如有反馈或问题，请[联系我](#)!我对每个人都有回复。

资本主义如何摧毁一切

- 购物/产品质量 -

- 电子游戏 -

- 控制你的游戏/设备 -

- 信息控制 -

- 向休闲者和非游戏者献媚 -

- 欺骗、谎言和利用人类心理 -

- 讨伐方块游戏/mods -

- 运动 -

- 心理健康 -

- 资本主义的价值定义 -

- 工作场所条件 -

- 身体健康 -

- 让垃圾食品成瘾 -

- 垃圾食品的健康影响 -

- 医学的失败 -

- 环境 -

- 废料产品 -

- 砍伐森林 -

- 转基因生物 -

购物/产品质量

整个商店的购物体验被严格控制，以**助长无尽的消费**。让我们从有时赠送的免费样品开始。消息会很快传开，说某家店在送免费样品，更多的人就会去那里。那时他们可能会被迫购买更多的产品，而否则他们永远不会看一眼。我的意思是，你认为资本家会白送东西吗？不可能--实际上，**科学证明**，免费样品是增加销售的有效途径。

免费样品增加销售

这些信息来自于一篇巨大的论文（我并没有完全读完--其实只是抬出了图片）

，名为“评估何时、何地以及在何种条件下店内取样最有效”。当然，资本家一定有机会获得这些数据--他们不会放过任何机会；毕竟，最终必须要有利润。实现这一目标的另一种方法是“把糖果放在结账处”的策略。这被称为“冲动购买”，其运作方式是：你在排队等候，在你的视野中是一堆各种零食。最终，一个诱惑会出现，你会买下其中一个，尽管你并不真的想买。“*EHI零售研究所最近为箭牌德国子公司进行的一项研究发现，结账区每平方米产生的销售回报为35,000欧元（47,000美元）--比整个商店的平均水平高出7倍*”。因此，它确实非常有利可图。而自助结账则扼杀了这一利润：
<https://www.pymnts.com/restaurant-technology>

[/2017/confectionery-companies-theother-unintended-casualty-of-self-checkout/](#)

(存档) --"我们已经做了一些研究。自1992年自助结账开始以来，已经有数十亿美元。商品销售方面必须回来追赶这件事。"

"购买食品杂货的平均时间--不包括往返商店的时间--是41分钟。"这就是用广告在你的大脑中拉屎的41分钟（有些商店甚至在结账时有这些巨大的屏幕--但基于声音的屏幕更糟，因为你不能避免看它们）。

当然，这些广告并不局限于商店本身--它们到处都是。它们把它们放在广告牌、公共汽车、公寓、电视频道上。似乎现在所有的空间都是为了用废话填满你的头脑。当然，这些广告本身并不只是根据某人的心血来潮而制作的--它都是经过精心计算的。

有一种叫做**营销科学**的东西，其重点就在于此--<https://www.decisionanalyst.com/analytics/marketing-science/> (存档)。一些引言：

什么样的营销投入组合（定位、信息、媒体广告支出、分销渠道、新产品、销售组织等）会使长期销售收入或利润最大化？

什么样的定位、主题、图像、音乐和颜色的组合能够为一个公司或品牌创造最有效的广告？

如何操纵这些设计变量，使市场份额或利润率最大化？

如何优化对每个目标群体的直接营销？

为了使市场份额或利润最大化，最佳的销售人员数量和类型是什么？

我们的目标不是最大限度地提高客户满意度（没有公司能够承担），而是优化客户满意度或忠诚度。

还有许多，更多。正如你所看到的，每一个该死的小东西都被考虑在内。因此，当你下次看到一个广告时，请记住它很可能是根据这些准则制作的。特别是最后一条是一个关键--它表明资本主义根本不在乎客户满意度。这一点也被以下事实所证明：产品是用来打破的--例如[电池](#) (档案) 或[衣服](#) (档案)。当然，既然几个月后会有一批"新的夏季系列"出来，你就不需要你现在的这些东西来维持，对吗？什么，你的意思是你可以修复你的旧东西？公司有意让它变得越来越难，例如[索尼](#) (存档)，[苹果](#) (存档)，以及[拖拉机生产商](#) (存档)。我记得当我试图拧开我的任天堂DS Lite时，我很恼火，用任何螺丝刀都拧不开。后来我才知道，他们专门为它制作了一把螺丝刀。当然，如果不计成本的利润是目标，这种做法将成为标准。

