

AG GWO Arbeitsgruppe gerechte Wirtschaftsordnung

CGW
Christen für gerechte Wirtschaftsordnung

INWO Deutschland
Initiative für natürliche Wirtschaftsordnung

Vorsitzender: Rudi Mehl, Bauschlottestr. 4, 75249 Kieselbronn; Tel.: 07231/52318 – mail: info(at)ag-gwo.de

Roland Geitmann: Wachsen bis zum Umkippen – oder?

Signatur Spiele 5
Beilagen: 1 Spielbeschreibung (1 Blatt)

Didaktischer Kommentar

Inhaltlicher Schwerpunkt

Planspiel, mit dem die Geschichte menschlichen Wirtschaftens von der Selbstversorgung über den Armut und Umweltzerstörung verursachenden Kapitalismus bis zur humanen Bedarfswirtschaft nacherlebt wird.

Didaktisch-methodische Verwendungsmöglichkeiten (Lernziele, methodischer Einsatz, ...):

Geklärt wird, warum es einen Wachstumszwang in unserer Wirtschaft gibt, welche Folgen dies hat und welche positiven Alternativen zur Wachstumswirtschaft es gibt. Durch das spielerische Erleben der Wirtschaftsformen in ihren elementaren Formen wird das kognitive Lernen durch handlungsorientiertes Lernen ergänzt.

Altersgemäßheit:

Geeignet für Lernende ab ca. 14 Jahren

Zu verwendende Lehr- bzw. Unterrichtszeit:

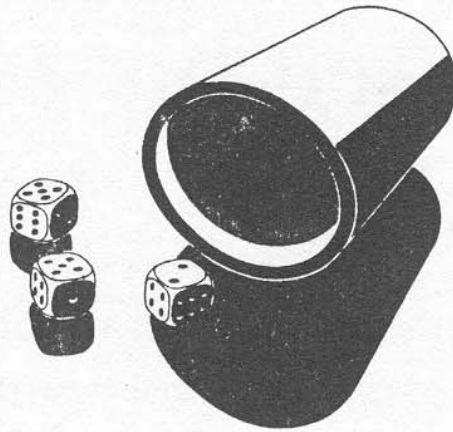
Ca. 1 Halbtage bzw. ca. 2-4 (Unterrichts-)Stunden

Wachsen bis zum Umkippen - oder?

Spielerisch wirtschaftliche Probleme und Ihre Lösung begreifen lernen

Prof. Dr. Roland Geitmann

Roland Geitmann ist Professor an der Fachhochschule für Verwaltung in Kehl und 1. Vorsitzender der Christen für gerechte Wirtschaftsordnung e.V. Er hat ein didaktisches Spiel entwickelt, das der Frage nachgeht, woher der Wachstumszwang in unserer Wirtschaft kommt und wohin er führt. Redaktionell ergänzt wird eine Lösungsmöglichkeit aufgezeigt. mw



Besondere Begabungen, Neigungen und Fleiß ermöglichen die Herstellung erster »Luxusartikel«: Geräte, Gefäße, Schmuck, Trommel usw.

Warum gibt es einen Wachstumszwang in der Wirtschaft?

Die Antwort auf diese Frage wird im folgenden gesucht durch symbolhaftes Nachspielen der wirtschaftlichen Entwicklung der menschlichen Gesellschaft durch acht Stadien.

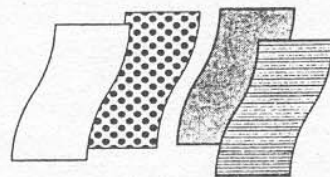
1. Selbstversorgung

Die im Kreis sitzenden Mitspieler sind Großfamilien, die sich mit Nahrung, Kleidung und Behausung jeweils selbst versorgen.



Symbol: alle legen 1 kleinen weißen Streifen vor sich auf den Boden.

Kennzeichen: Jede Familie ist entsprechend der eigenen Leistung versorgt, einfach bis karg, lebt zeitlos und ruhig, selbständig, aber auch isoliert.



Symbol: alle legen einen (verschieden) farbigen Streifen vor sich auf den Boden.

Das weckt Interesse aneinander und an den jeweiligen Produkten. Es beginnt die

2. Tauschwirtschaft

Symbol: Mitspieler tauschen farbige Streifen.

Kennzeichen: Persönliche Beziehungen über die Großfamilie hinaus, die beginnen, füreinander zu arbeiten; weitere Spezialisierung und Arbeitsteilung hebt den Wohlstand, wenn auch unterschiedlich.

Symbol: Mitspieler nehmen ein oder mehrere bunte Streifen und tauschen nochmals.

