

Zala Pavšič

## **O pozabi: primer jugoslovanskega Monopolyja**

Vsak je že takoj, ko vstane iz postelje, potencialni zmagovalec ali poraženec v velikanski, nenehni, breznamenski, neizogibni loteriji, ki za štiriindvajset ur določa njegov splošni koeficient uspeha ali poraza. (Roger Caillois)

Mladost! Vendar po tvoji temni temni zarji  
srce bridkó zdihuje, Bog te obvarji!  
(France Prešeren)

**Ključne besede:** Monopoly, namizne igre, spomin, Jugoslavija, osemdeseta leta, materialna kultura

DOI: 10.4312/ars.13.1.111-122

Pričujoči prispevek temelji na predpostavki, da je druga plat materialnosti nematerialnost oziroma da imajo predmeti tudi abstraktno razsežnost (Miller, 2017, 108). To razmerje bom skušala raziskati na primeru namizne igre Monopoly, in sicer pri različici, ki jo je sredi 80. let 20. stoletja oblikovalo slovensko podjetje Kocka. Pri tem se ne bom ukvarjala le z razporeditvijo in ovrednotenjem polj ter z njihovo morebitno simboliko, temveč predvsem z recepcijo omenjene igre v Sloveniji in z generacijsko<sup>1</sup> pogojenim spominom (in spominjanjem), povezanim z igro. Tako kot nam preučevanje starodavnih artefaktov in iger lahko pomaga razumeti zgodnje kulture, v katerih so se pojavili, tako tudi igre masovne proizvodnje ponujajo dragocen vpogled v vrednote in vedenje določene družbe (Whitehill, 1999, 116).

V monografiji o družbeni revoluciji v osemdesetih Božo Repe (2017) ugotavlja, da so se v tem obdobju jugoslovanski narodi kljub desetletjem skupnega sobivanja pričeli odtujevati med seboj in da so zaradi vedno slabšega medsebojnega poznavanja čedalje večjo vlogo pridobivale stereotipne predstave. »Pri mlajših generacijah je v osemdesetih letih jugoslovanska zavest funkcionirala le še pri športu (zlasti nogometu in košarki) ter jugoslovanskemu rocku« (Repe, Kerec, 2017, 19). Tudi tradicionalne šolske ekskurzije in maturantski izleti so bili čedalje pogosteje usmerjeni proti zahodnoevropskim

1 Zaradi te pogojenosti poleg imena sogovornika oziroma sogovornice navajam tudi njegovo oziroma njeno letnico rojstva. Sociološka teorija generacij Karla Mannheima je ravno tako povezana s pozabljanjem: če prihod novih generacij pomeni izgubljanje kulturnega spomina, hkrati pomeni možnost revizije našega vedenja in možnost za nove interpretacije (navedeno po: Olick, Vinitzky-Seroussi, Levy, 2011, 93).



državam in tako niso pripomogli k utrjevanju skupnega jugoslovanskega kulturnega prostora (prav tam). Glede na to, da je jugoslovanski Monopoly predstavljal geografska polja nekdanje Jugoslavije, je bil cilj moje raziskave ugotoviti, kakšno je bilo doživljanje teh polj pri sogovornikih, ki spominsko niso bili več vezani na skupno državo in se bivanja v Jugoslaviji niso več spominjali. Še bolj kot spominjanje me bo torej zanimalo pozabljanje kot kategorija, ki hodi z roko v roki s spominjanjem.

Francoski teoretik Pierre Nora je ustvarjanje krajev spomina povezoval z mislijo, da spontanega spominjanja ni ter da je ustvarjanje arhivov, prirejanje obletnic in praznovanj posledica dejstva, da takšne aktivnosti ne potekajo več po naravni poti (Olick, Vinitzky-Seroussi, Levy 2011, 441). Pomen pozabe je poudaril tudi francoski antropolog Marc Augé (2004), ki je pozabljanje videl kot predpostavko, ki »nas vrača v sedanjost« (2004, 89). Čedalje večji poudarek na pomenu pozabljanja je bil razlog, da je Liedeke Plate (2016) predlagala, da se v spominskih študijah vzpostavi nov termin oziroma polje, imenovano amneziologija. Posvečeno naj bi bilo raziskovanju pozabljanja »ne kot spominskega spodrsaljaka ali obrobne plati spomina, temveč kot nečesa, kar je aktivno proizvedeno – kot ustvarjeno stanje, ki je proizvedeno in reproducirano, ki mora biti raziskano posebej in posledično potrebuje svoj niz orodij« (Plate, 2016, 144).

