

# **Konstruktionsfehler einer kapitalistischen Ökonomie**

6. November 2024

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Der Kapitalismus als Spielcasino</b>	<b>3</b>
1.1	Im Spielcasino Lost Vegas . . . . .	3
1.1.1	Beschreibung . . . . .	3
1.2	Die Folgen der Spekulationen . . . . .	4
1.2.1	Ziel: Profitmaximierung . . . . .	4
1.2.2	Tendenz: Verschärfung der Wachstumslogik . . . . .	4
1.2.3	Tendenz: Umweltzerstörung . . . . .	4
1.2.4	Tendenz: Lohnminimierung . . . . .	4
1.2.5	Tendenz: Arbeitsplatzvernichtung . . . . .	4
1.2.6	Tendenz: Kapitalkonzentration . . . . .	4
1.2.7	Tendenz: Mächtige Unternehmer beeinflussen die Spielregeln . . . . .	4
1.2.8	Tendenz: Bevölkerung hat begrenzten Einfluß auf die Spielregeln . . . . .	4
1.2.9	Tendenz: systemimmanente Krisen . . . . .	5

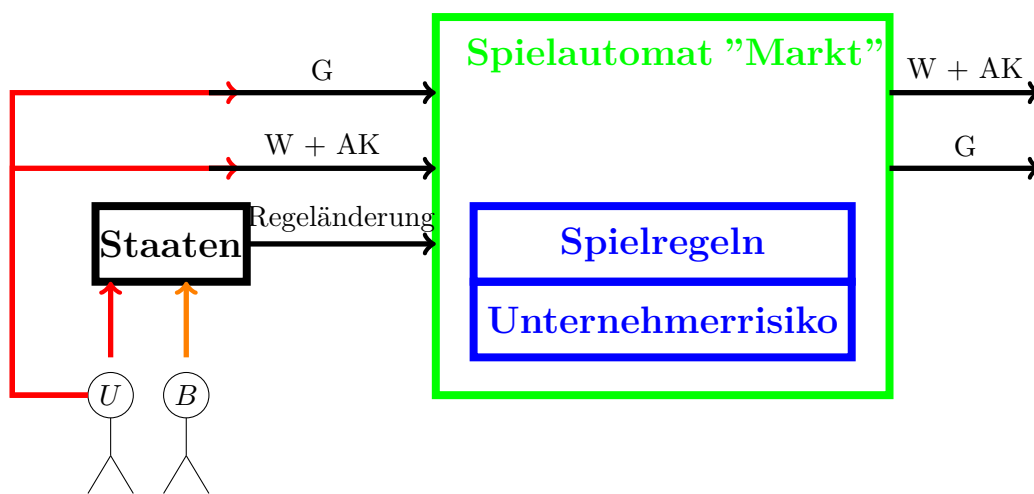
# 1 Der Kapitalismus als Spielcasino

Die reformistische Linke will eine kapitalistische Ökonomie so gestalten bzw. durch staatliche Regulierungen (Vorschriften, Regeln, usw.) sozial, ökologisch, demokratisch, usw. konfigurieren („Wünsch dir was“), konkret folgende Ziele erreichen: gute Löhne, saubere Umwelt, sichere Arbeitsplätze, krisenfreies Wirtschaften, usw. Naiv gefragt:

Könnte ein erfolgreicher Unternehmer seine Gewinne - so wie ein Bankräuber bei einem Banküberfall seine Beute mit seinen Komplizen teilt - mit den Beschäftigten aufteilen?

Im Folgenden wird dies untersucht, indem das kapitalistische Wirtschaften mit einem Spielcasino verglichen wird.

## 1.1 Im Spielcasino Lost Vegas



G: Geld, W:Waren, AK:Arbeitskräfte=Beschäftigte, U: Unternehmer, B: Beschäftigte

### 1.1.1 Beschreibung

1) Im Spielcasino Lost Vegas spielen am Spielautomaten „Markt“ gleichzeitig nebeneinander mehrere Unternehmer. Sie setzen Geld ein, kaufen damit Waren und Arbeitskräfte, produzieren damit wieder Waren, verkaufen diese und bekommen dafür Geld (Geld → Waren → Geld → Waren usw.) und hoffen damit aus Geld (über den Umweg mit Waren - der bei den bekannten Spielautomaten nicht genommen werden muß) mehr Geld zu machen (Geld zu vermehren). Der Unternehmer spielt damit die Rolle eines **Spekulanten** (Zocker) und das Unternehmen dient als Spekulationsobjekt.

Damit beeinflussen sie die Zustände (diese kann man sich im Display des Spielautomaten anschauen) „**Spielregeln**“ (Gesetze) und „**Unternehmerrisiko**“ des jeweiligen Unternehmers:

Mächtige Unternehmen (z.B. Monopole) können auf ihren Staat und damit auf die Gesetzgebung (Gesetze=Spielregeln) so Einfluß zu nehmen, daß das Unternehmerrisiko verringert wird. Durch höhere Gewinne können Unternehmer andere Konkurrenten ausschalten und damit wiederum ihr Unternehmerrisiko verringern.