视频游戏

作为资本主义魔爪的最大受害者之一，电子游戏从一种令人惊叹的娱乐活动变成了令人厌恶的现金掠夺。

控制你的游戏设备

在PC游戏的鼎盛时期，你曾经买过一张磁盘，把它放在驱动器里，安装好游戏就可以玩了（有些游戏安装后甚至不需要光盘，这意味着你可以自由分享）。现在，如果磁盘上有数据，你就很幸运了--例如，《合金装备5》只有一个[蒸汽安装程序（存档）](#)。如今，Steam本身几乎是PC游戏的垄断者--要玩绝大多数的PC游戏，你需要注册一个账户，并同意他们糟糕的隐私政策和服务条款（[随时可能改变](#)，如果你不同意更新，你将失去你的游戏）。

然后，你只能[通过这个账户](#)玩你买的游戏，这意味着你需要上网（有几个游戏有办法绕过保护）。猜想一下，如果Steam有一天死了，会发生什么。如果一个游戏有更新，它将被自动下载。如果你想分享你的游戏，你需要把它交出来。出版商也可以[撤销你的密钥（存档）](#)，证明游戏不是真正属于你的。

因此，PC玩家几乎都完蛋了。那游戏机呢？任天堂仍然允许把游戏放进去玩，而且卡带也相当耐用。

使用许多不同的系统也没有问题。任天堂在很多方面是个混蛋公司，但在这里他们做得很好。PS4和Xbox One似乎也是"万事大吉"（然而，微软已经有计划在他们的游戏机推出时[实施重度DRM（存档）](#)，现在他们将[完全抛弃磁盘（存档）](#)。然而，如今拥有在线连接仍然是人们所期待的，所以许多游戏只以数字形式发布，你会得到其他在线专属功能（如补丁和可下载内容）。当然，随着连接的到来，[通常的间谍活动（档案）](#) - 和更糟糕的事情 - [声称控制你的设备上的所有数据](#) - "你还授予任天堂一个全球性的，免版税的，不可撤销的，永久的，非独家的和完全转授权的许可，以使用，复制，修改，改编，出版，翻译，创建衍生作品，分发，执行和显示你的用户内容"（看到？告诉你任天堂是蛀虫！）。如果他们不喜欢你安装的软件，甚至"连接未经授权的设备"，他们还可以"使系统永久无法播放"。

由于网络的要求，游戏在发布时也会出现破损，希望以后能发布补丁（例如[《天际》特别版（存档）](#)，不仅没有修复原版中存在的bug，反而引入了新的bug）。当互联网不是一个必然的选择时，开发者没有真正的机会在游戏发布后进行"修复"，他们必须确保游戏在发布时真正完成。否则，它就会被忽视并陷入无名状态。另一方面，今天的游戏在[发布后的几个月内都有漏洞（存档）](#)，由于人们已经习惯于以这种方式被利用（嘿，你甚至可以把他们当作免费的漏洞猎手--这多经济啊），他们容忍了这种情况。我们显然正在走向一个主要在线的、由尸体控制的体验，而最近的这个发展使我们更接近于它。

