

后物欲时代的来临

作者：郑也夫

出版社：上海人民出版社

内容提要

《后物欲时代的到来》是一本努力解释消费的理论著作。试图从消费与快乐的角度着手，重新建构一个具有穿透力的解释体系，对当前的消费社会做出自己的分析，并提出不同于一般研究的结论。

一、快乐哲学批判与人性之再认识

一方面，温饱即将全面解决，于是空虚、无聊必然产生。另一方面，物质的供应仍以加速度、疯狂地推进，乃至商人成了最强的社会势力，消费成了最大的社会运动，追求快乐成了与之配套的、俘获众多男女的生活哲学。但是人类的宗教遗产、道德传统和进化论思想均不支持快乐哲学。

人的三种追求：舒适、牛逼、刺激。

二、消费：解释、批判与辩护

1. 对消费主义产生的两种解释：一、消费是厂商造就的。二、消费者的积极参与是消费生产和继续的基础，其动机是炫耀自己、证明身份。

2. 对消费主义的辩护和批判

对消费主义的批判：生产和消费应该是生活的手段，而不是生活的目的，消费主义极有可能成为资本主义的掘墓人。对消费主义的辩护：消费刺激了革新，奢侈品将不断转变成成为必需品，促进大众生活水平的提高，消费增加就业机会。

三、对五种消费机制的解释

消费机制由五种行为或心理构成：广告、降低消费门槛、商人通过官员和专家操控社会、人们物质崇拜的心理，时尚。

四、非物质化与虚拟空间

通过对全社会食品、衣着、居住、交通通信、文教娱乐消费的比较发现是：吃穿的比重是负增长，居住增长比较小，交通通信和娱乐的增长最大。社会等级间的消费差距也是如此。表明消费增长发生在物质含量较小的领域。物质含量较大的领域没有太大的增长潜力。

消费的非物质化和虚拟化已成趋势。游戏将是未来生活中的最重要的组成部分。

五、收入、消费与幸福

收入水平中有一条线——温饱线。在线下面，收入的增长对幸福的幸福的增长有很大的影响；在线上，收入的增长对幸福感的幸福的增长影响微弱。跨过温饱线后，过度消费会给人们带来麻烦和不安。

六、消费、工作与休闲

面对失业——真正的问题不是减少失业，而是如何重新安排人们的工作、生活、收入和福利。在工作岗位日减、满足不了上岗要求的情况下，应该给予较高的生活费用鼓励自愿下岗的人。

七、结论——走向游戏的时代

游戏的特征是与实际生活处在像与不像之间，游戏是对实际生活的模拟。驱使人们走向游戏的，除了成就感和刺激的追求，还有一些需求和欲望。游戏的副产品是：开发儿童智力；道德；文化与科学。实现温饱后解决精神空虚问题，游戏是我们最好的选择，很可能是我们最终的依赖。■

郑也夫, 上海人民出版社



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