

Lebensunterhalt und Unterhaltung

Posted on 29. August 2022 by Hans-Jürgen Arlt



Videogames 2006 (Foto: Videogameretaildisplay auf wikimedia commons)

„Unwirtschaftlich“ gilt als alarmierender Befund, fast schlimmer als unmoralisch, ungebildet oder ungesund. Die Wirtschaft stellt an den Rest der Welt zwei Fragen: Was kostet es? Was bringt es? Es kommt ihr auf das Verhältnis der beiden Antworten an. Ökonomisches Denken setzt Aufwand und Ertrag in Beziehung zueinander. Das klingt nicht nur vernünftig, das ist es auch, denn es ist der Weg vom Notstand zum Wohlstand. Ende der Durchsage? Weshalb ist Ökonomisierung zu einem kritischen Begriff geworden, warum kann man zum Beispiel die Ökonomisierung des Spiels aus guten Gründen nicht wollen?

Der wirtschaftliche Maßstab, die Frage nach dem Verhältnis von Aufwand und Ertrag, lässt sich an alles anlegen. Auf die Idee, ihn anzuwenden, sind die Menschen wohl zuerst im Zusammenhang mit Arbeitsleistungen gekommen. Lebewesen haben einen Bedarf an Mitteln zum Leben. Der ist für Mäuse ein anderer als für Menschen, aber versorgen müssen sich die einen wie die anderen. Tätigkeiten, die der Versorgung dienen, wollen wir Arbeitsleistungen nennen. Von hier aus lässt sich ein Begriff der Arbeit formulieren, der drei Komponenten umfasst: Den *Bedarf*, der zu einer *Leistung* veranlasst, deren Produkt oder Dienst zum *Gebrauch* (Konsum) bestimmt ist; entweder zum Endverbrauch oder zum Gebrauch in anderen Leistungsprozessen.

Wer gerade keinen Bedarf hat oder wer sich generell die Erzeugnisse der Leistungen anderer aneignet, kann sich auf den Konsum konzentrieren und Tätigkeiten ausüben, die nicht dem Unterhalt dienen, sondern zum Beispiel der Unterhaltung, dem angenehmen Erleben.

Wirtschaftliches Denken und Handeln setzen am Konsum an – die Losung heißt hier sparen -, vor allem jedoch an der Leistung. Das Schlüsselwort der Leistungsseite heißt Produktivität, also mit weniger Kraft und/oder in kürzerer Zeit dieselbe oder sogar eine größere Menge und Qualität erreichen. Die Qualifikation der Arbeitskraft, die verfügbaren Ressourcen und Werkzeuge sowie die Organisation des Leistungsprozesses beeinflussen die Produktivität. Die Land-Wirtschaft ist der historische Präzedenzfall für eine Ökonomisierung der Arbeit. Statt von der Hand in den Mund zu leben, wird es möglich, Vorräte anzulegen, Vorsorge zu treffen für die künftige Versorgung. In der Landwirtschaft und im Handwerk wird die Ökonomisierung der Arbeitsleistungen – gerne auch Rationalisierung genannt – vorangetrieben, die großen Reichtümer haben jedoch zunächst noch keine wirtschaftlichen Wurzeln, sondern gewalttätige, nämlich Eroberung und Raub.



Agrarindustrie (Foto: Otware Klatki auf wikimedia commons)

Wirtschaft – Dienerin oder Herrin der Arbeit

Sobald die Arbeitsteilung über die familiäre Selbstversorgung hinausreicht, beginnt sich zwischen Leistung und Konsum der Handel zu schieben. Eigentum, also die Abwehr des Zugriffs anderer, die Frage, wer wem etwas schuldet, und der Tausch bekommen Bedeutung für die sozialen Beziehungen. Aber gesamtgesellschaftlich bleibt die Wirtschaftlichkeit der Arbeit – trotz wachsender Relevanz – bis zum 19.

