

废除工作

鲍勃.布莱克

1991年

没有人应该工作。

工作是世界上几乎所有痛苦的根源。几乎所有你能说出的邪恶都来自工作或生活在一个为工作而设计的。这并不意味着我们必须停止做事。它意味着创造一种基于游戏的新生活方式；换句话说，一场游戏革命。游戏式的生活与现有的现实完全不相容。对于“现实”来说更糟糕，重力洞吸走了生活中与单纯生存仍——或者可能不是——所有旧意识形态都是保守的，因为它们相信工作。其中一些，如马克思主义和大多数无政府主义者说我们应该停止就业歧视。我说我们应该停止就业。保守主义者支持工作权法。我追随卡尔·马克思——但我不是在开玩笑——我支持完全失业。托洛茨基主义者鼓吹永久革命。我鼓吹永久狂欢。但是，如果所有理由——不仅仅是因为他们计划让其他人做他们的工作——他们却奇怪地不愿意这么说。他们会没完没了地谈论工资、福利、养老金。你可能想知道我是在开玩笑还是认真的。我开玩笑也是认真的。玩笑并不意味着荒唐。玩耍不一定是轻率的——但一场高风险的游戏。我想玩得开心。

工作的替代品不仅仅是无所事事。玩乐不等于沉溺于玩乐。尽管我珍视麻木的乐趣，但当麻木与其他乐趣相比，我不是在跟任何人玩定义游戏。当我说我想废除工作时，我的意思就是我想说的，但我想通过以非特殊的方式——通常——在“共产主义”国家比在资本主义国家更是如此，在那些国家，国家几乎是唯一的雇主，每个人——工作就是就业，也就是雇佣劳动，意味着以分期付款的方式出卖自己。因此，95%的美国人都是为别人（或100%。只有陷入困境的第三世界农民堡垒——墨西哥、印度、巴西、土耳其——暂时庇护了大量的农民，他们——但现代工作却有更糟糕的后果。人们不只是工作，他们还有“职务”。一个人总是在做一项有成效的任务。大多数工人在工作中遭受的屈辱是各种侮辱的总和，这些侮辱可以称为“纪律”。福柯把这种现象复杂化——监视、轮班、强加的工作节奏、生产配额、打卡上下班等。纪律是工厂、办公室、商店、监狱、学校和精神病院。这就是“工作”。游戏则恰恰相反。游戏永远是自愿的。如果是被迫的，那么本来是游戏的东西就变成——这些活动不受规则约束，但如果有规则约束的话，它们肯定是游戏。规则至少可以像其他任何事情一样轻易地发挥作用。

工作是对自由的嘲弄。官方的说法是，我们都有权利，生活在民主国家。其他不幸的人没有像我们一样。事实确实如此，尽管这只是对现代工作场所的描述。哀叹极权主义的自由主义者、保守主义者和自由主义者。我所描述的卑劣统治体系统治了大多数女性和绝大多数男性几十年来清醒时间的一半以上，统治了他们——更好的是——工业主义并不太具有误导性，但它的真正名称是工厂法西斯主义和办公室寡头政治。任何说这些——我们离工作世界如此之近，以至于看不到它对我们做了什么。我们必须依靠来自其他时代或其他文化的——加尔文主义联系起来时发现了一些问题，如果加尔文主义出现在今天而不是四个世纪前，那么它就会立即被——但在此之前，它得到了其先知的认可。

让我们暂时假装工作不会把人变成愚昧的顺从者。让我们无视任何合理的心理学及其支持者的意识形态。柏拉图和色诺芬都认为苏格拉底意识到了工作对工人作为公民和人类的破坏性影响，并且显然与他有着——从而在法律规定之前150-200年就建立了事实上的五天工作制——是最早的工厂主们的绝望。他们花了很长时间——钟声的暴政。事实上，需要一两代人的时间才能用习惯了服从的妇女和可以塑造以适应工业需求的儿童来取代——一个几乎不是一个进步的社会——的村庄获得的数据同样显示，农民日历的四分之一或五分之一的时间是休息。

然而，要充分了解人类退化的严重性，请考虑一下人类最早的状态，那时我们还没有政府，也没有财产——尤其是在北美——但这些社会形式离他们的生活太遥远，难以理解。（下层阶级更接近印第安人的状况，对17世纪，英国殖民者要么投奔印第安部落，要么在战争中被俘，拒绝返回殖民地。但印第安人并没有投奔白人。

人类学家马歇尔·萨林斯在一篇题为《原始富裕社会》的文章中，调查了当代狩猎采集者的数据，推翻了一令人怀疑的发展——是亚伯拉罕·马斯洛对“不足”和“成长”动机的对立。）就生产而言，玩耍和自由是共——毕竟，支持工人和反对工作是相当不正常的——但我们可以。

每一本严肃的关于前工业化欧洲的社会或文化历史书籍都明显渴望回到过去或走向一种没有工作的生活。正如贝尔所说，亚当·斯密在《国富论》中虽然对市场和劳动分工充满热情，但他比安·兰德、芝加哥经济1956年撰写的《艾森豪威尔愚蠢和美国自满的黄金时代》中指出了20世纪70年代无组织的、无法组织的弊病。HEW的报告《美国的工作》中所指出的弊病，它无法被利用，因此被忽视了。这个问题就是对工作的反抗。

