4

PLANSPIEL KAPITALISMUS

Methode
Planspiel

Ziel
Die Teilnehmer*innen verstehen Grundstrukturen kapitalistischer Produktion, sie erleben im Planspiel, dass Kapitalismus eine Produktionsweise ist, die durch ihre Struktur zu einer sehr ungleichen Verteilung des produzierten Wohlstands führt.

Dauer
90–120 Minuten

Material

- Flipchartpapier, Moderationsstifte, Computer, Beamer, Powerpoint-Präsentation „Planspiel Kapitalismus“ (die Präsentation können Sie von der Webseite der Partnerorganisationen herunterladen)
- Unternehmer*innen: 3 × Arbeitsblatt 20 „Faltanleitung Papierflieger“, pro Person: 1 × Arbeitsblatt 21 „Rollenbeschreibung Unternehmer*in“; pro Unternehmen: 1 Pappbecher, 1 × Arbeitsblatt 22, 1 Schere, 1 Bleistift, 40 „Kronen“ als Startkapital, 20 Blatt Papier, 1 Modellprodukt
- Arbeiter*innen: pro Person 1 × Arbeitsblatt 22 „Rollenbeschreibung Arbeiter*in“, 1 Pappbecher
- Zahlungsmittel (z. B. getrocknete rote und weiße Bohnen = 1 und 10 Kronen), evtl. Verkleidung für die verschiedenen Rollen (z. B. Krawatten für Unternehmer*innen, Basecaps / Käppis für Arbeiter*innen.)
- Für alle Unternehmen und ein Viertel bis ein Drittel der Arbeiter*innen Ereigniskarten vom Arbeitsblatt 23
- Material zur Herstellung von Papierprodukten: ca. 200 Blatt Schmierpapier (kann auch zweiseitig bedruckt sein), 6 Scheren, 20 Bleistifte, 20 Buntstifte, Anspitzer, Modelle der Papierprodukte für die Unternehmen, Flipchart oder Tafel mit Marktpreisen

Ablauf

1. Einführung in das Planspiel Kapitalismus (10 Minuten)
2. Rollenvergabe und Einarbeitung (10 Minuten)
3. Produktionsphase (40–50 Minuten)
4. Ende (5 Minuten)
5. Pause / Bewegungsspiel (5 Minuten)
6. Auswertung (25 Minuten)

1. *Einführung* (10 Minuten)
   Die Spielleitung (Teamer*in) gibt eine Einführung in die Methode Planspiel und einen Überblick über den Ablauf. Als Grundlage für die Einführung in das Thema kann die Powerpoint-Präsentation „Planspiel Kapitalismus“ genutzt werden. Die Präsentation ist als aktivierender Input gestaltet: Zu Beginn wird die Methode Planspiel erklärt, dann werden die verschiedenen Gruppen und Rollen vorgestellt.

   Hintergrund jedes Planspiels ist eine Ausgangssituation, die fiktiv oder an das aktuelle politische Geschehen angelehnt sein kann. Die Teilnehmer*innen übernehmen unterschiedliche Rollen und vertreten deren Interessen. Dabei müssen sie bestimmten Regeln des Planspiels folgen und sich bei der Vertretung der Interessen ihrer Rolle möglichst realistisch verhalten – in diesem Rahmen sind sie aber in ihrem Verhalten frei und können ausprobieren, was am besten funktioniert.

2. *Rollenvergabe und Einarbeitung* (10 Minuten)
   Es werden jeweils 2 Unternehmer*innen für 3 Unternehmen gesucht, also insgesamt 6 Unternehmer*innen. Die verbleibenden Teilnehmer*innen sind Arbeiter*innen. Die Rollen können nach Interesse, per Losverfahren oder durch die Spielleitung zugeteilt werden. Da die Dynamik des Planspiels vom Engagement der Unternehmer*innen abhängt, empfiehlt es sich, diese nach Interesse auszuwählen.

   Alle Unternehmen erhalten zwei Rollenbeschreibungen (Arbeitsblatt 21) und einen Pappbecher, der als Konto dient, in dem das verdiente Geld des Unternehmens gesammelt wird. Die Unternehmen erhalten außerdem ein Modellprodukt und eine Grundausstattung der Materialien, die sie für die Produktion brauchen: 1 Bleistift, 20 Blatt Papier, 40 „Kronen“ als Startkapital und eine Faltanleitung für das zu verkaufende Produkt (Arbeitsblatt 20).