Jahrhundert auch in Europa gegenüber religiöser (gottgefällig oder sündhaft) und herrschaftlicher (oben oder unten) Sinnstiftung nachrangig. Was kostet es und was bringt es, sind noch Fragen unter anderen, wichtigeren, die an die Arbeit gestellt werden.

Hinter der Redeweise von der „Ökonomisierung der Arbeit“ verbirgt sich der folgenschwere Unterschied zwischen der Wirtschaft als Dienerin oder als Herrin der Arbeit. Geht es nur darum, das Verhältnis zwischen Aufwand und Ertrag zu verbessern? Oder entscheidet die Wirtschaft darüber, welche Arbeit, also welche Leistungen und welcher Gebrauch (nicht) stattfinden? Die Wirtschaftsweise des Kapitalismus, die klassische Form der Herrschaft der Wirtschaft über die Arbeit, leiht sich ihre Legitimation vor allem daraus, dass sie sich als reines Optimierungsprogramm der Arbeit präsentiert und dabei verschleiert, wie sehr sie die Arbeit dominiert und zurechtet. Auf so perverse Arbeitsbedingungen wie Taylorismus und Fordismus kommt nur, wer Wirtschaftlichkeit über alles stellt.

Kapitalismus braucht eine Konsumgesellschaft

Es muss viel zusammenkommen, damit der Wirtschaft der große Sprung von einer optimierenden, aber untergeordneten zu einer der Arbeit übergeordneten Rolle gelingt. Zu den wichtigsten Rahmenbedingungen gehören diese drei: Der *Vormarsch des Geldes*, der die Zahlungsfähigkeit – die Zahlung ist der „unit act“ (Talcott Parsons) der Wirtschaft – zur Bedingung einer eigenständigen sozialen Existenz macht. Die *Individualisierung*, die die Einzelnen für sich selbst verantwortlich und den Weg dafür frei macht, Versorgtsein an bezahlte persönliche Arbeitsleistungen zu koppeln. Die *Wirtschaftsfreiheit*, welche es (vornehmlich Privateigentümern) erlaubt, die Organisation des Leistungsprozesses alleine an einer zu erwartenden positiven Differenz zwischen Ertrag und Aufwand, also am Gewinn, auszurichten.

Aber Vorsicht: Auch ökonomisch dominierte Arbeit bleibt Arbeit, das heißt, die Leistung muss in einen Gebrauch münden: Kein Kapitalismus ohne Verbraucher; viel Kapitalismus gibt es nur zusammen mit einer Konsumgesellschaft und den dazugehörigen Müllbergen; noch mehr Kapitalismus sondert einen Finanzsektor aus, der ein Casino einrichtet, in dem auf Krise komm raus gezockt wird.



Foto: PublicDomainPictures auf Pixabay

Die kapitalistische Eigenart der Zahlung besteht darin, dass sie nur dann stattfindet, wenn Aussicht besteht, die ausgegebenen 75 Cent auf welchen (notfalls krummen) Wegen auch immer möglichst zu einem eingenommenen Euro werden zu lassen. Um seine Funktion zu erfüllen, sich zu vermehren, macht sich Kapital auf die Suche nach Anlagemöglichkeiten, erst da und dort, dann global, später auch im Weltraum. Die Ökonomisierung geht weiter, solange die Gesellschaft daran Gefallen findet oder es sich zumindest gefallen lässt, dass immer mehr käuflich und anhand der beiden übergeordneten Fragen entschieden wird, was es kostet und was es bringt.

Weshalb soll nur die Versorgung verwertbar sein? Weshalb sollen nur materielle Güter auf dem Markt gehandelt werden? Was spricht dagegen, dass alles käuflich, zur Ware, zum Investitionsobjekt und zur Nachfrage wird – Immobilien, Mobilität, Information, Aufmerksamkeit, Gesundheit, Kunst, Sex etc. und eben Unterhaltung? Noch einmal: Warum sollten die Investoren ihren Eroberungsfeldzug abbrechen, solange sich die Gesellschaft darauf einlässt und keine rechtlichen Schranken dagegen errichtet?