Leihe bei Bedarf ist selbstverständlich zinslos, an Bedürftige wird aus dem Überfluß geschenkt.

Symbol: »Wohlhabendere« geben an »Bedürftige« Streifen ab, um dem Verderb der Güter zuvorzukommen.

Es entsteht Abhängigkeit von Angebot und Nachfrage der anderen; die Zeiten werden unruhiger.

Das Wirtschaftsgebiet vergrößert sich; ein Markt wird üblich. Die zunehmende Differenzierung und Arbeitsteilung machen es immer mühsamer, den richtigen Tauschpartner zu finden und Leistungen und Güter gerecht zu bewerten. Der »Scheffel Weizen« wird erstes Tausch- und Zahlungsmittel. Da auch das auf Dauer umständlich ist, fordert Mitspieler A, als Tauschmittel Geld einzuführen.

3. Geldwirtschaft

Erhoffte Vorteile (Frage an Mitspieler): Offizielles Tauschmittel macht Wirtschaftsbeziehungen berechenbar (Wertmesser, Annahmepflicht), beständig (Währung), flüssig (geringe Transport- und Lagerkosten). Vorschlag: Münzen aus Silber, vom Stammesführer geprägt.

Mitspieler B warnt: »Ihr begebt euch in die »Krallen des Teufels«, werdet abhängig, anonym und arbeitet nur noch für Geld; wenn es denn sein muß, nehmt lieber Münzen aus Eisen, andernfalls wird in Kürze einer reich sein und alle anderen arm.«

Mitspieler A: »Eisen rostet: Geld muß wertbeständig sein. Laßt uns Silbergeld einführen!«
Symbol: Jeder bekommt eine »silberne« Klammer. Ein rote Schnur symbolisiert den Kreislauf, auf die jeder einen seiner farbigen Streifen hängt; die Schnur tiefhaltend, da die Preise noch niedrig sind, wird die Schnur im Uhrzeigersinn weitergereicht, damit die Verflüssigung der Tauschbeziehungen



verdeutlichend, während unberücksichtigt bleiben kann, daß Geld und Güter eigentlich gegenläufige Ströme bilden. Dem Mitspieler C geschieht ein Unglück: durch Brand, Krankheit, Wette, Raub o.ä. wird er völlig mittellos, während bei A (durch Geiz, Askese, Erbschaft, Wette oder Betrug) Überfluß entstanden ist.

Symbol: C gibt Klammer an A; Schnur stockt bis *).



Mitspieler C bittet A um Leihe eines größeren Geldbetrages, um sich wieder eine Existenz aufzubauen. Während in der Tauschwirtschaft zinslose Leihe üblich war, regt sich

jetzt bei A die Habgier.

A: »Das Silbergeld verdirbt mir nicht wie seinerzeit der Weizen. Auch wenn ich es zur Zeit nicht brauche, verliere ich doch den Vorteil, es jederzeit für ein günstiges Geschäft einsetzen zu können. Diesen Verlust an wirtschaftlicher Dispositionsfreiheit mußt du mir durch ein regelmäßiges Entgelt ersetzen.«

Die weiteren Verhandlungen überläßt A, weil er sich denn doch ein wenig geniert, einem Vermittler (dem späteren Bankier D).

4. Zinswirtschaft

Notgedrungen verspricht C dem A (bzw. D) einen jährlichen Zins in Höhe von 20 %, mangels Konkurrenz relativ hoch, wie früher üblich. Dieser dezent durch D abgewinkelte Zinsstrom bleibt im Spiel wie auch in der Wirklichkeit unsichtbar.

Symbol: Als Darlehen gibt A dem C statt einer hellen eine dunkle Klammer, mit der C seinen Streifen an der Schnur befestigt, die nun wieder kreisen kann.

*) *Kennzeichen:* Durch den Zins wird der Geldumlauf wieder hergestellt, aber auf ausbeuterische Weise. Ab jetzt gerät die Wirtschaft und damit das ganze Leben unter starren Zeittakt: Zeit wird Geld.

Symbol: Tickender Wecker.

C schlägt die Zinsen, die er an A zahlen muß, als Kapitalkosten auf seine



Preise auf, die er den Mitspielern für seine Leistungen in Rechnung stellt.

Symbol: Dunkle Klammer wandert weiter.

Was sind die Folgen ?

Wenn sie auf die Leistungen des einzigen Friseurs C angewiesen sind, werden die übrigen Teilnehmer sich entweder bei anderen Gütern einschränken müssen (z.B. ihre Kämmen bis zum letzten Zahn benutzen, so daß der Kammacher E arbeitslos wird) oder sie werden entsprechend mehr arbeiten, um ihren Lebensstandard zu halten und Arbeitslosigkeit zu vermeiden.