   Die Gruppen haben nun ca. 10 Minuten Zeit, sich einzuarbeiten: Sie können sich mit den Rollenbeschreibungen vertraut machen, die Arbeiter*innen suchen Arbeit, die Unternehmer*innen suchen sich einen Tisch aus, überlegen sich einen Namen und stellen Arbeiter*innen an. Es ergibt sich dabei oft, dass die Unternehmen unterschiedlich groß sind, weil ein Unternehmen z. B. 6 Arbeiter*innen anstellt und ein anderes nur 2. Das ist für die Spieldynamik unproblematisch – es sollte jedoch dafür gesorgt werden, dass alle Unternehmen mindestens zwei Arbeiter*innen anstellen. Wenn die Unternehmer*innen Arbeiter*innen angestellt haben, können sie sich anhand der Modelle mit der Herstellung der Produkte vertraut machen und überlegen, wie sie die Produktion organisieren. Während der Einarbeitungsphase sollten alle Gruppen noch einmal darauf hingewiesen werden, dass der übliche Lohn eine Krone pro „Monat“ (1 Spielrunde von 7 Minuten) beträgt. Die Unternehmen können die Löhne aber ändern – und mehr oder weniger Lohn zahlen. Umgekehrt können Arbeiter*innen das Unternehmen wechseln, streiken etc., um einen besseren Lohn oder besser Arbeitsbedingungen durchzusetzen.

   Es ist sinnvoll, die 20 Blatt Papier als Rohstoff, aus dem die Produkte hergestellt werden, in der Einarbeitungsphase noch nicht zu verteilen, weil erfahrungsgemäß einige Gruppen sonst sofort mit der Produktion beginnen und dadurch gegenüber den anderen Gruppen im Vorteil sind.

Setting

Ein klares Setting lädt die Teilnehmenden zum „Hineinwachsen“ in die Rolle ein. Geeignete Kleidung wie Jacketts für die Unternehmer*innen und Käppis für die Arbeiter*innen erleichtern die Identifikation mit der Rolle – und die Erkennbarkeit der Rolle für die anderen Spieler*innen. Die Gruppentische müssen räumlich deutlich voneinander abgegrenzt sein. Je realitätsnäher die Umgebung ist, desto stärker ist die Identifikation mit der Rolle und die emotionale Spielerfahrung. Wer auf Verkleidung verzichten möchte, kann auch Namensschilder verwenden. Es muss auf jeden Fall erkennbar sein, an welchem Tisch welches Unternehmen sitzt.

Produkt

Die Dynamik des Planspiels lebt davon, dass die Unternehmen aus Rohmaterialien Produkte herstellen und diese am Markt verkaufen können. Damit alle Teilnehmer*innen wissen, wie das Produkt aussehen soll, empfiehlt es sich, für jedes Unternehmen ein Modell des Produkts zu haben, das als Vorlage für die Produktion dient. Als Produkt bewährt haben sich einfache Papierflugzeuge, weil ihre Herstellung schnell von allen Teilnehmer*innen erlernt werden kann. Dazu finden Sie auf Arbeitsblatt 21 eine Faltanleitung. Zu beachten ist bei der Wahl des Produkts aber, dass es nicht zu leicht zu produzieren sein sollte, weil sonst die Unternehmen enorme Mengen herstellen, damit viel Papier verbrauchen und der / die Spielleiter*in am Markt stark damit beschäftigt ist, im Minutentakt Dutzende Papierflugzeuge zu zählen und zu bezahlen. Um das zu vermeiden, sollten die Modellprodukte aufwendiger gestaltet sein – zum Beispiel mit Verzierungen (aufgemalte Fenster oder Schereneinschnitte). Wenn die Gruppe dafür geeignet erscheint, können alternativ auch aufwendiger zu faltende Produkte vorgegeben werden, etwa Papierschiffe oder Hüte.

Markt

Der Markt wird von der Spielleitung organisiert. An der Tafel oder auf einem Flipchart sind die Preise für die Produkte aufgeführt (wie auf der Grafik rechts dargestellt). Auf dem Markt müssen die Unternehmen ihre Produkte verkaufen und neue Rohstoffe (Papier) und evtl. neue Maschinen / Werkzeuge (z. B. Buntstifte statt Bleistifte) für die Weiterentwicklungen ihrer Produkte kaufen. Bezahlt wird am Markt mit der Spielwährung „Kronen“. Als Zahlungsmittel haben sich getrocknete rote Bohnen (1 Bohne = 1 Krone) und weiße Bohnen (1 Bohne = 10 Kronen) bewährt – sie sind klein, handlich und günstig zu bekommen.

Erfahrungsgemäß versuchen die Teilnehmer*innen immer wieder, mit der Marktleitung zu handeln – also etwa mehr Geld zu bekommen oder durchzusetzen, dass ein schlecht gefaltetes Produkt trotzdem am Markt gekauft wird. Damit keine unrealistische Spielsituation entsteht, in der die Unternehmen bestimmen, welche Preise sie für ihre Produkte bekommen, muss die Spielleitung bereits zu Spielbeginn betonen, dass der Markt in der Festlegung von Preisen und Qualität nicht verhandelt. Bei Widerspruch können Sie darauf verweisen, dass in der Realität Unternehmen auch von der Nachfrage abhängig sind und Marktpreise nicht diktieren können.