在2019年的游戏开发者大会上，谷歌展示了他们的游戏流媒体服务，名为**Stadia**。用它来玩游戏，你只需要一个

与互联网兼容的设备（最终的便利？）但由于所有的游戏数据都来自谷歌的服务器，用户失去了任何形式的控制。如果这得到普及（就像Steam尽管有所有的缺陷），它很可能意味着修改、作弊和盗版的结束。不仅如此，谷歌将能够跟踪和单独控制Stadia的每一个玩家--例如通过注入广告或在飞行中修改他们的游戏体验（通过与谷歌助理整合，他们承认他们想这样做）。不过，最大的问题是，**开发商将能够删除他们的游戏**，而你将没有办法再玩这些游戏。新的FIFA出来了？旧的被糟蹋了，你不得不掏钱。玩家的最终失败也是资本家的最终成功。

信息控制

开发商曾经发布免费的游戏试玩版，这样你就可以进入几个级别，并能够决定是否要掏钱。如今，你不得不依靠“赞助”评论，评论者必须同意诸如“*视频将促进对游戏的积极情绪。视频不得显示可能存在的错误或故障。*”和“*劝说观众购买游戏，吸引休闲和核心玩家的注意[...]*”。书面评论并不回避这些问题--人们甚至因为给游戏打了差评而**被解雇（存档）**--“*由于他的评论，Eidos威胁要取消Gamespot的广告收入，虽然这种事情在游戏新闻界比较常见，但新生的管理团队慌了，决定Gerstmann是不可靠的*”。

操纵者的身边有一根大刺，那就是**用户评论**。显然，用于控制记者的策略在这里不会奏效。但审查者还有别的办法吗？当然有，而且他们正**高兴地抓住这个机会。（存档）**经典的问题-反应-解决方案：首先，想象一个“问题”--就是实际的玩家对游戏进行负面评价，因为它很糟糕（这不正是评论的最初目的吗）。然后，让人们相信用户评论是不可靠的（“*简而言之，评论炸弹使评论得分更难实现其目标，即如果你买了一个游戏，你会对你的购买感到满意。*”），因此需要加以控制，尽管他们自己的证据反驳了这一点--“*当我们观察评论分数在评论炸弹之后发生了什么，我们看到它通常会恢复，在某些情况下完全恢复到之前的状态。*”

现在我们已经解决了“问题”和“反应”，我们需要**解决方案**。第一次尝试是简单地提供显示定时评级变化的图表--相当良性，对吧？第二次，在一年多以后，虽然是更加恶意的--不能太明目张胆地删除用户的负面评论，所以我们将只是让它们**不计入显示的分数（存档）**。为了控制叙事，他们招募了所有的记者来吐出同样的废话。

Startpage搜索结果，显示Valve控制着记者。

多么令人毛骨悚然。弹指一挥间，所有的新闻网站都完全顺应了Valve的意愿，甚至连文章的标题都是如此（注意到他们都提到了“*离题的评论炸弹*”？仿佛它们的离题是如此明显）。这里的“罪行”似乎仅仅是注意到一个游戏的缺陷，而

其他一些

评论员也提出了异议--这就是评论功能应该被使用的方式。然而，根据Valve和记者们的说法，这是一个"评论炸弹"，必须加以控制和审查。当所有的新闻网站在他们的标题中说的是完全相同的狗屎时，那是一个"离题的新闻炸弹"吗？根据他们的逻辑，这应该是--然而搜索引擎并没有审查这些。最后，我们正在慢慢失去我们被赋予的对抗开发商对其游戏的叙述的唯一方法之一--如果新闻作品和评论不再代表我们，那么还有什么呢？

向休闲者/非游戏者献殷勤

今天的游戏迎合了**最低限度的共同标准**--比如说，休闲玩家。令真正的粉丝感到沮丧的是，这往往会导致**续集**的出现，而这些续集在一开始就破坏了该系列的**优点**。这方面的一些例子有：《王牌律师》、《口袋妖怪》、《歼灭战》、《天际》、《神偷4》和其他许多作品。虽然衰退的程度并不总是巨大的，甚至是显著的，但它是明显的。例如，WipeOut 2048默认启用了"飞行员辅助"功能，这将在艰难的转弯等情况下帮助你。但我们在《WipeOut Pure》和《Pulse》中已经设法不使用它了，那么有什么变化呢？这是一个轻微问题的例子，几乎不值得关注--但有些系列，比如《口袋妖怪》，**已经完全被毁了**。随着每一部新作品的推出，我们得到了越来越多糟糕的变化，如移动小精灵中心，毒药自行失效，更多的物品被免费赠送，早期过强的小精灵，可重新捕捉的传奇，"对手"实际上是你的朋友，Roto-Powers使它几乎不可能在战斗中失败，减少小精灵健身房负责人的数量，我可以继续下去。所有这些都是为了赚取更多的利润--好像口袋妖怪红色和蓝色还不够成功一样。