Für den Absatz zusätzlicher Güter fehlt jedoch die Kaufkraft, solange A seine Zinseinnahmen nicht in den Kreislauf zurückgibt. Nach 5 Jahren hat C den Wert einer ganzen (dunklen) Klammer an A als Zinsen gezahlt und hat immer noch dieselbe Schuld.

Symbol: A nimmt aus dem schier unerschöpflichen Vorrat eine 2. dunkle Klammer.

B rät dem A, den arbeitslosen X (der gerade die 1. dunkle Klammer hat) - Schnur stockt kurzzeitig - als Hausbediensteten einzustellen. A entscheidet sich, das Geld wiederum zinsbringend zu investieren (aus Habgier und Machtstreben, sagen die einen, als »Wohltäter« und »Wirtschaftsankurbler«, sagen die anderen).

5. Zinseszins

A überredet den X, Kleider zu produzieren und jedes Jahr eine neue Modewelle zu kreieren, und gibt ihm ein Darlehen für 15 % Zins.

Symbol: A gibt X die (2.) dunkle Klammer, mit der letzterer einen ersten der großen häßlichen Lappen an die Schnur hängt und mit der Schnur weiterreicht, was deutlich macht, daß alle, durch Werbung angestachelt, in die jährlich neuen Modewellen einbezogen werden.

A gibt jetzt seine Zinseinnahmen laufend investierend in den Wirtschaftskreislauf zurück, bekommt also Zinseszins. Um Abnehmer zu finden, muß er allerdings den Zins auf 8 % senken, so daß sich sein Kapital (z. Zt. 2 dunkle Klammern) in 9 Jahren verdoppeln wird.

In dieser Zeit müssen also zwei neue Produktwellen in Gang gebracht werden. A verweist auf die in der Mitte liegenden Lappen und sammelt Vorschläge der Mitspieler, z.B. Wohnungseinrichtung, Auto, etc.

Symbol: An zwei Interessierte gibt A die 3. bzw. 4. dunkle Klammer, mit denen dann zwei farbige Lappen aufgehängt werden.

Hochkonjunktur, Wachstumseuphorie, Konsumrausch. In allen Preisen steckt jetzt ein Zinsanteil zwischen 10 und 80 Prozent.

Symbol: Die Schnur wird höher gehalten. Wecker klingelt. Der nächste 9-Jahreszeitraum beginnt,



während dessen vier neue und zusätzliche Produktwellen den Teilnehmerkreis überschwappen werden. Die Mit-

spieler machen Vorschläge: z.B. Automatisierung der Industrie, Industrialisierung der Landwirtschaft, Wegwerf- und Verschleißprodukte, etc.

Symbol: A vergibt 2 oder 3 weitere dunkle Klammern, mit denen die Mitspieler weitere Lappen befestigen.

Steigende Müllberge, Lärm, verseuchte Flüsse und Abgase verursachen Unmut unter den Mitspielern. »Stoppt den Konsumterror!« wird gefordert. Mangels Kapitalnachfrage sinkt der Zins auf 3 %. A behält die (7. und) 8. dunkle Klammer zurück und spekuliert stattdessen damit an der Devisenbörse.

Symbol: A hängt sich die Klammer(n) an seine Kleidung.

6. Rezession

Da die bisherigen Zinsverpflichtungen an A weiterlaufen und damit auch der Zwang zu Wirtschaftswachstum, fehlt durch diese Geldsperre die erforderliche Kaufkraft. Nachfragerücken führen zu Konkursen, Massenarbeitslosigkeit und Not. B: »Das habe ich vorausgesehen und euch gewarnt. Jetzt schrumpft euch wieder gesund, auch wenn es schmerzt!«. Wecker klingelt. Schon beginnt der nächste fällige Zyklus. Die Zeit drängt. Außer B bestürmen alle - die meisten aus Not, A zwecks besserer Gewinnchancen - die Politiker, wachstumsfördernde Maßnahmen zu ergreifen.

7. Staatlich gefördertes Wachstum auf Pump

Der Staat nimmt Kredite auf und investiert in z.B. Straßenbau und Stadterneuerung. *Symbol:* A gibt (7. und) 8. Klammer frei, die mit entsprechenden Lappen aufgehängt wird.