V 80. letih na ozemlju nekdanje Jugoslavije ne pride le do postopnega razpadanja države in vzpona nacionalnih držav, temveč tudi do postopne menjave spominske paradigme, pri kateri navezanost na skupno državo kot kulturnem habitusu pri generaciji, rojeni v 80. letih, zamenja navezanost (omejenost) na samostojno Slovenijo in države Zahodne Evrope. Čeprav je pozabljanje del naravnega procesa, ima njegova namerna raba pri ustvarjanju novega kulturnega okolja pomembno vlogo, saj prinaša zavestno vzgojo generacij, ki bodo nosilke novega spomina. Intervjuji na temo artefakta, kakršen je jugoslovanski Monopoly, so tako mišljeni kot prikaz diskrepance med spominom, vtisnjenim v igro, ter spominom mojih sogovornikov.

## Kockin Monopoly in vrednotenje igralnih polj

Monopoly se v Jugoslaviji pojavi sredi 80. let, torej v obdobju, ki se je že obračalo proti kapitalizmu (Repe, Kerec, 2017, 247). Dotlej so bile v regiji prisotne t. i. klasične namizne igre, kot so šah, človek, ne jezi se, špana in mikado, ter igre s kartami, kot so remi, šnopc in v določenih slovenskih regijah tarok. Prve različice Monopolyja so v Jugoslavijo prišle iz tujine,<sup>2</sup> v Slovenijo zlasti iz sosednje Italije, ki je svojo verzijo igre izdajala od sredine 30. let naprej.<sup>3</sup>

2 Ugotovljeno na podlagi opravljenih intervjujev. Podobne rezultate v svojem članku *Monopol: da li je ova društvena igra bila zabranjena* izpostavlja tudi novinar Uroš Dimitrijević.

3 Zgodovina razvoja italijanske verzije ima svoje specifikke: leta 1935 je Arnoldo Mondadori, lastnik

Kockin Monopoly, ki ga je oblikoval nekdanji direktor podjetja Jože Hribar, se je v zavest ljudi vtisnil z modro podolgovato škatlo, rumeno igralno ploščo in barvno lestvico, ki je posamezne kraje razdeljevala v skupinice po dva ali tri. Figurice so bile za razliko od ameriške verzije<sup>4</sup> lesene, enake oblike in različnih barv. Posebnost Kockine verzije so tudi tri vogalna polja, ki jih predstavlja »Disco Club«. Polja, povezana s prevoznimi sredstvi, označujejo letališča, Taxi avto in Taxi gliser. Omenjena verzija tako za razliko od ameriške nima polja za brezplačno parkiranje.

Spomini mojih sogovornikov na igranje Monopolyja so lepi, saj jim je igra najprej predstavljala predmet nostalgije po otroštvu, mladosti oziroma prijetnem preživljanju časa. Upam si trditi, da je bil to za marsikoga glavni razlog, da se je odzval mojemu povabilu na pogovor.

Preden se lotim interpretacije spominov, povezanih z geografskimi kraji, naj poudarim, da so ti v pričevanjih mojih sogovornikov igrali bolj obstransko vlogo. V skladu z mislijo enega najbolj znanih predstavnikov teorije iger Johana Huizinge, ki je o igri razmišljal kot o pojavu, ki »zadovoljuje ideale izražanja in skupnega življenja« (2003, 19), so tudi v pričevanjih sogovornikov pomembno vlogo igrali predvsem spomini na njihove soigralce, njihovo vedenje med igro in njihov način igranja.

Anja, 1990: »Jaz pa to najbolj povežujem s svojo družino in z določenimi – zdaj to vem za nazaj – osebnostnimi lastnostmi članov družine: oče se nikoli ni hotel igrati Monopolyja in smo se ga vedno igrali v zasedbi: moj stric, njegova žena, moja mami, jaz in sestra. Vedno je dal pobudo stric, ki je tudi sicer najbolj kapitalističen v družini, najbolj preračunljiv, pa res, najbolj mu gre, res je malenkosten za denar; na vsak cent pazi, zato je oboževal to igro. Čeprav sva bili s sestro takrat še deklici, smo igrali in on ni imel nobenega zadržka sedemletnega otroka čisto oskubiti. In potem [mu je] mami tako [rekla]: malo pazi, da bo vsaj zanimivo igrati. Ampak ne, on je bil pripravljen narediti vse, zmanipuliral te je tako, da si mu vse prodal, čisto vse nepremičnine, vse je šlo k njemu in tudi vedno je bil on banka, noben drug ni smel nikoli biti banka. Sploh ne vem, zakaj smo se to tako radi igrali, mislim, no, z njim. Ampak ja, zdaj vidim to za nazaj, to psihologijo članov družine, pa mi je kar zabavno.«

---

pomembne italijanske založbe, iz Amerike za darilo prejel izvod Monopolyja. Ker sam igre ni želel izdati, jo je pokazal prijatelju, prevajalcu Emiliju Cerettiju, ki je razmišljal o odprtju svojega podjetja. Italija je bila takrat fašistična država, nenaklonjena tujim izdelkom, zlasti če so prihajali iz Anglije in Amerike, ter tujim poimenovanjem. Zato je Ceretti najprej spremenil ime igre v Monópoli, s končnim i-jem v zapisu. Poleg tega je nekaj pravil igre prilagodil. Italijanska verzija je tako postala drugačna od originala in njene pravice je vsaj do začetka 21. stoletja neodvisno od Hasbroja tržila italijanska družba Editrice Giochi (Albertarelli, 2000, 120).