Währung, Marktpreise und Spielrunden

Währung		= 1 Krone		= 10 Kronen
Marktpreise	20 ×	= 20 Kronen		= 20 Kronen
		= 20 Kronen		= 100 Kronen
		= _ _ Kronen		= _ _ Kronen

Monat (Spielrunde) _ _ _ _ _ _ _ _ _

3. Produktionsphase (40–50 Minuten)
Nach der Einarbeitungsphase beginnt die Produktionsphase. Sie wird eingeleitet mit der Verteilung von 20 Blatt Papier pro Unternehmen. Vor dem Verteilen werden die Teilnehmer*innen noch einmal daran erinnert, dass ab Beginn der Produktionsphase das Planspiel in Runden von 7 Minuten eingeteilt ist, an deren Ende die Unternehmen allen Mitarbeiter*innen jeweils den vereinbarten Lohn auszahlen müssen. Die Spielrunden werden von der Spielleitung an der Marktafel angeschrieben, sodass alle immer wissen, wie viele Runden schon gespielt sind und wie viel Lohn dementsprechend schon gezahlt worden sein muss. Das Ende jeder Spielrunde muss laut angekündigt werden, verbunden mit dem Hinweis, dass jetzt die Löhne ausgezahlt werden müssen. Die Unternehmer*innen zahlen dann den Arbeiter*innen den Lohn aus, den diese „auf ihren Konten" (in den Bechern) sammeln können. Die Unternehmer*innen leiten in ihren Unternehmen die Produktion an, verkaufen die Produkte am Markt und kaufen je nach Bedarf Papier, Stifte etc. In dieser Phase geht es vor allem darum, dass sich alle in ihre Rollen einfinden, die Produktion erfolgreich anläuft und die Löhne bezahlt werden.

Erschwerung der Produktion
Nach ein bis zwei Spielrunden funktioniert in den meisten Unternehmen die Papierflieger-Produktion gut – und es werden in kurzer Zeit viele Flieger produziert, mit denen die Unternehmen viele Kronen verdienen.

Wenn dieser Punkt erreicht ist, empfiehlt es sich, Innovationsdruck aufzubauen: Wenn alle erfolgreich in der Produktion von Standard-Papierfliegern sind, senkt die Spielleitung die Marktpreise für Flieger. Wichtig ist es dabei, die Änderungen innerhalb der wirtschaftlichen Logik zu erklären: Es wurden so viele immer gleiche Flugzeuge produziert, dass der Markt langsam gesättigt ist – und die Flieger nicht mehr für 5, sondern nur noch für 2 Kronen verkauft werden können. Wenn die Unternehmen ihre Erlöse wieder steigern wollen, müssen sie

das machen, was Unternehmen in der Realität auch permanent tun: neue Produkte entwickeln. Überlassen Sie dabei den Teilnehmer*innen die Wahl, was sie produzieren, geben Sie aber den Tipp, dass meist neuartige und hochwertige (= aufwendig produzierte) Produkte am Markt honoriert werden. Wenn neue Produkte z. B. Papierschiffe oder -hüte am Markt mit höheren Preisen honoriert und gleichzeitig die Preise für Standardflugzeuge weiter gesenkt werden, entsteht meist schnell eine „Innovationsdynamik": Die Unternehmen bringen immer neue Produkte auf den Markt, die Stimmung wird hektisch aber auch lustig, wenn z. B. ein Origami-Kranich Höchstpreise erzielt. Nach einer weiteren Runde können die Unternehmen dann durch erneute Preissenkungen animiert werden, viel Geld in Buntstifte zu investieren, was am Markt durch erneute Preisanstiege honoriert wird.

Der Sinn dieser Maßnahmen ist die Übertragung von Mechanismen kapitalistischer Produktion auf das Planspiel, die für die Schaffung und Verteilung von Wohlstand zentral sind: Die Unternehmen stehen selbst durch die Konkurrenz unter ständigem Preis- und Innovationsdruck. Das wirkt sich einerseits negativ auf ihre Bereitschaft aus, die Löhne zu erhöhen. Und es treibt die Unternehmen an, hohe Profite nicht nur für den eigenen Wohlstand zu machen, sondern auch, um durch Investitionen in Produktentwicklung und neue Produktionstechnik der Konkurrenz am Markt standzuhalten.

Fällt es dagegen im Planspiel den Unternehmen zu leicht, viel Geld zu verdienen, sind sie oft bereit, sehr hohe Löhne zu zahlen und die Produktion zu verlangsamen. Dadurch wird das Planspiel unrealistisch und legt den Teilnehmer*innen nahe, dass es auch in der Realität als Unternehmer*in leicht ist, hohe Profite zu erzielen und außerdem die Arbeiter*innen sehr gut zu bezahlen.

