Auszug aus Streifzüge bei Context XXI

(http://contextxxi.org/die-gesellschaft-nach-dem-geld-2.html)

erstellt am: 28. März 2024
Datum dieses Beitrags: August 2020

Immaterial World

Die Gesellschaft nach dem Geld (2)

STEFAN MERETZ

In der letzten Ausgabe der *Streifzüge* (Frühling 2020) habe ich die Entstehung und Grundüberlegungen des Forschungsprojekts *Die Gesellschaft nach dem Geld (GndG)* vorgestellt. Letztere habe ich in vier Punkten zusammengefasst: (1) Beiträge und Entnahmen erfolgen freiwillig und bedürfnisbasiert; (2) Menschen besitzen sowohl beitragsbezogene produktive wie nutzenbezogene sinnlich-vitale Bedürfnisse; (3) Bedürfnisunterschiede nehmen keine Interessenform an, sondern werden als Bedürfniskonflikte vermittelt; (4) die Verfügung über die Produktion und ihre Ergebnisse erfolgt kollektiv durch die tätigen Menschen.

So weit, so abstrakt. Wie sind wir im Projekt vorgegangen? Zunächst haben wir uns für eine Computersimulation auf Basis eines agentenbasierten Modells (ABM) entschieden. Während etwa bei einer Wettersimulation das ganze System mathematisch beschrieben wird, aus dem sich dann *top-down* einzelne Effekte ableiten lassen, beschreiben wir Eigenschaften und Aktionsweisen individueller Agenten, deren Interaktionen *bottom-up* das Systemverhalten ergeben. Die emergierende Computergesellschaft ist wiederum Aktionsbedingung für die interagierenden Agenten. Diese Feedback-Schleifen operieren zwar immer noch deterministisch, machen das Ergebnis jedoch gleichzeitig unvorhersagbar.

Als Zwischenschritt zwischen den theoretischen Annahmen und agentenbasierter Computersimulation diente uns ein Narrativ. Im Narrativ erzählen wir in semiformaler Weise, wie die Gesellschaft nach dem Geld funktioniert. Das Modell kennt drei Agententypen: Personen, Gruppen und Mittel. Die Personen besitzen Bedürfnisse, Emotionen, Motivationen sowie Erfahrungen aus früheren Aktionen, die sich als Bevorzugungen (Prioritäten) niederschlagen. Die Gruppen unterscheiden sich entsprechend der Mittel, mit denen sie zu tun haben. Mittel sind alle Aspekte menschlicher Existenz, die die Personen oder Gruppen brauchen: Lebensmittel, Produktionsmittel, Caremittel (Krankenversorgung und Pflege), Ökomittel (Ressourcenquellen und -senken) und Konfliktmittel (Mediations- und Entscheidungsverfahren). Sie werden einerseits durch tätige Beiträge in unterschiedlichen Produktivgruppen her- und bereitgestellt und andererseits in der Lebensgruppe und den Produktivgruppen genutzt und zum Teil auch verbraucht.

Die gesellschaftliche Vermittlung erfolgt stigmergisch, das heißt, durch Zeichen. Diese Zeichen sind qualitativer Art, sie vermitteln Bedürfnisse. Sie kommen entweder aus dem Prozess selbst (eine Entnahme eines Mittels löst eine Anforderung zur Herstellung eines neuen aus) oder begleiten und leiten die Vermittlung an (etwa als lokaler Plan). Damit gelingt eine weitgehende quasi-automatische transpersonale Vermittlung auf Basis dezentraler Selbstorganisation. Es gibt also keinen übergreifenden Zentralplan, gleichzeitig jedoch eine weitreichende Informationstransparenz. Lokal können also jederzeit die Daten der assoziierten Produktionskette ermittelt werden, auf deren Basis eigene Entscheidungen getroffen werden.

Gehen Beiträge und Entnahmen nicht auf, können Entscheidungen nicht mehr konfliktfrei getroffen werden. Solche Konflikte müssen nun interpersonalisiert, d.h. aus der automatischen transpersonalen Vermittlung herausgeholt und von den betroffenen Personen im direkten Kontakt gelöst werden. Konflikte können eine unterschiedliche Reichweite besitzen, was von der Komplexität des Mittels und Position des Konflikts innerhalb der gesellschaftlichen Tätigkeitsteilung abhängig ist. Einfache Mittel mit wenigen vorausgesetzten Vorprodukten erzeugen eher lokale Konflikte, während die Konflikte um komplexe Mittel mit vielen vorausgesetzten Zulieferungen – insbesondere bei Produktionsmitteln – großräumiger sein können.