4 V standardizirani verziji Monopolyja so figurice kovinske in predstavljajo predmete, kot so likalnik, lokomotiva, naprstnik in klobuk, ter like: konjenik, psiček ...

Najpomembnejši vidik v pričevanjih mojih sogovornikov je bil finančni. Večina je posebnost igre videla ravno v tem, da je vsebovala denar. Nekateri sogovorniki so se kot otroci z njim igrali tudi igre, ki so si jih izmislili sami.

Sogovorniki so pogosto izpostavljali tudi občutek posebnosti jugoslovanskega Monopolyja: vsi so zatrjevali, da ga še vedno hranijo doma na podstrešju ali v hiši svojih staršev, četudi v zelo obrabljenem stanju. O popularnosti Kockinega Monopolyja priča tudi dejstvo, da je bil kot geslo vključen v spletni projekt *Leksikon YU mitologije*. Publicistka Agata Tomažič je opis igre zaokročila z namigom, da se za razporeditvijo igralnih polj in vrednostjo, dodeljeno posameznim letoviščem, skriva ideja slovenskega nacionalizma, saj sta bila slovenska Bled in Bohinj najdražji polji v igri, bosanski smučišči Jahorina in Bjelašnica pa najcenejši. S takšno razporeditvijo polj naj bi Monopoly vizionarsko napovedoval kasnejši razpad Jugoslavije.

Omenjeni vir je bil ena izmed prvih orientacijskih točk, ko sem pričela snemati intervjuje o tej igri, zato sem sogovornike pogosto spraševala, ali so v takšni razporeditvi polj tudi sami videli sporočilo o slovenski večvrednosti. Odzivi prvih intervjuvancev so bili negativni.

Špela, 1982: »Ne vem ... se spomniš tistega kipca od Degasa ... ne vem, ali od njega ali od koga drugega, Francoz je bil, Mala plesalka, ne. Profesor umetnostne zgodovine v gimnaziji nam je razlagal, da ta punca stoji tam v napol baletni pozi, roka je na hrbtu in malo nesramno gleda gor v zrak na eno stran. In potem so šli umetnostni zgodovinarji to raziskovat. Že takrat je bila škandalozna, ker ni utelešala tistega, kar naj bi balet prikazoval, eleganco, ne vem, razmerja o zlatem rezu, lepoto, bla bla bla, ampak mere njene glave – takrat je bila zelo aktualna teorija, da je mogoče iz meritev glave razbrati človekov značaj – no, ona ima značaj pokvarjenke. Resno. Zato je bila tako šokantna. No, to je bila povsem absurдна teorija, ki jo danes vsi popljujejo na veliko in široko, isto kot evgenika, ne ... s časom se to spreminja ...«

Čeprav pomenska odprtost, kakor je izpostavila Špela, pogosto izziva neodobravanje in pretirano vzporejanje s pojavi iz sočasne realnosti, je prav ta pogoj, da določeno delo uspe ohranjati aktualnost dlje časa, saj omogoča, da v njem vsakdo vidi nekaj, s čimer se lahko poistoveti. Hkrati je treba upoštevati, da bo naša interpretacija informacij sestavljena na eni strani iz kolektivnih predstav, prisotnih v določenem obdobju, na drugi pa iz osebnih predstav posameznika, na katerega vplivajo zlasti informacije, pridobljene z izobrazbo, in njegov spomin.<sup>5</sup>

---

5 Kot vizionarsko igro Monopoly interpretira tudi Božo Repe, toda ne v smislu večvrednosti in nacionalizma, temveč v smislu prehoda od socialističnega h kapitalističnemu sistemu in zlasti kot vajo za kasnejšo privatizacijo (Repe, Kerec, 2017, 249).