Die Nürnberger Zinnsoldatenarmee des Sonnenkönigs

Aus dieser Perspektive wäre es ein Wunder, hätte sich neben Nahrungsmittel-, Textil-, Bauindustrie etc. nicht auch eine Spielwarenindustrie entwickelt. Einen Markt vor allem für Kinderspielzeug aufzubauen, gelang schon sehr früh. Auch wenn heute China der größte Spielwarenproduzent ist, zeugt die Nürnberger Spielwarenmesse – die nächste findet im Februar 2023 statt – bis heute davon, dass die Franken-Metropole als Welthauptstadt des Spielzeugs galt. Tonpuppenmacher finden sich bereits im 15. Jahrhundert in den Steuerlisten der Stadt, die mit Kaufmannsgeist, Handwerkskunst, darunter Zinngießer, Kupfer-, Gold- und Silberschmiede, und ihrer geografischen Lage an wichtigen Fernhandelsstraßen den Ruf begründete „Nürnberger Tand geht durch alle Land“.

Wo die Zahlungsfähigkeit in feudalistischen Ländern angesiedelt ist, versteht sich von selbst, weit oben, zum Beispiel beim Adel. Der französische Sonnenkönig (1638-1715) bestellte eine Armee von mehreren Hundert zehn Zentimeter hohen Zinnsoldaten. Töchter reicher Patrizierfamilien bekamen Puppenhäuser, um sie auf ihre spätere Rolle als Hausfrauen vorzubereiten. Der Nürnberger Kaufmann Georg Hieronimus Bestelmeier „gab bereits 1795 einen bebilderten Katalog heraus, das ‚Magazin der auserlesensten und nützlichsten Spiel-Sachen‘ und versandte ihn im ganzen Reich. Es war der erste Versandkatalog des Spielwarenhandels“, ist auf der Website der Spielwarenmesse zu lesen.



Foto: Aagnverglaser auf wikimedia commons

Alleine über die Puppenindustrie, deren westeuropäisches Zentrum Thüringen, besonders Sonneberg und Waltershausen, sowie dessen französische Konkurrenz lassen sich Bücher schreiben. „Neuerungen in der Puppenproduktion des 19. Jahrhunderts waren die Einführung von Drechselmaschinen, Pappmaché; Porzellanköpfen, die ersten Babypuppen, der Einsatz von Gummi für Puppenkörper, Kugelgelenke als Verbindung der Glieder und das Celluloid, aus dem Köpfe, aber auch ganze Puppen hergestellt wurden“, heißt es bei Wikipedia. Die Firma „Schildkröt-Puppen“ wurde 1873 in Mannheim gegründet. Käthe Kruse startete ihre Puppenmacher-Karriere zu Beginn des 20. Jahrhunderts, 1910 wurden ihre Puppen im Berliner Warenhaus von Hermann Tietz erstmals öffentlich angeboten. In das Kapitel „Wirtschaft und Politik“ gehört, dass die Firmengruppe Hermann Tietz, Ende der 1920er Jahre Europas größter Warenhauskonzern, 1933 „arisiert“ wurde. Zur „kalten Enteignung“ traf man sich im *Hotel Adlon*, wo den damaligen Eigentümern und Geschäftsführern die Pässe abgenommen wurden. Die „arisierenden“ Banken bildeten aus den Anfangsbuchstaben *Hermann Tietz* „Hertie“.