Treiber von Veränderungen und damit potenziell von Konflikten sind keine „dritten Faktoren“ mehr (wie etwa die Verwertungs- und Wachstumslogik im Kapitalismus), sondern allein die Bedürfnisse. Schematisch betrachtet können dabei zwei Quellen ausgemacht werden. Veränderungen können über veränderte sinnlich-vitale Bedürfnisse, also von der konsumtiven Seite angestoßen werden. Sie können jedoch in gleicher Weise über veränderte produktive Bedürfnisse, also der Seite der Beiträge ausgelöst werden. Beides wiederum ist eng mit der individuellen Bewertung der Lebenslage der Personen verbunden, wobei wir hier unter-

schiedliche Reichweiten vorsehen wollen: von eher „bornierten“ Sichten nur auf das lokale Personenumfeld bis zu „weiten“ Sichten auf die gesamtgesellschaftliche Situation.

Konfliktlösungen können auf verschiedene Weise geschehen, wobei wir exkludierende, meritokratische und inkludierende Lösungstypen untersuchen wollen. Exkludierende Lösungen streben danach, den eigenen Vorteil zu Lasten anderer durchzusetzen – das, was wir als „Normalfall“ im Kapitalismus allzu gut kennen. Meritokratische Lösungen sind kooperative Varianten der Exklusionslösung: Es werden die unmittelbaren Kooperationspartner*innen bevorzugt, die einem selbst die meisten Vorteile bringen. Inkludierende Lösungen versuchen darüberhinaus die Bedingungen aller abhängigen Partner*innen in die Entscheidungsabwägung hineinzunehmen. Schon aus dieser Beschreibung wird deutlich, dass es sich um ein Kontinuum von eher borniert-exkludierenden bis hin zu weit-inkludierenden Konfliktlösungen handelt. Uns interessiert, welche Bedingungen welche Lösungsrichtungen befördern.

Nach dem Aufbau der Modellwelt im Computer mit Hilfe der Programmiersprache NetLogo testen wir zunächst, ob sich die Gesellschaft kohärent und stabil verhält. Dabei nehmen wir zu Beginn ideale Bedingungen an. Ziel dieser Phase ist es, die Gesellschaftsgröße herauszufinden, bei der sich die Ergebnisse nicht mehr sprunghaft ändern, sondern in einer definierten Bandbreite reproduzierbar sind. Wir erwarten solche Sprünge, weil wir das eigentlich indeterministische Verhalten realer Menschen und Gruppen mit deterministischen Algorithmen abbilden, deren berechnetes Verhalten wir mit Zufallsfunktionen variieren. Gibt es solche Zufallsvarianzen an vielen Stellen im Modell, so können diese kumulative Ausschläge in die eine oder andere Richtung erzeugen. Solche überschießenden Effekte lassen sich wiederum nur durch entsprechend große Agentenzahlen ausmitteln und glätten. Wir wissen jedoch derzeit nicht, ob eine solche Glättung und damit eine gewisse Reproduzierbarkeit bei 100.000, einer Million oder noch mehr Personen eintreten wird. Da wir über keine unbegrenzten Rechenkapazitäten verfügen, müssen wir versuchen, die minimale reproduzierbare Größe zu finden, um von dort aus – mit einem gewissen zusätzlichen Puffer – unsere Experimente durchzuführen.

Reproduziert sich die künstliche Gesellschaft jenseits von Geld, Markt und Staat stabil, können wir durch gezielte Einschränkungen der Randbedingungen und Modifikationen der Algorithmen weitere Fragen untersuchen. Etwa: Ab welchem Prozentsatz von Personen, die keine Beiträge leisten, ist eine Wirkung sichtbar? Was bedeutet eine eingeschränkte Informationstransparenz für die Entscheidungen? Wie wirken sich unterschiedliche Konfliktlösungsarten auf die Systemstabilität aus? Kann eine inklusionslogisch strukturierte Gesellschaft auch unter drastisch verschlechterten Bedingungen einer Klimakrise stabil bleiben?

Mit Hilfe dieses Vorgehens wollen wir belastbare Aussagen über eine Gesellschaft nach dem Geld gewinnen, obwohl wir keine Vergleichsgesellschaft haben, die auch nur annähernd ihre gesellschaftliche Vermittlung ohne Geld, Markt und Staat organisiert. So sind wir immer wieder angehalten, die erkenntnistheoretischen Grenzen eines solchen Vorgehens zu reflektieren. Wir hoffen dennoch auf valide Ergebnisse, die nicht nur binnenwissenschaftlich bislang unhinterfragte Setzungen aufweichen, sondern auch Hinweise für emanzipatorische Bewegungen liefern können, die mit utopischen Diskussionen vertraut sind.

Stefan Meretz: Geboren 1962. Berliner. Informatiker. Schwerpunkte: Freie Software und Technikentwicklung. Aktiv u.a. bei *Oekonux* und *Wege aus dem Kapitalismus;* „Trafo-rat“ der *Streifzüge.*

Lizenz dieses Beitrags
Gemeinfrei
Gemeinfrei