

Anmerkungen: Jeremy Rifkin (2014) – Die Null Grenzkosten Gesellschaft

Dr. Samuel Greef

Einige Gedanken und Anmerkungen zu Argumenten in Rifkins Buch „Die Null Grenzkosten Gesellschaft“.

Kostenlos Gesellschaft/ Grenzkosten verschwinden

Mit der Digitalisierung steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Einfacharbeitsplätze mit Routineaufgaben durch Maschinen und Robotik ersetzt werden. Gleichzeitig steigen jedoch die Qualifikationsanforderungen an die Beschäftigten, die unter den Bedingungen von vernetzten cyber-physischen Systemen stärker als bisher größere Teile des Produktionsprozesses überblicken müssen.

Rifkins Thesen basieren vor allem auf der Annahme, dass früher oder später jede Arbeit von Maschinen erledigt wird, deren Anschaffungskosten sich bei annähernd kostenloser Nutzung (weil Ressourcen nichts kosten) schnell amortisieren. Nur dann können die Grenzkosten gegen Null gehen. Wenn aber der Mensch und menschliche Arbeit (kreativ, assoziativ) weiterhin eine Rolle in der Wirtschaft spielt (sei es beim Design, Engineering, Überwachung der Produktion, im Support, Wartung etc.), dann liegen die Grenzkosten, allein durch Personalkosten - bei guter Arbeit mit anständiger Bezahlung - über Null.

Offene Frage: Wie wahrscheinlich ist es, dass in der industriellen Produktion die Ressourcenkosten (selbst bei großen Technologiesprüngen im Recycling) gegen Null gehen?

Gemeingut / kollaborative Commons

Wir sehen nicht nur das Entstehen von neuen Formen von Gemeingut. Die momentanen Entwicklungen in der Share Economy bestehen im Gegensatz gerade darin, dass zuvor bestehende Modell gemeinschaftlicher Nutzung ökonomisiert werden. Der Ansatz von nicht gewinnorientiertem Teilen und gemeinsamer

Nutzung statt Kaufen wird in vielen Bereichen durch neue Geschäftsmodelle kommerzialisiert. Der Mitfahrzentrale stehen UBER oder MyTaxi, dem Couchsurfing die Plattform AirBnB gegenüber, um nur zwei Beispiele zu nennen. Nachhaltiges, partizipatives Wirtschaften und Selbsthilfe werden ersetzt durch gebührenfinanzierte Vermittlungsplattformen von Angeboten zur bezahlten (Mit)Nutzung privater Güter. Hier entsteht gerade kein auf Gemeingut basiertes dezentral organisiertes Wirtschaftssystem, sondern eine Spielart des Kapitalismus, begründet auf Privateigentum und zentral verwaltet.

Weitere Zentralisierungstendenzen zeigen sich bei der Etablierung der Cloud. Sie ist das genaue Gegenteil von dezentralisiert. Nicht nur werden vormals dezentral beim Nutzer gespeicherte Daten in großen, zentralen Datenzentren zusammengefasst. Sondern das gleiche gilt auch für Rechenkapazitäten. Diese werden nicht mehr dezentral von jedem Unternehmen selbst vorgehalten, sondern nach Bedarf aus zentralen Rechenzentren abgerufen.

Diese Entwicklungen der digitalen Welt widersprechen einem von Rifkin konstatierten „von Natur aus offenen und transparenten System“. Dem steht auch der Netzwerkeffekt entgegen. Der Nutzen jedes einzelnen Beteiligten steigt mit der Anzahl der anderen Nutzer (die Wohnungssuchenden halten sich an die Plattform mit den meisten Angeboten und die Anbieter an die Plattform mit dem größten Konsumentenstamm).

Hier zeigt das Beispiel Wikipedia, das auch nicht gewinnorientierte kollaborative Commons zur Monopolbildung neigen. An Wikipedia zeigen sich noch weitere Auswirkungen: vor allem eine kleine Elite an Internetnutzern produziert für Wikipedia, die überwiegende Mehrheit der Nutzer konsumiert nur. „Statt Massenproduktion produzieren die Massen“ trifft hier genauso wenige zu, wie bei vielen anderen vorausgesagten Partizipationsrevolutionen im Web 2.0 (z.B. Bürger-Journalismus). Ebenso wird bei Wikipedia, um die Qualität sicherzustellen, die Offenheit einge-

schränkt (s. bspw. Diskussionen um Moderationsrechte). Zugleich gibt es zwar Transparenz über Änderungen, nicht aber über die Personen, die dahinterstehen (Anonymität).