Expansion von Informationen, Wissen und Bildern

Zurück zur Ökonomisierung des Spiels, die exemplarisch für den wirtschaftlichen Durchdringungsprozess von materiellen zu immateriellen Gütern stehen kann. Neben die Spielwarenmesse tritt die *Gamescom*, die in Köln (2022 vom 24. bis 28. August) stattfindende „weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele“. Den allgemeinen gesellschaftlichen Hintergrund bildet die Entwicklung der Verbreitungsmedien. Zusammen mit der Durchsetzung von Kommunikationsfreiheiten (wie Meinungs- und Pressefreiheit) ermöglicht die Medientechnik vom Buchdruck über die Funkmedien bis zum Computer, den enormen Bedeutungszuwachs von Informationen, Wissen und - Bildern. Über Spielzeug hinaus werden jetzt Spielwelten produziert, in die sich Spieler:innen hineinbegeben, die sie mitgestalten, „erobern“ können. Gewiss wurden fertige Spiele in großer Vielfalt auch vor der Digitalisierung angeboten, aber erst das Computerspiel erschafft bespielbare virtuelle Welten mit irdischen und außerirdischen Kontinenten.

Herstellung und Vertrieb digitaler Spiele waren im Hardware-Bereich von Anfang an in den Gesamtkomplex der digitalen Technikentwicklung eingebunden, die sich - trotz aller Nonprofit-Initiativen - unter den Bedingungen einer kapitalistischen Ökonomie vollzog und damit unter der Dominanz der monetären Fragen, was es kostet und was es bringen wird. Wie die Studie „[*World-Video-Games-Industrie 2020-2023: Trends, Technologien, Perspektiven*](#)“ zeigt, bleibt die Games-Industrie in den allgemeinen Trends verankert. Die Studie basiert auf Umfragen bei 50 großen, mittleren und kleinen Entwicklern und Publishern von Computerspielen aus den USA, Großbritannien, EU-Ländern und Russland. 78% der Befragten gaben an, dass sie Mobiltelefonspiele entwickeln; 70 % arbeiten an Konsolen- und PC-Projekten; 60 % der Befragten veröffentlichen Browsergames.

Im Software-Bereich wiederholt sich das bekannte Problem der Medienökonomie, dass deren Produkte, anders als materielle Güter, von vielen Konsumenten gleichzeitig gebraucht werden können: Die Information, die Absender weiter geben, bleibt für sie erhalten. Das führt zu phantasievollen Zahlungsveränderungen. „Die beliebtesten Monetarisierungsmodelle in der Gaming-Industrie sind (1) Käufe im Spiel (Charaktere, Gegenstände usw.), (2) Abonnements und (3) Werbung im Spiel. Die Anwendung dieser Methoden wurde von 74 %, 60 % bzw. 52 % der befragten Unternehmen angegeben“, heißt es in der Games-Industrie-Studie. Die am häufigsten entwickelten Spielgenres bei den befragten Unternehmen waren Rollenspiele und Abenteuerspiele (74 % der Befragten), Shooter und Kampfspiele (64 %) sowie Strategiespiele (60 %).

Von Rentabilitäts-Zumutungen umzingelt

Über die Arbeit und über das Spiel kann man viel Gutes lesen. Wie sehr sie sowohl der Selbstverwirklichung als auch der Kooperation und der sozialen Bindung dienen, wie sehr sie Lern- und Qualifizierungsprozesse, Innovations- und Gemeinschaftsideen fördern können. Die normative Kraft des Faktischen schmälert unser Vorstellungsvermögen, wie großartig Arbeit und Spiel das alles tatsächlich könnten, wären sie nicht von den Ansprüchen und Zumutungen ökonomischer Rentabilität umzingelt. Eine exponentielle Pointe besteht darin, dass sich ein Business für serious games herausgebildet hat, die auf spielerische Weise vermitteln sollen – Stichwort gamification –, wie sich ökonomisierte Arbeit freudiger und erfolgreicher organisieren und praktizieren lässt.

Unter dem Pseudonym Frank Bayer erschien der Beitrag zuerst in der August-Ausgabe 2022 von [OXI. Wirtschaft anders denken](#)

- [E-Mail](#)

- [teilen](#)

- [teilen](#)

- [teilen](#)

-  [teilen](#)