如果这些出于对自由的热爱而提出的反对意见无法说服人文主义者转向功利主义甚至家长式的立场，那14,000到25,000名工人在工作中丧生。超过200万人因此致残。每年有2000到2500万人受伤。这些数字是基于对工伤构成的非常保守的估计。因此，他们没有计算每年50万例职业病。我看过一本关于职业病的医学教科书，长达1,200页。即使是这样，也只是触及了皮毛。现有的100,000名患有黑肺病的矿工，其中每年有4,000人死亡。统计数据没有显示，数千万人的寿命因工作而缩短——毕竟，这就是凶杀案的全部含义。想想那些50多岁还拼命工作的医生。想想所有其他工作狂。

即使你不是在实际工作中丧生或致残，你也很可能在上班、下班、找工作或试图忘掉工作时丧生或致残。因此，工作使杀人制度化成为一种生活方式。人们认为柬埔寨人自我灭绝是疯了，但我们有什么不同吗？——或者更确切地说，他们是为了工作而死。但工作不值得为之献身。

国家控制经济不是解决办法。如果说有什么不同的话，那就是在国家社会主义国家，工作比这里更危险——但不是博帕尔——看起来像小学的空袭演习。另一方面，目前流行的放松管制不会有帮助，而且可能会有害。——正如内战前奴隶制辩护者所坚持的那样——北美各州和欧洲的工厂雇佣工人比南方种植园奴隶更糟糕。官僚和OSHA理论上可执行的相当模糊的标准，如果认真执行，也可能使经济陷入停滞。执法人员显然意识到了这一

我到目前为止所说的不应该引起争议。许多工人厌倦了工作。旷工、离职、员工盗窃和破坏、非法罢工。我不同意。现在，我们可以废除工作，用大量新的自由活动来代替它，只要它能提供有用的目的。废除——我认为这是问题的关键和革命性的新出发点——我们必须把剩下的有用工作变成一种令人愉悦的游戏和工艺。

我并不是说大多数工作都可以通过这种方式挽救。但大多数工作都不值得去挽救。只有一小部分工作能5%（如果准确的话，现在的数字可能更低）能满足我们对食物、衣服和住所的最低需求。他们的猜测只是有40%的劳动力是白领，他们中的大多数人从事着有史以来最乏味、最愚蠢的工作。整个行业，例如保险60年里每周的平均工作时间没有减少几分钟以上？

接下来，我们可以用切肉刀切开生产工作本身。不再有战争生产、核能、垃圾食品、女性卫生除臭剂——最重要的是，不再有汽车工业。偶尔开一辆斯坦利蒸汽机或T型车也许还行，但底特律和洛杉矶害虫所依最后，我们必须废除规模最大的职业，即工作时间最长、工资最低、任务最繁琐的职业。我指的是做家

我甚至还没有提到通过自动化和网络化来大幅减少剩余的少量工作的可能性。所有从战争研究和计划报1830年以来的发明史，其唯一目的是为资本提供武器来对抗工人阶级的反抗。”狂热的技术爱好者——圣西门、孔德、列宁、B.F. 斯金纳——也一直是毫无掩饰的独裁者；也就是说，他们是技术官僚。我们应该

我真正想看到的是把工作变成玩乐。第一步是抛弃“工作”和“职业”的概念。即使是已经有一些玩乐正如夏尔·傅立叶所言，将工作变成娱乐的秘诀在于安排有用的活动，以利用不同的人在不同时间实际上其次，有些事情人们喜欢时不时地做，但不会做太久，当然也不会一直做下去。你可能喜欢照看孩子几第三，在其他条件相同的情况下，有些事情如果自己做、在令人不快的环境中做或按照领主的命令做，如果技术在所有这些方面都发挥了作用，那么它的作用不在于使工作自动化，而在于开辟新的再创造领

日常生活的再创造意味着走出我们地图的边缘。确实，有比大多数人想象的更具启发性的推测。除了傅——甚至马克思的著作中也偶尔有暗示——还有克鲁泡特金、工团主义者帕陶德和普热、老无政府共产主义者（适当/中间/欢乐技术的经常模糊的先驱那里收获一些东西。情境主义者——以瓦纳格姆的《日常生活革命》和——如此冷酷无情地清晰到令人振奋，即使他们从未完全将对工人委员会统治的认可与废除工作相提并论。然而因此，废奴主义者将在很大程度上孤军奋战。没有人能说出释放被工作所束缚的创造力会带来什么结果生活将变成一场游戏，或者更确切地说是多场游戏，但不会像现在这样是一场零和游戏。最佳性交是富全世界的工人们.....放松下来！



鲍勃·布莱克

废除工作

1991年

<https://theanarchistlibrary.org/library/bob-black-the-abolition-of-work>

本文最初是 1980 年的一次演讲。1985

年，修订版和扩充版作为小册子出版，并收录在《废除工作和其他论文》（Loompanics

Unlimited, 1986

年）第一版中。它还出现在许多期刊和选集中，包括法语、德语、意大利语、荷兰语和斯洛文尼亚语译本。作

Press 版进行了修订。| 1985 年的原版可在<https://web.archive.org>上找到。

nightfall.buzz