Verteilen von Ereigniskarten

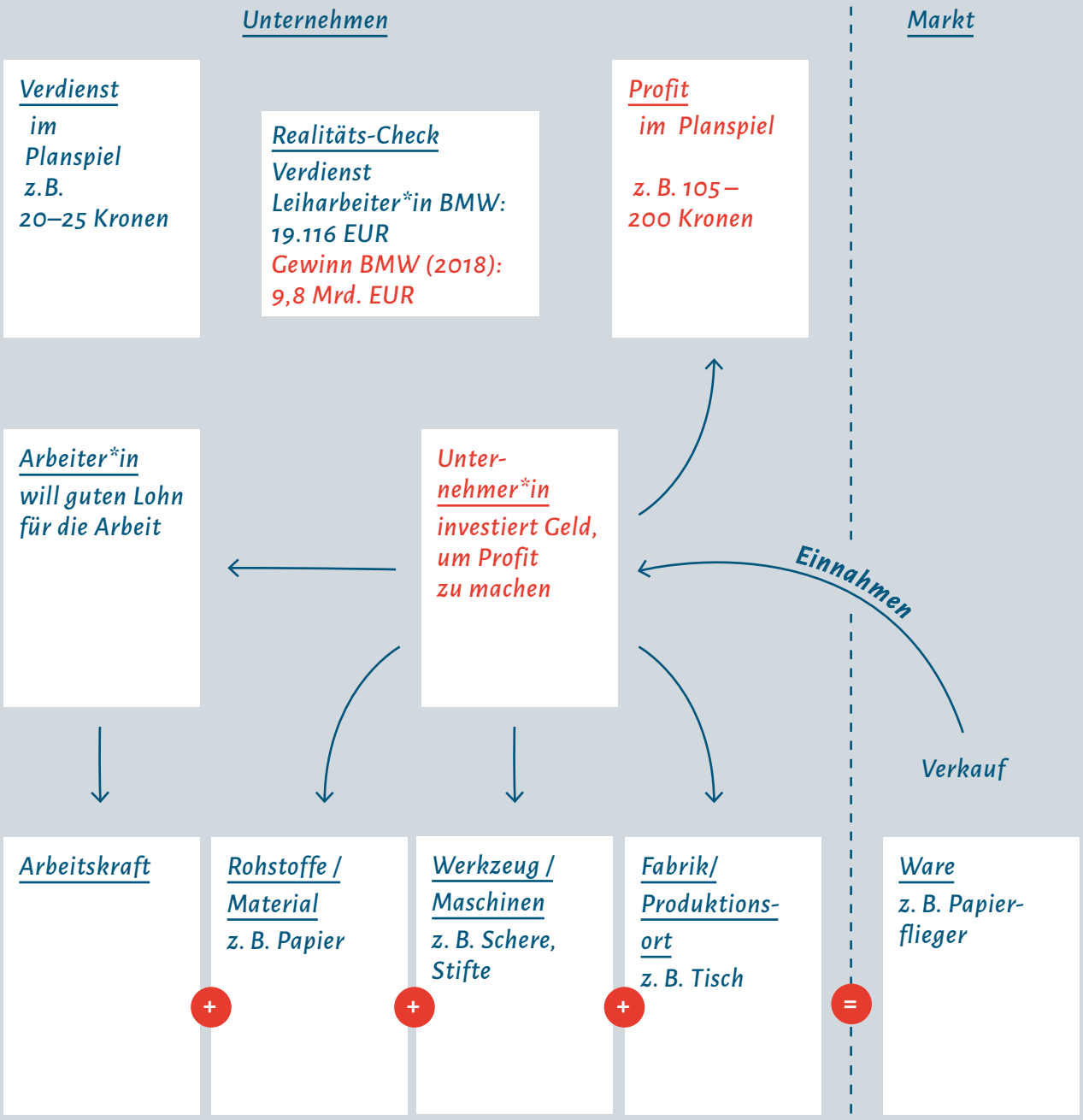
Nach etwa zwei Spielrunden, wenn Unternehmer*innen und Arbeiter*innen sich „warmgespielt" haben, verteilt die Spielleitung in jedem Unternehmen an zwei bis drei Arbeiter*innen Ereigniskarten. Die Karten stellen den Arbeiter*innen die Aufgabe, in jeder Runde einmal aufzustehen und bis zur Toilette und zurückzulaufen – unabhängig von der Zustimmung der Unternehmer*innen. Diese Unterbrechung symbolisiert, dass diese Arbeiter*innen sich regelmäßig um ein Familienmitglied (z. B. ein Kind oder ein pflegebedürftiges Elternteil) kümmern müssen. Die Unternehmer*innen werden ihrerseits durch Ereigniskarten darüber informiert, dass die Arbeiter*innen ab jetzt regelmäßig ihre Arbeit unterbrechen und sie als Unternehmer*innen dadurch Produktivitätsverluste erleiden und überlegen müssen, wie sie damit umgehen.

Die Ereigniskarte zielt darauf zu zeigen, dass Menschen, die sich neben der Arbeit um andere Menschen kümmern müssen, weniger produktiv sind und dadurch aus Unternehmenssicht unattraktivere Arbeitnehmer*innen sind, was sich in Form von schlechteren Jobchancen und schlechterer Bezahlung auch auf die Verteilung des Wohlstands auswirkt.