Razporeditev polj na Kockinem Monopolyju bi lahko interpretirali na različne načine: lahko bi jo skušali razumeti v skladu z obćima orientacijskima metaforama, kakršni sta sever–jug in vzhod–zahod (Lakoff, Johnson, 1980, 25), pri čemer so južne republike praviloma dojete kot manj razvite v primerjavi s severnimi, podobno kot zahodne v primerjavi z vzhodnimi. Takšno pojmovanje bi posrećeno sovpadalo z duhom časa osemdesetih, kjer – na podlagi čedalje večjih socialnih razlik med republikami – posamezne jugoslovanske republike zaćenjajo razvijati orientalistične predstave o drugih. Pri tem sta Slovenija in Hrvaška dojeti kot bolj razviti republiki, ki sta bližje evropski kulturi, medtem ko naj bi ostale republike pripadale primitivnemu, lenemu, netolerantnemu Balkanu (Bakić-Hayden, 2007, 450).

Hkrati je treba poudariti povsem objektivno okoliščino, da je pri Monopolyju najdražje polje vedno zadnje. Po eni strani si polja v igri sledijo tematsko (smučišća, jezera, otoki itd.) po naraščajoći vrednosti, po drugi strani pa si – grobo rećeno – sledijo od juga proti severu. S takšno razporeditvijo je igra morda nudila jasnejšo sliko posameznih republik in na koncu skupne države. Verjetno se tudi zato sogovorniki, ki so bili spominsko še vezani na Jugoslavijo, razporeditvi polj niso preveć čudili in so ocenjevali, da je bila teza o nacionalizmu v igro vrinjena kasneje.

Zala, 1989: »Si kdaj povezoval kraje z vrednostmi oziroma ali je to vplivalo na tvojo recepcijo teh krajev?«

Peter, 1974: »Ja, veš kaj ... to je zelo kompleksno vprašanje. Vedel sem, da je Jugoslavija razdeljena, da smo Slovenci več oziroma da je v Sloveniji višji standard kot na Adi Ciganliji. Mislim, Ada Ciganlija je bila prva ali druga, ko greš, no, potem so pa Avala, Kalemegdan, jezero na Ohridu ... no, meni je bilo tako prav, nimam pravega izraza ... to, kako so razdelili polja, je bilo zame samoumevno. Pač, višji standard je v Sloveniji in Bohinj in Bled sta bila pač na koncu, ker Postojnska jama takrat sploh ni bila tako razvita kot danes. Tako.«

Ko sem tezo že skorajda ovrĝla, sem posnela nekaj prićevanj, v katerih so sogovorniki trdili, da jim je Monopoly dajal občutek slovenske večvrednosti.

Špela K., 1985: »Potem sem se dostikrat spraševala, ali smo imeli mi Slovenci večvrednostni kompleks, pa je vsaka država malo po svoje naredila, ker Bled in Bohinj sta bila najvišje ocenjena. Zakaj je to najdražje? In že ko sem bila majhna in smo se to igrali, sem se spraševala: Kaj je s Srbi, da smo jim naraćunali tako malo? Pismo! Bled ni nič posebnega, saj smo bili vsake počitnice tam. To sem se dostikrat spraševala. Mogoće so imeli Bosanci svojo, isto verzijo, da je bil, ne vem, [kakšen] njihov [kraj], na primer Jajce, je bilo pa to tako veliko ...«

Čeprav Špela govori o občutku večvrednosti v zvezi s Slovenijo, ki naj bi izhajal iz igre, njeno razmišljanje ponuja dva argumenta proti tej tezi: razpredanje, zakaj je določeno polje več vredno od drugega, je obče in ga lahko zasledimo tudi pri pričevanjih sogovornikov, ki so igrali katero drugo verzijo Monopolyja.<sup>6</sup> Zelo verjetno je, da bi, če bi se oblikovanja igre lotili v drugih republikah, polja razporedili tako, da bi bila najvišje ocenjena katera izmed njihovih turističnih točk, pri čemer bi znova našli argumente tako za upravičenost takšne razporeditve kot proti njej.

Menim, da igra ni bila oblikovana z mislijo na nekakšno teorijo večvrednosti ali kot »okupatorski projekt«. Ob podrobnejši analizi, kaj imajo skupnega sogovorniki, ki so ta občutek izpostavili, se je namreč izkazalo, da so bili vsi rojeni v drugi polovici 80. oziroma v začetku 90. let. Če torej govorimo o zametkih slovenskega nacionalizma, ta ni izhajal iz igre, temveč iz *okolja* oziroma *realnosti*, kot so jo doživljali sogovorniki, rojeni v drugi polovici 80. let: kulturni prostor, ki smo ga spoznavali in prepoznavali kot svojega, je bil večinoma omejen na Slovenijo kot samostojno državo, vrhunec pa so v tem obdobju dosegli tudi nacionalno obarvani stereotipi. Večvrednostna občutja so tako projekcija predstav sogovornikov *v igro* in ne obratno.