不仅如此--出版商现在向那些甚至不玩他们所批评的游戏的**抱怨者低头**。多年来，人们一直在**协调攻击游戏玩家** ([存档](#)) --也就是那些真正购买和玩开发商生产的游戏的人。而只要出版商与这些人走在一起，他们的利润就会**一落千丈** ([存档](#)) (因为他们疏远了他们的实际客户)。那些非游戏玩家到底在抱怨什么？**暴力**如何，这几乎是游戏媒介诞生以来的一部分；**性** ([档案](#)) **内容** ([档案](#))，这也是游戏的主要内容。奇怪的是，尽管这些人并不玩游戏，这一点已被**销售量的损失所证明** ([档案](#))，但他们仍然能够有很大的影响力。他们试图**让人们**因错误的想法而**被解雇** ([存档](#))，**有时** ([存档](#)) **会成功** ([存档](#))。他们**只花了3个小时** ([存档](#)) 就让THQ Nordic为他们在8chan (你知道的，一个有**真正的游戏玩家的论坛**) 做的采访道歉。尽管那里没有任何关于"恋童癖"或"白人至上"的内容，但他们仍然推崇这种说法。由于他们的影响，**整个游戏系列** ([存档](#)) 被毁了，例如，**强制的多样性** ([存档](#))，即使它**违背了**该系列迄今为止所代表的**实际历史** ([存档](#))。如果一个黑人、穆斯林或女性角色真的**适合这个该死的游戏**，而不是**仅仅为了把他/她从想象中的多样性清单** ([档案](#)) **上标出来** (这才

是真正的歧视性立场！），那就没有什么问题。例如，有人抱怨过劳拉吗？没有，事实上她是游戏中最有代表性和最受喜爱的角色之一。也就是说，直到 SJWs 来到现场，[看到她的 "性化" \(档案\) 的问题](#)（这从来没有困扰过任何玩这个游戏的女性，甚至是扮演她的cosplay - 我

记得我小时候在游戏杂志上看到过很多这样的文章)。为什么会发生这一切?可能是因为在现在决定游戏内容的人是一群**西装革履的人**,他们对游戏爱好一无所知--正如**THQ Nordic**的整个**情况 (档案)**所证明的那样,首席执行官说:"我不知道。"

这封信是为了对上周二 (2月26日) THQ Nordic GmbH Vienna 与有争议的网站8chan的互动表示最真诚的歉意和遗憾。我谴责该网站所代表的所有不道德的内容。

也许你应该多研究一下。在*ivl*上没有不道德的内容。

- 这都是**SJW**的妄想 (通过谎称有 "儿童色情", 他们才是不道德的人)。

作为一个以瑞典为基地、快速成长的集团, 我们坚决支持平等和多样性。我们也在积极工作, 打击歧视、骚扰和不当行为。

也许你应该努力 "支持" 好的游戏开发和 "打击" **SJW** 的愚蠢行为, 而不是 (顺便说一下, 是**他们在骚扰人们**)。

- 甚至这种确切的情况也是一个证明)。让我重申: 这些人**不玩游戏**--向他们低头是毫无意义的。**你的实际受众是8chan**和类似的地方, 而你 (作为一个无知的**西装**) 却选择公开不承认他们。顺便说一下, 无论你怎么安抚**SJWs**, **他们都不会满意**。同样, 这种情况提供了充分的证据。