Der Vorteil, durch die Ereigniskarten Unterschiede zwischen den Arbeiter*innen erst im Rahmen des Planspiels aufzumachen, liegt darin, die Komplexität des Planspiels gering zu halten und erst zu erhöhen, wenn sich die Planspieldynamik schon entfaltet hat. Je nach Einschätzung der Gruppe kann die Verteilung der Ereigniskarten aber auch gemeinsam mit der Rollenverteilung erfolgen. Dadurch haben einige Arbeiter*innen einen Startnachteil.

Bei beiden Varianten muss die unterschiedliche Leistungsfähigkeit von Arbeiter*innen im Planspiel in der Auswertung (s. u.) besonders aufgegriffen werden.

Wie im Kapitalismus Wohlstand geschaffen und verteilt wird



4. Ende (5 Minuten)
Die Spielleitung kündigt zum Ende einer Runde an, dass das Planspiel jetzt beendet ist: Die Produktion wird eingestellt, alle Arbeiter*innen bekommen ein letztes Mal ihren Lohn ausgezahlt, und die Unternehmen können ein letztes Mal ihre Produkte am Markt verkaufen. Anschließend werden alle Teilnehmer*innen aufgefordert, ihre Kronen zu zählen und das Ergebnis für die Auswertung zu notieren – sowohl die Arbeiter*innen als auch die Unternehmer*innen.

5. Pause / Bewegungsspiel (5 Minuten)
Es ist wichtig, an dieser Stelle einmal deutlich zu markieren, dass das Planspiel vorbei ist und die Teilnehmer*innen jetzt nicht mehr in ihren Rollen sind.
Vor der anschließenden Auswertung empfiehlt sich deshalb eine Pause oder ein Bewegungsspiel.

6. Auswertung (25 Minuten)
Nach dem Spiel wird zunächst formal ausgewertet. Dazu werden die Teilnehmer*innen gefragt, wie das Planspiel war, was Spaß gemacht hat und was anstrengend war.

Dieser Teil ist sehr wichtig, damit die Emotionen der Teilnehmer*innen zum Spiel Raum bekommen. Befragen Sie dabei Unternehmer*innen und Arbeiter*innen getrennt – oft sind die Wahrnehmungen und Erfahrungen im Planspiel sehr unterschiedlich.

Dann wird das Planspiel anhand der Grafik (S. 63) zum Kapitalismus inhaltlich ausgewertet. Visualisieren Sie dafür die Grafik auf einer Pinnwand. Das Blatt mit dem Realitätscheck sollte dabei zunächst verdeckt sein, um die Teilnehmer*innen nicht abzulenken.

Die Idee der Visualisierung ist es, die Erfahrungen, Regeln und Strukturen, die die Teilnehmer*innen im Planspiel kennengelernt haben, gemeinsam strukturiert anzuschauen und mithilfe der Visualisierung die Grundstrukturen der kapitalistischen Wirtschaftsweise zu verstehen. Das Gelingen der Auswertung ist zentral, um die Erkenntnisse aus dem Planspiel bei den Teilnehmer*innen zu verankern und zu vertiefen. Deshalb sollte für die gemeinsame Auswertung einige Zeit eingeplant werden.

Folgender Input in der Besprechung der Visualisierung hat sich bewährt:

- Wir schauen uns jetzt mithilfe der Pinnwand noch einmal an, wie im Kapitalismus Wohlstand geschaffen und verteilt wird.
- Dafür müssen wir noch einmal nachvollziehen, wie im Kapitalismus produziert wird: Wir haben zwei zentrale Gruppen mit unterschiedlichen Interessen: Unternehmer*innen und Arbeiter*innen.
  - Die Arbeiter*innen wollen einen guten Lohn für ihre Arbeit.
  - Die Unternehmer*innen wollen mit ihrem Geld möglichst hohe Profite machen.
- Wie funktioniert die kapitalistische Wirtschaft auf dieser Basis?
- Die Unternehmer*innen investieren Geld, um daraus einen möglichst hohen Profit zu machen.
- Dafür brauchen sie zunächst einmal Kapital.
- Das Kapital müssen sie investieren
  - in Rohstoffe und Materialien – in unserem Planspiel war das das Papier, aus dem die Waren (Papierflieger) gefaltet werden,

  - in Werkzeug und Maschinen – in unserem Planspiel waren das die Scheren und Stifte,
  - in Produktionsorte wie Fabriken – in unserem Planspiel waren das die Tische.
- Um damit eine Ware herzustellen, brauchen die Unternehmer*innen die Arbeiter*innen bzw. präziser: Sie bezahlen den Arbeiter*innen einen Lohn, damit Letztere ihre Arbeitskraft einsetzen, um in der Fabrik mit Rohstoffen und Maschinen eine Ware herzustellen.
- All das passiert im Unternehmen.
- Wenn die Waren hergestellt sind, bringt das Unternehmen die Waren auf den Markt und verkauft seine Waren.
- Das, was von diesen Einnahmen nach Abzug der Kosten für Löhne, Rohstoffe, Werkzeug und die Fabrikräume übrig ist, ist der Profit des Unternehmens.
- An dieser Stelle wollen wir eintragen, wie hoch der Verdienst der verschiedenen Arbeiter*innen im Planspiel war und wie hoch der Profit der Unternehmen.