Bei 4 % (Real-)Verzinsung (also abzüglich Inflation) liegt der Verdoppelungszeitraum jetzt bei 18 Jahren, in denen acht weitere Produktbereiche entwickelt werden müssen. In der Bevölkerung fehlt es an Kaufkraft und Verschuldungsspielraum. Privatwirtschaft und Staat dagegen legen noch zu. Vorschläge werden gesammelt und sofort realisiert: z.B. Atomkraftwerke

(9. Klammer mit Lappen), Wiederaufbereitungsanlage (10.), DB-Schnellbahn (11.), Rüstung (12. Klammer mit schwarzem Lappen), Raumfahrt (13.), Post-Verkabelung (14.), Computerisierung (15.), Rüstung (16. Klammer mit schwarzem Lappen), etc.

Der nächste 18-Jahres-Zeitraum beginnt. 16 neue Produktwellen müssen kreiert werden. Vorschläge: z.B. Export (17.), Rüstung (18.), noch mehr Export (19.), noch mehr Rüstung (20.), Kredite an die »3. Welt« (21.) und an den Ostblock (22.).

8. Drohende Selbstzerstörung

Hektik und Angst machen sich breit. Die Mitspieler bitten B um Rat.

B: »Jetzt merkt ihr, daß ihr die fällige Depression nur verschoben habt, die schlimmer wird, als alles bisher Dagewesene und die spätestens ausbrechen wird, wenn A den Glauben an sein ausgedecktes Schulden bestehendes Kapitalkartenhaus verliert und Rückzahlung der Schulden verlangt. Schon jetzt führt ihr einen Weltwirtschaftskrieg gegen die armen Länder auf der Erde mit jährlich Millionen Hungertoten, deren verzweifelte letzte Hoffnung war, daß sich ihre Ausbeuter endlich mit ihren Raketen selbst zerstören, bevor euer erbarmungsloser Krieg gegen die Natur allen die Lebensgrundlage entzieht.

Ich habe euch gewarnt. Dreimal habt ihr die Weichen falsch gestellt. Seit dem 1. verzinnten Darlehen sind nunmehr 49 Jahre vergangen. Nutzt das 50. Jahr, macht reinen Tisch, erlaßt alle Schulden, kehrt um und stellt die Weichen richtig, damit sich diese Katastrophe nicht wiederholt!« □

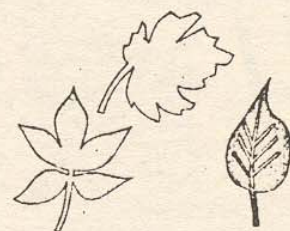
Die Weichen richtig stellen

Was müßte verändert werden, damit sich die Krise nicht wiederholt und das Spiel für alle Beteiligten gut ausgeht? Dazu sollten wir zurückgehen an den dritten Punkt, bei dem die Geldwirtschaft beginnt.

Das Geld muß auf seine Funktion als Tauschmittel beschränkt werden. Dazu muß es die Eigenschaften der Waren annehmen, die mit ihm getauscht

werden sollen. Jede Ware unterliegt mit der Zeit einem Wertverlust durch Verderb, Verschleiß, Schädlingsbefall, Lagerkosten, etc. Die Idee mit dem Eisen als Münzmetall ist deshalb gar nicht so schlecht. Würde Geld rosten, niemand könnte es lange zurückhalten und damit Zinsen erzwingen bzw. spekulieren.

Vorschlag für eine Änderung der Spielregeln: die Spieler verwenden Blätter (oder Zweige) anstelle von Klammern als Tauschmittel. Nun beginnt die



9. Bedarfswirtschaft

Jedem Mitspieler wird klar gemacht, daß die Blätter ein Tauschmittel darstellen, das nur begrenzte Zeit gültig ist. Außerdem verliert jedes einzelne Blatt mit der Zeit an Kaufkraft, ohne daß aber die Blätter an sich an Kaufkraft verlieren. Denn es gibt immer wieder neue Blätter, mit denen dieselbe Menge Güter gekauft werden kann, wie ursprünglich mit den alten Blättern. Wer-Sparen will, kann dies nach wie vor tun, er kann nur nicht mehr mit einem Zins rechnen. Blätter bekommt jeder, der sich die Mühe macht, sie zu sammeln.

Symbol: die Mitspieler legen so viele Blätter vor sich auf den Boden, wie Sie zur Deckung ihrer Bedürfnisse gesammelt haben.

Kennzeichen: niemand häuft mehr Blätter an als er benötigt, weil er unnötige Arbeit und Verluste vermeiden will.

Alle wirtschaftlichen Vorgänge richten sich nun ausschließlich an den Bedürfnissen der Menschen. Die Grundbedürfnisse sind schnell gedeckt, da der Wirtschaftskreislauf jetzt ungehindert funktioniert. Kulturelle und soziale Bedürfnisse rücken in den Vordergrund.