Nina, 1986 »... in veliko mi je bilo imaginarnih [krajev], pač samo Bled in Bohinj sem poznala [...] in se spomnim, da sem spraševala očeta, Tomaža, kje je to, kaj je to in kako je ostalo v meni to, da so Ohrid in tisti začetni, Bjelašnica ali kar je že bila, pač manj vredni, slovenski, Bled, Bohinj pa 'ful' vredni. Spomnim se tudi tega, kako se je vame vtisnil občutek: saj to je 'kar nekaj' tam.«

## Kulturni habitus

Geografski vidik, ki v spominih sogovornikov ni imel tako pomembnega mesta kot denar ali spomini na soigralce, je pomembnejšo vlogo odigral pri tistih, ki so se z igro spoznali kot otroci. V njihovih odgovorih je namreč asociiranje polj z realijami iz njihovega okolja stalnica, toliko bolj, če so za določen kraj ali ulico prvič izvedeli iz igre – ne glede na to, katero verzijo so igrali.

Stalnica v odgovorih je tudi čudenje nad polji oziroma kraji, za katere sogovorniki prej nikoli niso slišali. Na tem mestu v pričevanjih vedno nastopi interakcija z drugimi, zlasti s starejšimi, ki so sogovornikom razlagali, kaj naj bi geografski pojem predstavljal. Pri tem ni šlo toliko za sistematičen poduk kolikor za hipno potešitev radovednosti.

6 Poleg jugoslovanskega Monopolyja in Monopolyja podjetja Hasbro (kjer je najdražje polje Portorož) je bila v 90. letih v obtoku tudi igra neznanega proizvajalca Monopol!, kjer je bilo najdražje polje ljubljanski hotel Austrotel. Ena izmed sogovornic, ki je v mladosti igrala omenjeno igro, se spominja, da se je velikokrat spraševala, zakaj je to polje dražje od denimo zdravilišča Dobrna. Zdelo se ji je, da je termalni kompleks bolj prestižen kot hotel, čeprav je šlo za objekt v glavnem mestu Slovenije.

Zala: »Ti kraji, ki jih nisi poznala. Si se kdaj spraševala, kje so?«

Nina, 1982: »Vedno smo vprašali starejše. Kot sem rekla, jaz sem to dosti s stricem igrala, ki je bil pač precej starejši, mi je potem on predstavil te kraje. Pravzaprav mi je tako predstavil zemljevid Jugoslavije. Tudi ko smo igrali s starši, so nam vedno povedali nekaj besed, ker so imeli to znanje. Ker ga pač mi nismo dobivali, vsaj ne v vrtcih, kasneje pa ni bilo več tega izobraževanja.«

Treba je poudariti, da je bila Nina edina sogovornica, ki je izpostavila, da ji je sorodnik predstavil zemljevid Jugoslavije. Ostalim sogovornikom so lokacijo krajev predstavljali z lego v določeni republiki. To je hkrati pomenilo, da so lahko igro sprejeli in si jo razlagali – ponovno – v skladu s svojo realnostjo in brez navezave na Jugoslavijo.

Anja, 1990: »No, jaz pa te igre nisem povezovala z Jugoslavijo. Imela sem občutek: aha, to je pa na Hrvaškem; razmišljala sem tako: aha, to je pa v Bosni. Vedno ko smo se pogovarjali, so tudi drugi govorili na ta način. Niso bili jugonostalgiki. [...] Vedno so govorili v teh terminih in ni bilo tega občutka.«

Tina, 1981: »Nikoli nisem šla gledat na zemljevid, ker mi je bil takrat zemljevid itak tuj. Zemljepis mi je bil itak ... šel žal na Slovenijo, mislim, Jugoslavija, ja, približno sem vedela, kako izgleda, to pa je bilo to. Po navadi je bilo tako, da je oče gledal TV, pa sem ga vprašala: ati, kje pa je to? Do tukaj smo prišli in on je potem povedal, v kateri državi je ali kje je. Tukaj se je ustavilo. Če ati ni vedel, tako ni bilo pomembno (smeh), ker je vse vedel, ne. Itak, ne.«

Bolj kot starši in sorodniki skrb za reprodukcijo zgodovinskega spomina nosijo intelektualci, politiki, šola in mediji (Portelli, 2007, 272). Zavedanje, da je šlo v igri pravzaprav za polja iz nekdanje Jugoslavije, se je pojavilo *leta kasneje* – ali pa sploh ne –, medtem ko so kraji, ki so bili za prejšnje generacije del skupnega habitusa, ostali *tam nekje* ali *daleč stran*, najpogosteje kar v igri Monopoly, ki je ostala edina oprijemljiva asociacija na geografske pojme, omenjene v njej.