Nach dem Input fragen Sie die Löhne und Profite der Arbeiter*innen und der Unternehmen ab und schreiben sie an die Stellwand. Oft unterscheiden sich sowohl die Profite als auch die Löhne verschiedener Unternehmen stark. Typisch sind Ergebnisse wie z. B. Löhne zwischen 10 und 25 Kronen, Profite zwischen 80 und 200 Kronen.

Dann sollte Raum geschaffen werden, um gemeinsam zu diskutieren, wie diese Unterschiede entstanden sind. In diesem Zusammenhang sollte auch ausgewertet werden, welchen Lohn die Arbeiter*innen bekommen haben, die sich nach der Ereigniskarte um Familienangehörige kümmern mussten. Oft ist es so, dass die Unternehmer*innen ihnen denselben Lohn bezahlt haben wie den anderen Arbeiter*innen. Dann sollte diskutiert werden, ob es realistisch ist, dass Menschen, die den Unternehmen weniger oft zur Verfügung stehen, weil sie sich z. B. um Familienmitglieder kümmern, den gleichen Lohn bekommen.

Stellen Sie anschließend den Teilnehmer*innen die Frage, ob sie die Unterschiede zwischen der Höhe der Löhne und der Höhe der Profite für realistisch halten. Es bietet sich an, den Realitätscheck anhand eines realen Unternehmens zu machen, das Teilnehmer*innen kennen, beispielsweise BMW.

Dazu können Sie die Teilnehmer*innen nach einer Schätzung fragen, wie hoch die niedrigsten Gehälter sind, die BMW bezahlt, und wie hoch der Profit von BMW im Jahr 2018 war.

Anschließend können Sie die Zahlen vorstellen:
Auch bei BMW arbeiten (Leih-)Arbeiter*innen, die nur den Mindestlohn bekommen – das bedeutet ein Jahresgehalt von 19.116 Euro.[1] Das Unternehmen BMW – eine der größten Autofirmen der Welt – machte im Geschäftsjahr 2018 einen Gewinn vor Steuern von 9,8 Milliarden Euro.[2]
Der extreme Unterschied zwischen beiden Zahlen ist für viele Teilnehmer*innen überraschend. Es empfiehlt sich, dazu eine Einordnung zu schaffen. Einige erwähnenswerte Punkte sind:

- Der Unterschied zwischen den Profiten der Unternehmer*innen und den Einkommen von Menschen in Lohnarbeit ist eine zentrale Quelle für Ungleichheit in kapitalistischen Gesellschaften.
- Das bedeutet aber nicht, dass es für Unternehmer*innen einfach ist, Milliardär*innen zu werden: Ihr Erfolg hängt im Kapitalismus davon ab, ob sie sich gegen die Konkurrenz durchsetzen können. Nur die Unternehmen, die Teile

ihrer Profite in die Weiterentwicklung ihrer Produktion und ihrer Waren stecken, sind auf Dauer erfolgreich im Kapitalismus und erwirtschaften hohe Profite.
    - Ein Beispiel dafür ist die Handyproduktion: Als Apple 2009 das erste Smartphone – ein Telefon ohne Tasten – vorstelle, zog Nokia als damals weltgrößter Handyproduzent nicht mit. Daraufhin verschwand Nokia in kurzer Zeit vom Markt und Apple machte riesige Profite.
- Es gibt nicht den einen Kapitalismus, sondern verschiedene Variationen kapitalistischer Gesellschaften: So hatte die deutsche Variante der „sozialen Marktwirtschaft" lange den Ruf, vergleichsweise gut bezahlte Jobs, verbunden mit vergleichsweise guten Arbeitsbedingungen, zu schaffen. Dagegen war der US-amerikanische Kapitalismus traditionell sehr viel weniger „sozial" – mit vielen schlechter bezahlten Jobs und oft unsicheren Arbeitsbedingungen.
- Wie der Wohlstand verteilt wird, ist von Land zu Land verschieden – und hat sich in der Geschichte immer wieder verändert.

Hinweise für Teamer*innen

Sie können über die hier präsentierten Vorschläge hinaus ganz unterschiedliche Schwerpunkte in der Auswertung des Planspiels legen:

Unterschiedliche Entlohnung verschiedener gesellschaftlicher Gruppen

Anhand der Ereigniskarte können Sie intensiver diskutieren, welche gesellschaftlichen Gruppen im Kapitalismus eher höhere und welche niedrigere Löhne erhalten – und warum.