Auch der Siegeszug von GNU/Linux als freiem und quelloffenen (Server-)Betriebssystem ist nur eine Seite der Medaille. Denn neben Programmierern, die ihre Freizeit aus Überzeugung in die Weiterentwicklung der Software stecken, spielen Mitarbeiter von Canonical oder Red Hat (die durch Supportverträge für GNU/Linux finanzieren) oder freigestellte Angestellte von Unternehmen wie Google (die GNU/Linux als Basis für eigene gewinnorientierte Plattformen nutzen) eine wichtige Rolle.

Jeder kann über einen 3d-Drucker Produkte herstellen und die Qualität dieser Produkte wird weiter zunehmen. Aber nicht jeder wird dazu in der Lage sein, die zur Produktion notwendigen Blaupausen selbst herzustellen – nicht jeder ist Architekt, Produktdesigner etc.. Natürlich bildet sich bereits heute eine rege Community zum freien Austausch von Blaupausen heraus, die auch selbst solche erstellen. Wie in anderen Bereichen auch, wird aber die Mehrheit der Produzenten zu recht für ihre qualifizierte und qualitative hochwertige Arbeit eine anständige Bezahlung erwarten. Hier sind die Parallelen zur Musik- und Filmindustrie offensichtlich.

Tatsächlich lässt sich feststellen, dass sich in der Kultur- und Medienindustrie Geschäftsmodelle verändern. Sie reagieren auf internetbasierte Distributions- und Nutzungsformen. Das von Rifkin angesprochene millionenfache kostenlose Teilen von Musik und Videos hat zunächst aber überhaupt nichts mit Produktionsformen und Wirtschaften zu tun.

1) Beim (illegalen) Kopieren von Filmen und Musik wird nichts produziert. Sollte sich dieses als ausschließliche Nutzungsform durchsetzen, stellt sich die Frage, ob überhaupt noch entsprechende Güter produziert würden. Produziert werden Qualitätsprodukte nach wie vor vornehmlich in einer kapitalistischen Wirtschaftsform und im Bereich Musik und Video von Menschen, die für ihre Arbeit bezahlt werden wollen.

2) Bei den tatsächlich selbstproduzierten Medien stellt sich zum einen die Frage, ob diese wirklich immer eine Konkurrenz/ Alternative zu professionellen Inhalten darstellen (das gilt nicht nur für Filme, sondern auch z.B. für Journalismus). Zum anderen stellte das Teilen etwa über YouTube sowohl für Google als Plattformbetreiber (Werbung) als auch für erfolgreiche Prosumenten (Beteiligung am Werbeumsatz) gerade kein altruistisches Handeln dar, sondern ist, wie beim Teilen von Wohnraum oder Auto, mit wirtschaftlichen Interessen verbunden.

Wenn immer mehr Menschen digitale Güter produzieren, wird auch die Gruppe von Personen immer größer, die dafür bezahlt werden will. Und auch in Zukunft sind nicht alle Güter digitale Güter. Industrielle Qualitätsprodukte müssen nicht nur entwickelt, designed und getestet werden. Allein aufgrund der physikalischen Größe werden industrielle gefertigte Produkte nicht in jedem Haushalt in Eigenproduktion entstehen.

Warum sollte sich jeder einen 3d-Drucker in ausreichender Größe um etwa alle Bestandteile eines Autos auszudrucken (oder gleich das ganze Auto) in den Garten stellen (zusammen mit der Recycling-Maschine die dann vielleicht „nahezu kostenlos lokal erhältlichen Rohmaterialien“ ermöglicht), um damit ein Auto auszudrucken? Und was ist mit Menschen in Städten die über wenig Platz verfügen? Zumal das Argument jeder wird in Zukunft 3d-Drucker nutzen, um seine Güter selbst zu produzieren, der Idee einer Tauschgesellschaft, die kein Privateigentum mehr braucht, zuwiderläuft.

[Internet der Dinge / Internet of Things](#)

Das IOT stellt alte Fragen nach dem Datenschutz neu, vor allem gilt es zu klären, wem die anfallenden Daten gehören. Diese kann aber auch nicht jeder analysieren und verwenden. Nötig sind nicht nur Computer-Kapazitäten, sondern Know How, um funktionierende Algorithmen zu entwickeln und vor allem ein offener Zugang zu den Daten (für den Datenproduzenten).