Nina, 1986: »So mi razložili [kje ti kraji so] ..., ampak mi je bilo tako [nedojemljivo]. Takrat tega še nisem geografsko dojela. Tudi kaj je Makedonija ali ne vem [...] vem, da je bilo kasneje, kasneje v osnovni šoli, ko smo pač imeli zemljevide: aha, to sem pa v Monopolyju videla.«

Zala: »Imaš kak konkreten primer?«

Nina, 1986: »Ne da bi rekla [...] saj je zelo smešno, šele pred nekaj leti, ko sem bila na Ohridu, [je bila moja prva povezava] z Monopolyjem. In je bilo tako: grem na Ohrid, to je bilo v Monopolyju« (smeh).

Zala: »In potem, ko si prišla tja, si rekla: tukaj sem!«

Nina, 1986: »Res, tako zanimivo. [...] Tega se ne spomnim, da bi mi to kaj kazali, ampak se pa spomnim tega zavedanja, da je to zelo daleč. Spraševala [sem], kje je to – zelo daleč. Ne moremo iti kar z avtom pogledat.«

»Česar ni v spominu, ni nedostopno le v psiho-kognitivnem smislu, temveč tudi v jeziku« (Plate, 2016, 145). Sogovorniki, ki simpatije do določenega polja niso povezovali z osebno izkušnjo dopustovanja, so svoja najljubša polja utemeljevali z določeno barvo ali zvenom določene besede. Po drugi strani ravno razmišljanje o zvenu določenega geografskega poimenovanja nakazuje, da je kdo zanj prvič slišal ravno ob igranju Monopolyja. V tem smislu ima v pričevanjih posebno mesto Ada Ciganlija, predel Beograda, ki je bil v otroških predstavah mojih sogovornikov pogosto povezan s cigani ali cirkuškimi šotori.

Zala: »Si se kdaj spraševala, kje so ti kraji?:

Tanja, 1985: »Nisem vedela, dokler nisem šla na morje v Dalmacijo.«

Zala: »Dobro, nisi vedela, ampak ali si mislila, da so ti kraji resnični ali izmišljeni?«

Tanja, 1985: »Ne vem, po mojem sem vedela, da so resnični, glede na to, da sta bila Bled in Bohinj, samo po mojem se o tem nikoli nisem spraševala. Vedela sem, da nekje to je, nisem pa vedela, kje, nisem vedela, ali je to Hrvaška, Bosna ... Jahorina, Bjelašnica, to dvojce je bilo meni: aha, kaj? Ha? To so se mi zdela izmišljena imena, [kot] da v resnici sploh ne obstajajo. Potem ko sem izvedela, da je tam celo smučišče, sem bila čisto šokirana. To sem izvedela šele pred nekaj leti, mislim, da pred dvema letoma, ko je moja učenka rekla, da gredo smučat tja, na Jahorino ... »

Zala: »In na kaj si pomislila?«

Tanja, 1985: »Nič, to je bil zame šok. Takrat sem se spomnila recimo na Monopoly in da sem jaz vseskozi mislila, da to ne obstaja, da to ni resničen kraj. Edino, kar sem si zares predstavljala, sta bila Bled in Bohinj, ker smo stalno tja hodili.«

Igra je prostor fikcije (Huizinga, 2003), prostor, ki je ločen od realnosti in v katerem veljajo prav posebna pravila, pri čemer so geografska polja samo manj pomemben del te igre – morda resnično obstajajo, morda pa tudi ne. Odgovorov sogovornikov, ki so kraje omenjali kot imaginarne ali izmišljene ali kot »kr neki« – poudariti moram, da niso bili v večini –, po mojem mnenju ne smemo interpretirati kot navezovanje na fikcijo v pravem pomenu besede. Pri tem pomembno vlogo igra starost sogovornikov: kot otroci si omenjenih krajev bodisi niso znali geografsko predstavljati bodisi so jim predstavljali nekaj tako čudno zvencega, potujenega, oddaljenega in eksotičnega, da se jim je zdelo, *kot da* so izmišljeni, toliko bolj, če zanje zunaj prostora igre niso nikoli več slišali. V takšnih primerih so bili nad ponovnim soočenjem z določenim geografskim pojmom toliko bolj presenečeni. Ponovno – *leta kasneje*.