Die Beschäftigten - genauso wie die Bevölkerung - kann durch Wahlen die Regierung verändern und hat damit auch Einfluß auf den Staat und die Gesetzgebung.

2) Da der Unternehmer im Fall von Verlusten (wenn er sich verspekuliert hat) u.U. andere Unternehmer schädigen kann, indem er seine Rechnungen nicht mehr bezahlen, Waren nicht mehr - wenn vertraglich vereinbart - einkaufen oder verkaufen kann, kann dies zu Kettenreaktionen und Verlusten (bzw. Pleiten) anderer Unternehmen führen. Deswegen übernimmt der Unternehmer die Rolle eines **potentiell unfairen Spielers**.

## 1.2 Die Folgen der Spekulationen

### 1.2.1 Ziel: Profitmaximierung

Das Ziel eines Unternehmers ist es aus dem eingesetzten Geldkapital (Spekulation) mehr zu machen, denn: Würde er vorher wissen, dass er gleich viel oder weniger rausholen als reinstecken würde, hätte er sich - ohne eine Risiko einzugehen - gleich auf die faule Haut legen oder Geld verschenken können. Als Spekulant will der Unternehmer sein Unternehmerrisiko senken, also muss er die Konkurrenz vernichten bzw. schwächen. Dies erreicht er, indem er seine produzierten Waren attraktiver (z.B. billiger, mit mehr Leistungsmerkmalen, interessanter, usw.) macht. Dazu benötigt er möglichst hohe Gewinne (er bekommt dann günstigere Kredite von den Banken). Mit den Gewinnen und Krediten kann er bessere Maschinen kaufen, mehr Arbeitskräfte einstellen, rationalisieren, expandieren, usw.) und ist damit der Konkurrenz voraus: Nicht die Konkurrenz, sondern er verkauft seine Waren! Nicht seine Gier (es geht hier nicht um eine moralische Kategorie), sondern die systemimmanente Vernichtungskonkurrenz zwingt ihn zu dieser Profitmaximierung. Kurz: Ziel Gewinn machen → Ziel Unternehmerrisiko senken → Ziel Konkurrenz schwächen → Ziel hohe Gewinne machen → Ziel Profitmaximierung

### 1.2.2 Tendenz: Verschärfung der Wachstumslogik

Die Gewinne bei der Profitmaximierung müssen wieder verwertet (reinvestiert) werden. Das bedeutet Wachstum. Schneller wachsen als die Konkurrenz.

### 1.2.3 Tendenz: Umweltzerstörung

Wachstum bedeutet daß eine immer größere stoffliche Warenmenge als Output produziert wird. Dies erfordert einen immer größer werdenden Aufwand (Kosten) an Umweltschutz. Da diese Kosten die Konkurrenzfähigkeit der Unternehmen gegenüber anderen Ländern behindern würde, wird über die maßgeblichen Unternehmer auf den Staat Druck ausgeübt und nur (über Gesetze) gerade so viel Umweltschutz praktiziert, damit das Spielcasino noch funktioniert (Externalisierung von Kosten).

### 1.2.4 Tendenz: Lohnminimierung

Profitmaximierung bedeutet eben nicht die Beute zu teilen, sondern wenn möglich (z.B. bei schwachen Gewerkschaften, Überangebot an Arbeitskräften, unternehmerfreundliche Regierung in einer Militärdiktatur, politischen Rahmenbedingungen, usw.) die Löhne möglichst gering werden zu lassen.

### 1.2.5 Tendenz: Arbeitsplatzvernichtung

So bald es technisch möglich ist oder er sich nicht mehr rentiert (Profitmaximierung), wird das Abfallprodukt (kapitalistischen Wirtschaftens) Arbeitsplatz wegrationalisiert, wobei nicht sichergestellt wird, daß ein neuer Arbeitsplatz für den Beschäftigten geschaffen wird.

### 1.2.6 Tendenz: Kapitalkonzentration

Bei hohen Profitraten und mit hohen Gewinnen können Konkurrenten aufgekauft und einverleibt werden.

### 1.2.7 Tendenz: Mächtige Unternehmer beeinflussen die Spielregeln

Durch die Kapitalkonzentration entstehen einige mächtige Unternehmer, die mit entsprechenden Drohungen (z.B. Arbeitsplatzabbau durch Verlegung der Produktion ins billigere, weniger regulierte Ausland) Druck auf ihren Staat ausüben können (Rückgang der Einnahmen durch Steuern, damit weniger Sozialausgaben und deswegen drohende Wahlniederlagen) mit dem Ziel so Einfluß auf die Spielregeln (Gesetze) zu nehmen, damit das Unternehmerrisiko verringert wird.

