naar een hartinfarct toe te werken, dat alle

Hoe graag we dat ook vergeten: kapitalisme is een keuze, geen gegeven. Alleen zien we het door de marketing als de enige mogelijke optie

andere opties uit beeld zijn verdwenen.

Wie weet hoe de wereld eruit zou zien als we, Bernays-gewijs, niet status zouden propagieren, maar geluk en vrijheid — en dan bedoel ik niet het soort dat je kunt kopen in de vorm van een auto, een sigaret of een yogacursus. Wat het ecologisch zou kunnen betekenen als iemand een campagne zou opzetten voor een kримпеconomie. Als progres-

sieve partijen buiten het frame van het realisme zouden durven te denken en echte sociale oplossingen zouden voorstellen in plaats van greenwashing of donkerpaarse compromismaatregelen. Want het is met de wereld niet anders dan met een bordspel: de uitkomst hangt af van de spelregels die je erbij voegt. En hoe graag we dat ook vergeten: kapitalisme is een keuze, geen gegeven. Alleen zien we het door de marketing als de enige mogelijke optie. Maar als we even buiten de box denken, of terugkijken naar de 'oude (spel)doos' van monopoly, dan was ook prosperity ooit een optie. Je moet het alleen willen.

Gaea Schoeters is auteur, scenarist en librettist. Elke maand stelt ze in deze column iets in vraag, omdat vraagtekens nu eenmaal interessanter zijn dan uitroepetekens.