Zala: »Si bila kasneje kdaj presenečena, ko ste se nekam peljali, pa si rekla ...«

Katja, 1989: »Ja, to so pa ta, kaj so že, Plitvička jezera, ko smo šli na Hrvaško



na morje. Tisto: vidiš tablo – »narodni park« – piše zraven »Plitvička jezera«? Nekaj takšnega. O! A to je dejansko tukaj? OK, v redu (smeh). Ampak to je bilo po mojem šele v srednji šoli, da sem to doжела, oziroma ko smo začeli malo bolj južno hoditi, v Dalmacijo na morje. Prej pa, saj mogoče sem slišala in sem se že zavedala, da to nekje obstaja, ampak sem zmeraj mislila, da je to nekje zelo, zelo daleč stran. Ko pa smo se enkrat peljali malo bolj proti jugu, sem videla tisto tablo in si rekla: aja, to je tako blizu ...«

## Sklep

V članku sem želela pokazati, kako hitro lahko izgine določen kulturni habitus oziroma kako hitro nastopi pozaba: tisti, ki so se rodili v 80. in odraščali v 90. letih, so bili prostorsko-spominsko vezani na samostojno Slovenijo in so bili pri spoznavanju Jugoslavije kot nekdanjega skupnega habitusa prepuščeni družinskim vezem oziroma raziskovanju na lastno pobudo, v smislu spodaj navedenih komentarjev.

Tina (1981): »Sem po naravi len človek. [...] Po mojem tudi zaradi tega nisem šla nikoli gledat na zemljevid. Pač ne rabim: ata, povej, če veš, kje je, če ne, pa tudi meni ni treba vedeti.«

Zala: »Pravzaprav nihče ni rekel, da si je šel te stvari pogledat. Res je bil najmočnejši starševski motiv: to je v Srbiji, to je tam, to je tam.«

Tina (1981): »Vidiš, jaz sploh nisem vedela, kje je Srbija. Pač del Jugoslavije, saj ne vem točno, kje je, pač del [države]. Ne vem, ali sem kdaj čutila potrebo po tem, da kak kraj umestim na zemljevid. Ja, vedela sem, kako Jugoslavija izgleda, a sem si rekla, zakaj pa bi morala vedeti, kje točno je Dubrovnik [...] pač, kaj mi bo, če Beograd umestim na zemljevid, če itak ne vem, si ne znam predstavljati velikosti države in si ne znam predstavljati, kje smo, če je moj pogled segel do Murske Sobote, kjer sem imela sorodnike, pa do Koroške in Istre, kamor smo šli na morje, Novigrad, Crikvenica največ, ne. To je to. Nič drugega mi ni treba vedeti.«

Jugoslavija je za mnoge ostala *tam nekje* oziroma *daleč stran*. Po drugi strani pa je ravno pozaba – najsi bo vsiljena ali ne – tista, ki vsaki generaciji daje možnost za oblikovanje lastnega spomina oziroma narativa, zaradi katerega se razlikuje od generacij, ki so bile, in tistih, ki šele pridejo.

Ljudje ustvarjamo predmete, ki predstavljajo našo socialno realnost, pa tudi nas same. Ko gre za namizne igre, ni pomembno preučevati zgolj njihove predmetnosti in zgodovinskih razmer, v katerih so nastale, temveč tudi njihovo recepcijo: kaj natančno nam igra domnevno sporoča, namreč ni odvisno samo od nje, temveč tudi od naše interpretacije, ki je ravno tako pogojena z našo trenutno zgodovinsko-socialno

stvarnostjo in našimi osebnimi vtisi. Predmeti govorijo (Mlekuž, 2011), toda hkrati tudi mi vanje vpisujemo svoje ideje in predstave; in včasih jim besede v usta polagamo sami.

## Bibliografija

- Albertarelli, S., 1000 Ways to play Monopoly, v: *Board Games Studies Journal* 3, 2000, str. 117–123.
- Augé, M., *Oblivion*, Minneapolis 2004.
- Bakić-Hayden, M., Hayden, R., Orientalistične različice na temo »Balkana«: simbolna geografija v nedavni jugoslovanski politiki kulture, v: *Zbornik postkolonialnih študij* (ur. Jeffs, N.), Ljubljana 2007, str. 441–459.
- Dimitrijević, U., *Monopol. Da li je ova društvena igra bila zabranjena u Jugoslaviji*, <https://www.bbc.com/serbian/lat/balkan-46459474> [3. 4. 2019].
- Huizinga, J., O izvoru kulture v igri, v: *Teorije igre* (ur. Strehovec, J.), Ljubljana 2003, str. 7–137.
- Klepetavi predmeti: ko predmeti spregovorijo o nas in o drugih* (ur. Mlekuž, J.), Ljubljana, 2011.
- Lakoff, G., Johnson, M., *Metaphors We Live By*, Chicago, London 1980.
- Mannheim, K., From »The Sociological Problem of Generations«, v: *Collective Memory Reader* (ur. Olick, J. K., Vinitzky-Seroussi, V., Levy, D.), New York 2011, str. 92–98.
- Miller, D., *Materialna kultura*, Ljubljana 2016.
- Plate, L., Amnesiology: Towards the Story of Cultural Oblivion, v: *Memory Studies Journal* 9 (2), 2016, str. 143–155.
- Portelli, A., *The Order Has Been Carried Out: History, Memory and Meaning of a Nazi Massacre in Rome*, Basingstoke 2007.
- Repe, B., Kerec, D., *Slovenija, moja dežela: družbena revolucija v osemdesetih letih*, Ljubljana 2017.
- Tomažič, A., Monopoly, v: *Leksikon YU mitologije*, <http://www.leksikon-yu-mitologije.net/monopoly/> [12. 7. 2018].
- Whitehill, B., American Games: A Historical Perspective, v: *Board Games Studies Journal* 2, 1999, str. 116–143.