### 1.2.8 Tendenz: Bevölkerung hat begrenzten Einfluß auf die Spielregeln

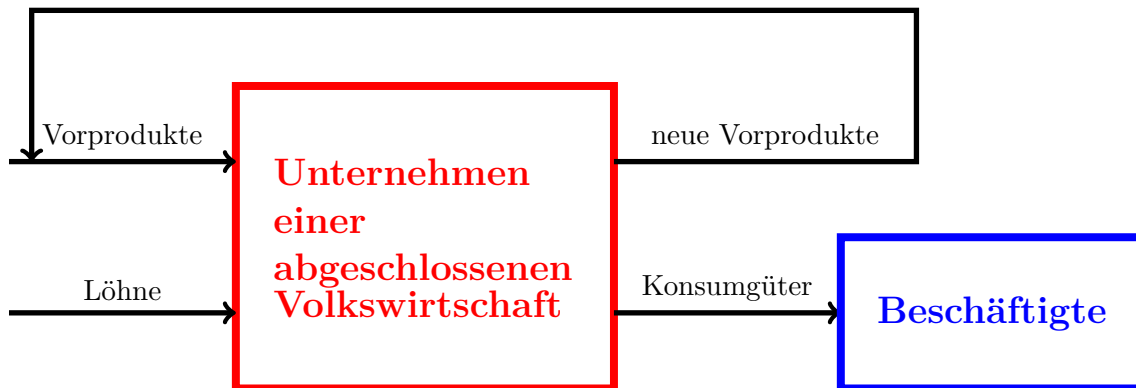
Wählt die Bevölkerung eine Partei mit einer nicht kapitalistischen Wirtschaftsordnung im Parteiprogramm droht eine Militärdiktatur oder Faschismus (siehe Chile 1973).

### 1.2.9 Tendenz: systemimmanente Krisen

Im Folgenden wird eine erfolgreiche kapitalistische Ökonomie vorausgesetzt, d.h. in der die Unternehmen Gewinne machen.

Die Unternehmer stecken während einer Produktionsperiode Vorprodukte (z.B. Mehl, Energie, Brotteigmaschinen, Gebäudeabnutzung, usw.) und Löhne (für die Beschäftigten) als Input in ihre Unternehmen. Daraus werden dann (als Output) Konsumgüter und wiederum Vorprodukte (für die nächste Produktionsperiode) hergestellt.

Im besten Fall werden alle Konsumgüter von den Beschäftigten durch ihre Löhne aufgekauft. Die restlichen Waren des „Warentischs“ sind die Vorprodukte, die im besten Fall alle von den Unternehmen aufgekauft werden und mit den Löhnen wieder als Input für den nächsten Produktionszyklus verwendet werden.



Input = Geldwert der Vorprodukte + Löhne.

Output = Geldwert der neuen Vorprodukte + Geldwert der Konsumgüter.

Wenn in einer kapitalistischen Ökonomie alle Unternehmen Gewinne machen, ist der Geldwert des Outputs größer als der Geldwert des Inputs. Da im besten Fall die Geldmenge der Löhne gleich der Geldmenge der Konsumgüter ist, muss der Geldwert der neuen Vorprodukte größer sein als der Geldwert der Vorprodukte. Da diese neuen Vorprodukte wieder als Input für die nächste Produktionsperiode eingesetzt werden ergibt sich ein Verwertungsproblem:

1) Tendenz zum Unterverbrauch der Vorprodukte

Zur Herstellung der gleichen Menge der gleichen Konsumgüter (wie in der Vorperiode) werden nicht alle neu produzierten Vorprodukte benötigt (siehe Beispiel unten). Da aber alle Waren (auch die Vorprodukte) eine „Halbwertszeit“ (sie können veralten) besitzen, können sie nur bedingt lange auf Lager gehalten werden.

2) Man könnte das umgehen, daß man mehr Arbeitskräfte einstellt und mehr Konsumprodukte herstellt. Bei einer konstanten Bevölkerungsanzahl geht dies auch nur eine bestimmte Zeit.

Beispiel: (GE bedeutet Geldeinheiten)

Vorprodukte: 100 GE

Löhne: 50 GE Neue Vorprodukte: 200 GE

Löhne: 50 GE

ergibt eine Rendite von Output / Input:

$$r_1 = \frac{200+50}{100+50} = \frac{5}{3}$$

Angenommen, es herrscht Vollbeschäftigung (Unternehmen können nicht mehr Beschäftigte einstellen), dann wird wieder gleich viel für die Löhne ausgegeben. Aus 200 GE Vorprodukte und 50 GE Löhne werden wieder Vorprodukte (z.B. 300 GE) hergestellt:

$$r_2 = \frac{300+50}{200+50} = \frac{7}{5}$$

Das setzt voraus, dass die Unternehmen mehr Vorprodukte einkaufen, als sie für die Produktion der Konsumgüter benötigen.

Konkret: es werden nur 100 GE - keine 200 GE - benötigt, um Konsumgüter im Wert von 50 GE zu produzieren. Also werden die Unternehmen weniger Vorprodukte einkaufen, als hergestellt werden.

Das verursacht auf Dauer eine **Unterverbrauchskrise**.