我为我的 (!) 决定的短视感到非常抱歉, 并保证今后对这些活动的评估将更加有力。

在**8chan**上发帖的**THQ**人员之一**Philipp Brock**后来为此道歉了 (毫无疑问是由于**SJW**的压力)。然而, 这对他们来说还不够。

*布洛克没有解释为什么他没有对**8chan**进行 "适当的尽职调查", 却同时知道**8chan**的某人需要 "处理讨厌的东西"。*

布洛克没有解释他为什么与讨论和发布 "萝莉" 图片的用户打交道。

*布洛克没有解释为什么他与在一个用来发动明显的骚扰运动的网站上发布关于 "**SocJus** 人群" 的用户接触。*

每当你满足了**SJWs**的一个愿望, 他们就会向你抛出三个要求。

欺骗、谎言和利用人类的心理

当你是一个系列的粉丝时, 你不希望觉得自己错过了什么--而出版商无情地利用了人类的这种心理特征。他们创造了一个游戏的 "常规" 版本, 然后又创造

了一个 "常规 "版本。

"增强版"或"收藏版", 其中会包括人物、艺术书或可穿戴设备等物品。虽然这本身就是剥削, 但他们甚至没有超出**虚假广告**的范围--例如, 《辐射76》应该包括一个帆布包, 但它却是尼龙的: <https://gamerant.com/fallout-76-collector-edition-bag/> (存档):

辐射76》包被错误地宣传为帆布

利用这种人类心理特征的另一种方式是试图兑现怀旧的低劣翻拍, 例如《英雄无敌3: 高清版》, 它不仅比粉丝制作的MOD低劣, 而且还带有自己的虚假广告。

何氏三代高清版谎称是原版何氏三代精灵

一个更恶劣的例子是《毁灭公爵3D: 20周年世界之旅》, 它是如此低劣, 以至于开发商不得不从**Steam**和其他商店**删除所有以前的游戏版本** (存档), 这样人们就不得不为他们新拉出来的大便掏钱了。这也意味着我们失去了合法玩原版《毁灭公爵3D》的途径, 因为重制版没有包括它们。**NES**或**SNES**的经典作品作为迎合怀旧情绪的不同例子如何? 这些只是**美化的仿真器**, 只支持为这些系统发布的一小部分游戏。当然, 为了让人们购买这些游戏, 他们**关闭了ROM网站** (看, 混蛋), 尽管他们有可能**使用这些网站的ROMs**。如果是真的, 那真是太无耻了。

这还没有结束--你会认为发布一款游戏的**"终极版"**意味着它包括了所有的东西--并非如此。事实上, 其中一些**甚至不包含实际的游戏**。

不包含实际游戏的《质量效应》终极版

再加上**掠夺性的DLC** (存档) 和微交易, 最后你就会发现游戏完全是为了盈利而创造的情况。后一个问题需要更彻底的检查。你知道当你玩**Candy Crush**时, 它试图让你**"买一条命"**, 或**"买一个动力装置"**? 这就是微交易, 游戏越来越多地围绕微交易而制作。

因为一旦你包括它们, 就没有其他选择--既然购买它们的人将获得如此巨大的优势, 游戏必须考虑到这一点。因此, 关卡变得更难补偿, 这迫使人们掏钱购买微交易。正如你所看到的, **"只要不买就行!"**这不是答案。多人游戏使情况变得更糟, 因为你直接付钱去打败一个真正的人, 给人更多的激励。而这, 我的朋友们, 就是**游戏最终的厄运**--我们可以在某种程度上处理**DLC**、故障、假包、休闲化、**"不包括游戏"**、审查制度、**强制多样性**等问题--只要游戏不期望你不断花钱。否则, 我们面对的不再是娱乐, 而是数字链。口袋妖怪就是一个很好的例子; 直到**X/Y**版本, 你能够从你的旧游戏中转移怪物, 只需把旧车放进去或连接两个设备。但是, 诉讼方嗅到了赚钱的机会, 开始**要求**一个名为**"口袋妖怪银行"**的**付费应用程序**来做一直以来都是免费的事情。不仅如此--费用是**年费** (5美元), 如果你没有及时支付, 你的小精灵**就会被删除** (存档) (所以, 你可以把