Logik von Konkurrenz und Innovation

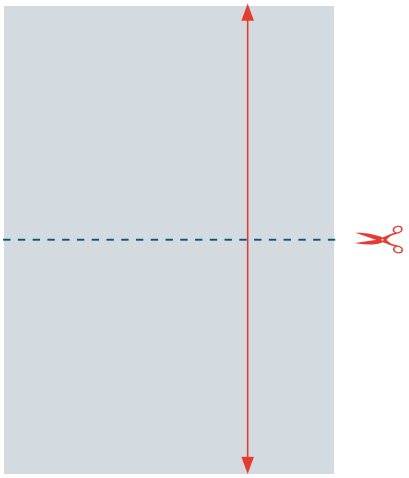
Anhand des im Planspiels aufgebauten Innovationsdrucks kann diskutiert werden, wie im Kapitalismus Unternehmen dazu gezwungen sind, neue Produkte zu entwickeln, in die Produkt- und Produktionsentwicklung zu investieren, neue Märkte zu erschließen und Kosten zu senken, – und welche Folgen das für Löhne, Arbeitsbedingungen (Stress), aber auch für die Art der Waren hat, die in erster Linie nach Profitlogik und nicht z. B. nach Kriterien gesellschaftlichen Nutzens oder ökologischer Verträglichkeit hergestellt werden.

1 Quelle: Gespräch mit einem ehemaligen Betriebsrat eines Autokonzerns am 10. März 2019. Berechnung: Bundesministerium für Arbeit und Soziales (BMAS): Mindestlohn-Rechner, 2.1.2019, unter: www.bmas.de/DE/Themen/Arbeitsrecht/Mindestlohn/Rechner/mindestlohn-rechner.html.

2 *Geschäftsjahr 2018: Gewinneinbruch bei BMW*, in: Automobilwoche, 15. März 2019, unter: https://www.automobilwoche.de/article/20190315/AGENTURMELDUNGEN/303159945/geschaeftsjahr--gewinneinbruch-bei-bmw.

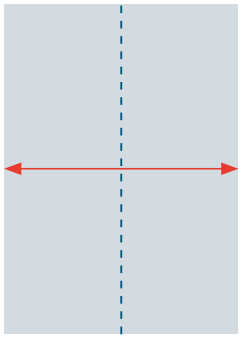
Faltanleitung für Papierflieger

1 Format A4

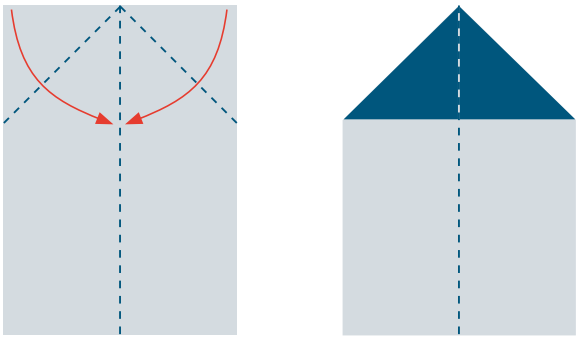


2 halbiert

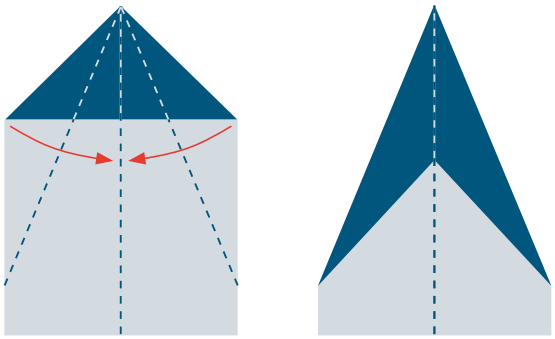
3 mittig gefalzt



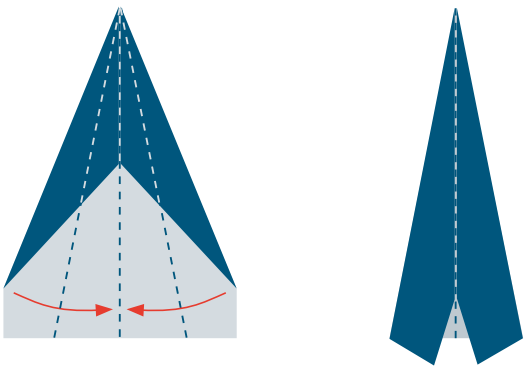
4 obere zwei Ecken zur Mitte gefalzt



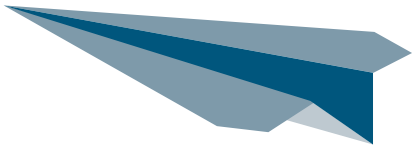
5 seitliche zwei Ecken zur Mitte gefalzt



6 seitliche zwei Ecken erneut zur Mitte gefalzt



Fertig!



