

# **L'approche de l'ère post-matérialiste**

Auteur : Zheng Yefu

Maison d'édition : Les éditions du peuple de Shanghai

## **Résumé :**

« L'approche de l'ère post-matérialiste » est une œuvre qui s'efforce d'expliquer la théorie de la consommation. Elle s'attaque au problème sous l'angle de la consommation et du plaisir, et crée un nouveau système explicatif pénétrant qui donne sa propre analyse de la société de consommation actuelle et tire des conclusions différentes de la plupart des études précédentes.

### **1) Critique de l'hédonisme et redéfinition de la nature humaine**

D'une part, comme les hommes pourront bientôt complètement satisfaire leurs besoins alimentaires et vestimentaires, une sensation de vide, d'ennui va inévitablement s'installer. D'autre part l'offre en biens matériels augmente à un rythme fou, allant jusqu'à faire des commerçants ou businessmen la force la plus influente d'une société, où la consommation est devenue le mouvement social le plus important, le tout allant de pair avec la recherche du plaisir qui accapare désormais les pensées de nombres d'hommes et de femmes. Mais ni l'héritage religieux, ni les traditions éthiques ni la pensée évolutionniste humaine ne prônent cet hédonisme

Les trois choses auxquelles aspire l'homme: confort, culture du paraître, excitation.

### **2) Consommation : Interprétation, critique et justification**

1. Deux interprétations de la formation du consumérisme:

- la consommation serait l'œuvre des grands groupes commerciaux.

- La participation active des consommateurs est à la base de la naissance et de la perpétuation de la consommation, le but étant de se mettre en valeur et d'afficher son statut social.

2. Critique et justification du consumérisme.

Critique du consumérisme : la production et la consommation devraient être des procédés visant à faciliter la vie, et non pas un but de l'existence en soi. Il est fort possible que le consumérisme sonne le glas du capitalisme.

Justification du consumérisme: la consommation pousse à l'innovation, les produits de luxe ne cessent de devenir des produits de nécessité et accélèrent la hausse du niveau de vie des masses populaires. Enfin, la consommation a un effet bénéfique sur la création d'emplois.

### **3) Interprétation de cinq mécanismes de consommation**

Les mécanismes de consommation comprennent cinq types de comportements ou de mentalités : la publicité, l'abaissement du seuil de consommation, la mainmise sur la société des businessmen via les autorités ou les experts, la vénération d'objets matériels par les hommes, et enfin la mode.

### **4) La dématérialisation et l'espace virtuel**

La comparaison de la consommation de produits alimentaires, de vêtements, de produits immobiliers, de moyens de communication et de loisirs dans toute la société laisse apparaître les résultats suivants : la part des vêtements dans la consommation connaît une croissance négative, l'immobilier enregistre une croissance faible, les télécommunications et les loisirs progressent le plus fortement. L'écart entre les classes sociales au niveau de la consommation s'accroît selon la même tendance. Cela montre que la croissance de la consommation s'effectue dans des domaines où l'élément matériel est peu présent, et que les domaines avec une forte part d'élément matériel n'ont pas un fort potentiel de croissance.

La dématérialisation et la virtualisation de la consommation sont des tendances qui existent déjà. Le jeu sera une composante essentielle de notre vie future.

### **5) Revenus, consommation et bonheur**

Au sein des différents niveaux de revenus il existe un seuil qui sépare ceux qui peuvent subvenir à leurs besoins alimentaires et vestimentaires et ceux qui ne le peuvent pas. En dessous de ce seuil, l'augmentation du revenu a une très forte influence sur l'augmentation du bonheur. Au dessus de ce seuil, l'influence de l'augmentation des revenus sur la sensation de bonheur faiblit. Une fois que l'on dépasse ce seuil de satisfaction des besoins alimentaires et vestimentaires, la surconsommation entraîne des problèmes et des déconvenues.

### **6) Consommation, travail et détente**

Face au chômage, le principal problème n'est pas de réduire le nombre de chômeurs, mais de savoir comment réorganiser leur vie et, leur donner à nouveau un travail, un revenu et une protection sociale. Face à une réduction de jour en jour des postes de travail et face à l'impossibilité de satisfaire toutes les demandes d'emploi, il faudrait donner un revenu minimum vital conséquent pour inciter les gens à quitter leur emploi d'eux-mêmes.

### **7) Conclusion - Vers une ère ludique**

La particularité du jeu est qu'il ressemble à la réalité sans toutefois être la réalité, le jeu est une simulation de la vie réelle. Ce qui incite les gens à se diriger vers le jeu, c'est la recherche d'une stimulation et d'un sens de l'accomplissement auxquels viennent s'ajouter des besoins et des désirs. Les produits dérivés du jeu sont :

Le développement de l'intelligence des enfants, l'éthique, la culture et la science. Une fois réglés les problèmes vestimentaires et alimentaires, le jeu est le meilleur choix qui s'offre à nous pour faire face au vide spirituel et c'est aussi potentiellement notre ultime dépendance.

[Fin]

Zheng Yefu, Maison d'édition : Les éditions du peuple de Shanghai



<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/fr/deed.fr>