Zala Pavšič

## **O pozabi: primer jugoslovanskega Monopolyja**

**Ključne besede:** Monopoly, namizne igre, spomin, Jugoslavija, osemdeseta leta, materialna kultura

Članek o jugoslovanski verziji namizne igre Monopoly se opira na predpostavko, da stvari oblikujejo ljudi. V skladu s takšnim pojmovanjem se prispevek začenja z zgodovinskim pregledom razvoja omenjene igre v Ameriki vse od prvotnih idej igre, ki se je širila kot ljudska igra, do današnjega dne, ko Monopoly trži gigant na področju iger, podjetje Hasbro. Popularnost igre je razvidna tudi iz njene prisotnosti v javnem prostoru v metaforičnih oblikah: zaradi poudarka na trgovanju se včasih nanaša na pohlep, lahko pa tudi na nacionalno državo.

Pri sogovornikih, ki so mi pomagali s pričevanji, je (jugoslovanski) Monopoly povezan z lepimi spomini: predvsem na otroštvo oziroma mladost ter na sorodnike in prijatelje, s katerimi so igro igrali. V intervjujih sem se osredotočila na temi, ki sta bili v pričevanjih sicer stranskega pomena, vendar sta bili pri sogovornikih, ki so se z igro prvič srečali kot otroci, pogosto prisotni: na vprašanje o domnevni večvrednosti Slovenije, ker sta bila Bled in Bohinj najdražji polji, ter na obravnavanje igre Monopoly kot medija, ki lahko reproducira vedenje, v tem primeru poznavanje geografije nekdanje skupne države. Teza o slovenski večvrednosti se je izkazala za generacijsko pogojeno, saj se je pojavljala zlasti v odgovorih sogovornikov, ki so se rodili v poznih 80. letih, zaradi česar predvidevam, da je bolj kot z igro samo povezana s projekcijo zunanje realnosti, kakor so jo doživljali sogovorniki, v igro.

Ob podrobnejši analizi odgovorov o poznavanju geografskih krajev pri sodelujočih, ki se Jugoslavije ne spominjajo, se Monopoly pogosto pojavlja kot edina ali prva referenca, prek katere so slišali za določen kraj v nekdanji Jugoslaviji. To pomeni, da je Monopoly vseboval sledi kulturnega spomina, ki ga drugi viri našega vsakdana, vzgoje in izobraževanja niso več vsebovali.

Zala Pavšič

## On Oblivion: the Case of Yugoslavian Monopoly

**Keywords:** Monopoly, board games, memory, Yugoslavia, 1980s, material culture

This article on the Yugoslavian version of the board game Monopoly is based on the assumption that things make people. In accordance with this a concept, the contribution begins with a historical overview of the development of this game in the United States, from its origins when it spreads around the country as a popular game, to the current day, when Monopoly is marketed a leading corporation in the field of board games, Hasbro. The popularity of the game is also evident from its presence in the public space in the form of metaphors: because of its emphasis on trading, it is sometimes referred to “greed”, and in the Balkans it can also serve as a metaphor for the nation state.

In the memories of my interlocutors who helped me with their testimonies, the Yugoslav version of Monopoly is associated with pleasant memories: especially of childhood, youth and relatives or friends with whom they used to play the game. In my interviews I focused on two topics which did not play such a significant role in the testimonies of the interlocutors, but were, however, common in the testimonies of interviewees who got acquainted with the game as children: to the question of the supposed superiority of Slovenia, as Bled and Bohinj were the most expensive properties, and the presumption that Monopoly is a game which can reproduce cultural memory, in this case knowing the geography of the former common state. The thesis on Slovene superiority proved to rely on generations to which my interviewees belonged, since it appeared especially in the answers of the interlocutors who were born in the late 1980s. Hence, I assume that this thesis was more likely a projection of the outside reality of my interlocutors into the game than vice versa.

Analysing the answers of my interlocutors more thoroughly, I reached the conclusion that Monopoly often appeared as the first reference through which they heard about a certain resort in the regions of the former Yugoslavia. This means that Monopoly contained traces of cultural memory which other sources of our everyday lives, education and upbringing ceased to transmit.