这称为人质的情况)。

讨伐方块游戏和MOD的行动

今天的游戏不仅设计糟糕，价格过高，而且具有剥削性--大公司甚至不会让我们自己解决这些问题。任天堂是最大的罪魁祸首（再次，混蛋）--这里有一份他们（部分）违法行为的清单。

- [Pokemon Prism](#) [\(存档\)](#) 是Pokemon Crystal的ROM黑客，在开发了8年之后，在发布前几天被拿下。
- 另一个受害者是[《口袋妖怪Uranium》](#) [\(存档\)](#) --这次甚至不是黑客，而是一个从头开始的实际游戏。
- [AM2R](#) [\(档案\)](#)，1991年Metroid II的重制版，被拿下了释放后立即进行。
- 甚至连[游戏开发夹子](#) [\(存档\)](#) 都是目标。
- 他们仅仅追求游戏是不够的--也不能允许[开发工具包](#)的存在。
- 即使是[死掉的电脑](#)的端口 [\(存档\)](#) 也会被迅速拿下来。

现在他们为什么这样做呢？很明显，他们想从他们制作的新游戏和旧游戏的再版中获利。毕竟，他们已经将前两代宠物小精灵从坟墓中带回了3DS虚拟控制台。NES和SNES的经典作品是另一个证明。他们不能冒着他们最近的粪便被竞争的风险--《口袋妖怪》棱镜/铀有数百万的下载量，并被广泛认为比官方创作更好，而《口袋妖怪》超日/月则完全令人失望。这也是[ROM网站](#)被关闭的原因--如果人们可以直接从互联网上下载口袋妖怪红/蓝，为什么还要为任天堂那些甚至没有增加任何东西的端口而烦恼？更不用说有许多黑客可以改善这些古老的游戏。如果他们想恢复另一个古老的经典，它不可能简单地在外面的下载，不是吗？所以这就是为什么ROM网站是一个非常重要的目标。但是，为什么要去找像马里奥准将这样的东西呢？请记住，[资本家都是心理变态者](#)，对他们来说，只要向羊群（资本家认为的消费者）**传递一个信息就很有价值。绝对不允许修改!**不过，我还是要坦率地说，[并不是所有的公司都这么可怕](#)。

任天堂频繁发布DMCA通知，甚至导致《刺猬索尼克》出版商世嘉作出回应，表示支持基于其游戏的粉丝驱动项目。此外，世嘉最终邀请了一个粉丝团队来开发《索尼克狂热》，该游戏于2017年发布，并成为商业上的成功和25年来的最高评级的索尼克游戏。

因此，似乎仍有可能成为一个“好人”（或一个不那么坏的人），并在资本主义中保持相关性。但像任天堂这样的怪物通常会胜出（而在一个更好的系统中，他们已经在6英尺以下腐烂了）。

体育

另一种被资本主义毁掉的娱乐。让我们首先考虑一下是什么让高水平的体育运

动成为可能--巨大的赞助，如来自汽车公司、航空公司、信用卡公司、钟表公司等。因此，体育能够存在，只是因为来自这些不道德的巨型公司的钱。每当你在电视上看体育节目时，你的大部分时间都会看到广告

为他们的产品。不仅如此，**球员本身**也受到赞助--这就是他们大量收入的来源。然而，只有最顶尖的人才能真正受益于此--例如，前**100名**以外的网球运动员简直是在**挣扎着要去做**。因为旅行、教练和其他东西都要花钱，而小型比赛的费用并不高（例如，阅读[这个故事（存档）](#)）。这给我们带来了下一个问题.....