Rollenbeschreibung: Unternehmer*in

Ihr besitzt zu zweit ein Unternehmen, das Papierprodukte für den Weltmarkt produziert. Gemeinsam gehört euch eine Fabrikhalle (Gruppentisch), Werkzeuge (z. B. Stifte, Scheren etc.), Rohstoffe (Papier) und 40 Kronen Startkapital.
Mit diesen Mitteln produziert ihr euer Produkt. Dazu stellt ihr Arbeiter*innen ein, die die Produkte falten, bemalen etc. Die Arbeiter*innen bekommen von euch am Ende eines jeden Monats (eine Spielrunde, etwa 7 Minuten) ihren Lohn ausgezahlt. Der übliche Lohn beträgt im Moment 1 Krone pro Monat.
Anschließend verkauft ihr eure Produkte am Markt. Als aufstrebende Unternehmer*innen habt ihr folgende Ziele:

- Ihr wollt mit eurem Unternehmen reich werden.
- Ihr müsst euer Startkapital möglichst geschickt einsetzen, um hohe Gewinne zu erzielen.
- Euer Unternehmen muss profitabel sein, um erfolgreich am Markt bestehen zu können.
- Ihr müsst jede Chance nutzen, um eure Kosten (für Rohstoffe, Löhne etc.) zu senken und eure Gewinne zu erhöhen.

Um eure Ziele zu erreichen, müsst ihr Produkte herstellen und am Markt verkaufen. Wie die Geschäfte laufen, hängt von euch ab: Hohe Gewinne macht ihr dann, wenn euer Unternehmen in kurzer Zeit viele Produkte von hoher Qualität herstellt und dabei Kosten für Löhne und Rohstoffe niedrig hält.

Dabei müsst ihr den Markt genau im Auge behalten – denn die Preise können sich ändern. Dauerhaft erfolgreich könnt ihr nur sein, wenn ihr eure Produkte weiterentwickelt und so immer die modernsten und attraktivsten Produkte anbieten.

Wenn das Planspiel losgeht, könnt ihr mit der Produktion beginnen.

Nach dem Spielende wird verglichen, welches Unternehmen die höchsten Einkommen und Gewinne erzielt hat.

Rollenbeschreibung: Arbeiter*in

Du musst für deinen Lebensunterhalt sorgen – und dafür einen Job bei einem Unternehmen suchen. Du willst einen guten Job und eine möglichst gute Bezahlung. Bis zum Ende des Spiels willst du so viele Kronen wie möglich verdienen, um dir ein gutes Leben leisten zu können. Der übliche Lohn ist im Moment 1 Krone pro Monat / Spielrunde (ca. 7 Minuten).

Rollenbeschreibung: Arbeiter*in

Du musst für deinen Lebensunterhalt sorgen – und dafür einen Job bei einem Unternehmen suchen. Du willst einen guten Job und eine möglichst gute Bezahlung. Bis zum Ende des Spiels willst du so viele Kronen wie möglich verdienen, um dir ein gutes Leben leisten zu können. Der übliche Lohn ist im Moment 1 Krone pro Monat / Spielrunde (ca. 7 Minuten).

Ereigniskarte für Arbeiter*in:

Du musst dich ab sofort um jemanden aus deiner Familie kümmern – und dafür in jedem „Monat" / jeder Runde einmal aufstehen und zur / zum _____ (z. B. Toilettentür) und zurücklaufen. Informiere deine*n Arbeitgeber*in darüber. Aber egal wie er / sie reagiert – du musst es auf jeden Fall tun, denn deine Familie braucht dich.

Ereigniskarte für Arbeiter*in:

Du musst dich ab sofort um jemanden aus deiner Familie kümmern – und dafür in jedem „Monat" / jeder Runde einmal aufstehen und zur / zum _____ (z. B. Toilettentür) und zurücklaufen. Informiere deine*n Arbeitgeber*in darüber. Aber egal wie er / sie reagiert – du musst es auf jeden Fall tun, denn deine Familie braucht dich.

Ereigniskarte für Arbeiter*in:

Du musst dich ab sofort um jemanden aus deiner Familie kümmern – und dafür in jedem „Monat" / jeder Runde einmal aufstehen und zur / zum _____ (z. B. Toilettentür) und zurücklaufen. Informiere deine*n Arbeitgeber*in darüber. Aber egal wie er / sie reagiert – du musst es auf jeden Fall tun, denn deine Familie braucht dich.

Ereigniskarte für Unternehmer*innen

Eine / mehrere eurer Arbeiter*innen wollen ab sofort jeden Monat / jede Runde einmal unterbrechen, um zu ihrer Familie zu fahren. Das kostet euer Unternehmen Zeit und Geld. Überlegt, wie ihr damit so umgehen könnt, dass euer Ziel, möglichst hohen Profit zu machen, nicht darunter leidet!

Ereigniskarte für Unternehmer*innen

Eine / mehrere eurer Arbeiter*innen wollen ab sofort jeden Monat / jede Runde einmal unterbrechen, um zu ihrer Familie zu fahren. Das kostet euer Unternehmen Zeit und Geld. Überlegt, wie ihr damit so umgehen könnt, dass euer Ziel, möglichst hohen Profit zu machen, nicht darunter leidet!