我们就这样怀着洞悉本质的天真，游戏人间好不好！

《工作、消费主义和新穷人 》

1. 生产者社会

什么是工作理论？

简而言之，工作伦理的本质是一条戒律，它有两个外显的前提和两个内隐的假定。

第一个前提是：

为了维持生活并获得快乐，每个人都必须做些他人认同的有价值的事，并以之获取回报……

第二个前提是：

安于现状，不思进取是可耻的——道义上来说愚蠢又有害。

戒律的内容如下：

即使你看不到任何尚未得到或不需要的收益，你也应该继续工作。工作即正义，不工作是一种罪恶。

内隐的一个假定是：绝大多数人都有能力工作，通过工作可以获取相应的回报，用以维持生活。

每当有人谈论伦理，你都应当意识到一定有某些人对另一些人感到不满，并希望他们改进。谈论工作伦理式更是如此。（伦理是一个赋予意义的行为，工作本身没有什么意义，人为赋予的）所谓的工作伦理，就是把工作道德化，这是一种手段，目的是为了驱使工人去工厂上班。 对于不工作的恐惧，每个时代都有穷人，对于不工作的恐惧往往就会产生穷人啊。

救济院。由于救济院提供的生存条件，低于人所能生存的物质条件==圆形监狱。以至于人们把领低保或者是进入救济院的这种行为视为一种经济和道德上的双重羞辱。如此以来即使是工厂提供的工资和福利极低。人们也宁可去工厂里面上班。我们看起来已经熟悉了工厂的生活了，工厂也给了我们堂而皇之的尊严，我们可以说服自己为了效率而更努力的工作。而更努力的工作哪怕报酬很低也比驱赶到救济院的好 。——经济方面的变化

马克思把人类社会的进步定义为：人类不可阻挡的主宰自然的步伐。

工作伦理改革运动的另一目的，是把人们所做的事和他们认为值得做，有意义的事分离开来，把工作本身和任何切实的、可理解的目的分离开来……

难怪有人批评新兴的现代性。说它们披着保护人类价值的外衣，实际却在鼓励懒惰。一旦被推行，工作伦理也把生产活动和人的需要分离开来。这是人类历史上第一次，人们优先考虑“能做什么”，而非“需要做什么”。它使得满足人的需要与生产或动的逻辑无关，更重要的是，与生产活动限度无关。这形成一个新时代悖论：“为增长而增长。”

社会生存质量的权利斗争变成了获得更多的金钱斗争，经济收益成为自治自主的唯一体现，这对现代工业社会的发展产生了深远的影响。

他在现代生产者的思想行动和对自由的渴望牢牢地、不可逆地转向消费领域。这些影响在很大成度上，决定了现代社会后续的发展——从生产者转向消费社会。

1. 消费者社会

解决所有的麻烦、重获转机的希望被寄予于消费者重拾他们的义务—再次购买，大量购买，不断购买。“经济增长”是衡量现代社会是否正常有序运行的首要标准。

在消费者社会中，与其说经济增长取决于“国家生产力”，不如说取决于消费者的热情和活力。消费取代了工作，把个人动机、社会整合和系统再生产链接在一起。

在“前现代”，社会定位是一种传统的、归属型的机制，它的相对直接地要求“人以群分”，达到但不高于由他们的出身决定的“社会分类”标准。拆解了“前现代”之后，现代性赋予社会个体“自我构建”的任务：自行构建自己的身份，即使不能完全从零开始，至少也要从当前的基础开始。

身份像消费品一样被占有，而占有是为了消费，所以他们终将消失。曾经流行在生产者社会，前后期的那些调论都失败了。不是努力工作就能获得良好的生活，明明就是拥有更多的钱，你就可以买到更多的身份啊。但不是所有的人都可以成为中产阶级，所以也不是所有的人在此刻都可以拥有很多身份。

无聊是消费者社会特有的社会分层的因素产生的心理学结果。这些因素包括：选择自由度和丰富度、流动自由度、消除孤立和组织时间的能力。

在社会分层的心理学维度中，他或许是那些处于社会最底层的人们最痛苦的感受，于是他们最烦恼、最抗拒的感受。急于摆脱无聊或者减轻无聊，是他们行为的主要动机。

人们看似在商品面前，拥有如此自由的选择权，无论是拒绝和消费都是一种资格，但你必须做出选择，做出选择是你唯一的选择。现在流行什么品牌，品牌就讲什么故事。唯一最主要的目的就是：提供选择成为刺激的一部分。在这个时代中，没有什么不能被消费者主义所使用，没有什么身份不能被消费主义所消费。

回首过往，曾经作为英雄被大众崇拜的是“白手起家”的富人，他们严格、执行地履行工作伦理并获得了回报。时过境迁，现在大众崇拜的对象是财富本身—财富是最梦幻、最奢华的生活保障。重要的是一个人能做什么，而不是应该做什么或已经做了什么。富人普遍受人爱戴是因为他们选择自己生活的神奇能力，并能随心所欲、不费吹灰之力地改变它们。他们似乎永远游刃有余，周而复始，没有终点。未来永远比过去更精彩、更诱人。

1. 福利国家与新穷人

最厌恶和强调穷人是如此懒惰和自甘堕落的人，不是别人而是那个从贫穷当中白手起家的黑暗骑士。因为只有通过贬低他来时的地方，他的自我认定才能成立……是为了其他人自我身份的构建。 无法证实人的品质是怎样的。

当我们在问为什么我们这么努力，还是做不但我们想要做的事情的时候，成为不了我们想成为的人的时候，或许我们该想想，这个游戏也许根本不是为我们每个人设定的。在这个游戏中我们看似拥有很多选择 ，那是因为历史的进度条，不允许我们不面对选择。我们做为消费者的最主要的任务就是不停地选择，我们唯一的选择就是获得身份，丢弃它，再获得。无论我们主观上是否要这样做，在这个框架上我们都必须这样做。

根据我们的推论，实现它恰恰需要一个非常大的转变。我们将不得不放弃目前生活模式中一些神圣不可侵犯的假设。例如，效率是一件好事，无论它目的何在，也无论它是否会带来痛苦的副作用。再例如，凡是“经济增长”的东西，即统计意义上“今天比昨天多，明天比今天多”的东西，就是好的，而无视其增长过程中对人类生存环境和自然造成损害。对那些因为需要做出巨大的转变而反对人类的人，我们只能再次引用科厄利厄斯的话来回答。

当记者采访问他：

“那么你想要什么？改变人类吗？”

卡斯托利亚蒂斯回答说：

“不，没那么夸张：我希望人类改变，正像他们已经改变过两三次的那样。”

我们就身处在这样一个游戏当中，这样一个看似为我们设计，但我们又不从中获利的游戏中，但是你知道的，即使我们没有办法从游戏中脱身，我们可以创造一套新的玩法。

惘闻：“你不要觉得音乐是你的庇护所，音乐就是音乐，你的生活就是你的生活， 没有任何关系。音乐可能会给你一些想法和感染，但音乐什么都不是，后摇更不是，狗屁不是，它不是你的庇护所都是扯淡，你要去过自己的生活。”读书也是。