

# Wie die Welt verrückt und wieder vernünftig wurde

von

Heiner Flassbeck

WuM, September 2011

Es war einmal vor kurzer Zeit. Da haben Banker und andere Geldmanager solange hemmungslos mit fremdem Geld gezockt, bis sie kurz vor der Pleite waren. Weil der Staat aber Angst hatte, die Pleite so vieler Banken könnte Panik bei den normalen Menschen auslösen, nahm er die Schulden der Zocker zunächst auf die eigene Kappe und verlangte von seinen Bürgern, dass sie auf die lange Sicht für die Schulden der Zocker geradestehen. Weil er aber die Zocker weder ins Gefängnis sperrte noch ihnen wenigstens das Zocken für die Zukunft verbot, gingen die Zocker sofort wieder zum Zocken, denn sie hatten ja nichts anderes gelernt.

Nun aber fanden die Zocker, dass es an der Zeit sei, auf die Pleite der Staaten zu wetten, denn die Staaten hatten ja jetzt enorm hohe Schulden. Also nannte man die von den Zockern ausgelöste Krise von nun an die „Staatsschuldenkrise“ und alle „guten“ Ökonomen und alle Medien machten schleunigst mit, weil sie ja schon immer gewusst hatten, dass alles Übel immer nur vom Staat kommen kann. Statt über Unternehmen begannen die Banker und die anderen Zocker mitsamt den ihnen nahestehenden Ratingagenturen nun Urteile über Staaten zu fällen. Weil in den Regierungen der Staaten aber auch viele Verantwortung trugen, die noch immer glaubten, dass die Märkte immer Recht haben, gerieten sie in Panik und begannen zu tun, was die Banken von ihnen verlangten, nämlich auf Teufel komm raus zu sparen.

Weder die Banken oder die Ratingagenturen wussten allerdings, dass Staaten gar nicht sparen können. Wenn Staaten nämlich sparen und auch alle anderen Bereiche der Volkswirtschaft sich mit Ausgaben zurückhalten, wie das im Sommer 2011 der Fall war, dann führt das Sparen des Staates immer dazu, dass auch die Einkommen der Unternehmen und der Privathaushalte sinken, wodurch die wieder weniger Steuern zahlen oder mehr Hilfen vom Staat brauchen, so dass am Ende die Defizite des Staates umso höher sind, je mehr er zu sparen versucht.

Weil die Staaten aber an ihrer Sisyphos-Arbeit, die Defizite zu reduzieren, immer wieder scheiterten, wurden sie von den Ratingagenturen, den Banken und den sonstigen Geldanlegern immer kritischer beäugt, und ihre Kreditwürdigkeit wurde immer mehr in Frage gestellt. Nach einer „verlorenen Dekade“ wurden Anleihen aller Staaten nur noch auf Ramschniveau bewertet und die Anleger weigerten sich, ihnen noch Geld zu leihen oder gaben es nur noch zu extrem hohen Zinsen.

In dieser Situation geschah etwas Außerordentliches. Da die Zentralbanken, die das Geld schaffen, es den Banken immer noch zu extrem niedrigen Zinsen gaben, fragten sich einige vernünftige Leute, wofür man eigentlich die Banken brauche, die vom Staat über die Zentralbank erst Geld für fast nichts bekommen, sich dann aber weigern, es dem Staat zu einem vernünftigen Zins zurückzugeben, weil die Staaten ja nicht kreditfähig wären, weil sie ja die Banken gerettet hatten.

Also ging man allmählich dazu über, dass die Zentralbanken dem Staat das Geld, das sie sonst den Banken gegeben hätten, direkt zu geben und zwar zu einem sehr niedrigen Zins. Weil der Zins aber so niedrig war, gelang es den Staaten allmählich, ihre Schulden zu reduzieren, denn das geht überhaupt nur bei einem niedrigen Zins. Als man das eine Weile gemacht hatte, merkte man, dass das ganz unproblematisch ist und man die Banken mit ihren hohen Gebühren gar nicht braucht. Also gaben die Zentralbanken den Banken gar kein Geld mehr und was immer die Banken und ihre Ratingagenturen für Einschätzungen abgaben, war den Staaten vollkommen egal.

Da aber die Banken kaum noch normales Geschäft hatten, sondern immer mehr zockten, wurden die Bürger unruhig und zogen ihr Geld von den Banken ab und legten es in staatlichen Kassen an, wo sie zwar keine Zinsen bekamen, ihr Geld aber sicher war, weil der Staat versprach, ihre Renten und Sozialversicherungen auch dann zu zahlen, wenn sie nicht mehr arbeiten können.

In der nächsten Zockerkrise gingen dann alle sogenannten Banken und Ratingagenturen unter, aber es hat niemanden wirklich interessiert, denn man wusste ja jetzt, dass man diese Institutionen überhaupt nicht braucht. Nach dieser Zockerkrise war es dann auch mit den Krisen überhaupt vorbei, weil die Zocker einfach ausgestorben waren. Die Menschen wussten, dass sie arbeiten müssen, um ein vernünftiges Einkommen zu erzielen, die Unternehmen wussten, dass man in richtige Anlagen investieren muss, um Gewinne zu machen und der Staat wusste, dass er auf Zocker keine Rücksicht nehmen braucht, sondern sich so verschuldet, dass die Wirtschaft in der Lage ist, Beschäftigung und Einkommen zu schaffen.

Das gute Ende wäre aber nicht möglich gewesen, hätten nicht auf dem Höhepunkt der Krise alle Regierungen eine drastische Maßnahme durchgesetzt: Sie versetzten alle professionellen Ökonomen, die sich positiv zum staatlichen Sparen geäußert hatten, in den sofortigen Ruhestand verbunden mit der Auflage, sich nie mehr zu wirtschaftlichen Themen in der Öffentlichkeit zu äußern, und sie verboten allen Medien, über komplexe wirtschaftliche Themen wie die Konsolidierung von Staatshaushalten auch nur zu berichten. Auch Public Relationsagenturen oder Lobbyistenvereinigungen wurde verboten, sich zu Themen zu äußern, die mit gesamtwirtschaftlichen Sachverhalten zu tun hatten. Internationale Konferenzen fanden vollkommen unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt und wissenschaftliche Tagungen wurden nur erlaubt, wenn eine kritische Masse von gesamtwirtschaftlich denkenden Ökonomen mit von der Partie war.

Nur durch diese Einschränkung der Meinungsfreiheit war es möglich, die sinnlose Konfrontation über staatliche Schulden, die die Politik vorher viele Jahre blockiert hatte, zu vermeiden und zu einer sachgerechten Diskussion zu kommen. Gleichzeitig starteten die Regierungen eine Bildungskampagne mit dem Ziel, den Bürgern in der Schule und an den Universitäten innerhalb von zehn Jahren so viel an gesamtwirtschaftlichen Zusammenhängen zu erläutern, dass man danach die Diskussion über solche Fragen wieder zulassen könne.