而这就是**博彩公司/集团对体育的参与**。顶级俱乐部，如[皇家马德里和巴塞罗那（档案）](#)，或[曼城（档案）](#)，都有他们作为赞助商。甚至[整个联赛（档案）](#)都有博彩公司的支持。这意味着任何观看比赛的人都会被怀疑看到一堆广告，并可能屈服于资本家最终获胜的赌局。但这还不是全部--一项调查显示，在欧洲有[380场固定的足球比赛（档案）](#)，在其他大陆还有**300场**。这意味着你看的任何一场比赛都可能是“肮脏的”，比如--一名球员或裁判被贿赂，以某种方式推动结果的出现。这一切都变成了一个马戏团，就像摔跤。网球是另一项深受其害的运动，如果某些球员不愿意[出卖操纵者，就不会有任何行动（存档）](#)。当然，真正的原因是资本主义，它使金钱成为人们生活的**第一目标**。而一个可怜的网球运动员如果不能进入前**200名**左右，挣扎着生存下去，那他该怎么办呢？

现在让我们来看看别的東西。许多人从成为他们城市或国家的足球俱乐部的球迷中获得自豪感，因为.....这只是你应该做的事情，对吗？但是，这些俱乐部与他们所在的城市究竟有什么联系？如果你的俱乐部有哪怕是两名来自其所在城市的球员，你就很幸运了--许多人只是[从其他国家引进的（档案）](#)。

地方球队不可能真正存在，因为他们依靠把最好的球员卖给更富有的俱乐部所赚的钱。不仅如此，他们中的大多数只是[商人（档案）](#)发财的**实验品**，他们就像二手鞋一样被买卖。即使是“竞争”也是假的，因为球员经常会离开，去到竞争对手的俱乐部。所有的球迷都被误导的爱国主义意识所吸引，比如衬衫、包和手表等商品。再考虑到电视转播费、高价票、球员广告产品.....你就会发现，体育除了利润之外，再无其他意义。

精神健康

资本主义的价值定义

当一个孩子出生时，他空虚、无辜的心灵将开始被资本主义的价值定义所填满，这些定义包括“拥有更多、更新的东西”。即使父母竭力灌输一些其他教义（但为什么他们会

- 因为这就是每天在他们自己的大脑中被强化的东西？），现实世界会很快验证这一点。当孩子上学时，他将看到他的富人同龄人由于身上有昂贵的东西而受到更好的待遇。

[统计数据证明（存档）](#) 贫困儿童更容易被欺负--“在印度，与最贫困的儿童相比，贫困儿童被身体欺负的可能性高**12个百分点**，被口头欺负的可能性高**19个百**

分点。"贫困儿童遭受欺凌的例子引用。

我光着脚去上学，因为我的鞋子被撕碎了。然后学生们嘲笑我，其中一些人侮辱我，称我为

一个“穷小子”。

即使你的情况没有那么糟糕，但迟早会被人发现你很穷，你也会受到影响。[‘学校旅行变得如此昂贵，我无法负担我的孩子去’（档案）](#)。而那个不参加旅行的孩子将被称为“买不起旅行的学生”，并被疏远。你可以想象这将在家庭中造成什么样的压力，而且这还没有结束。如何让人觉得我们的孩子很富有，尽管他并不富有？

如何让他受到尊重？昂贵的衣服、最新的智能手机、珠宝.....**贫穷终究是掩盖不了的**。虽然有些学校[试图](#)通过禁止某些品牌的衣服等方式来[打击这个问题（存档）](#)--这完全不是办法。正如所说，有成千上万种方法可以炫耀你的良好财务状况。这里的真正问题是资本主义文化，**将你的价值等同于你所拥有的东西**。

这种情况一直持续到成年，大大增加了抑郁症的发病率。**资本主义创造了一个狗咬狗的世界**，在那里，人们不是在一起工作，而是一个人试图证明他比另一个人更好（根据资本主义的价值定义）--而这个系统一直在搞我们所有人。[嫉妒脸书上的朋友“导致抑郁症”（档案）](#)。

研究发现，当他们的朋友发布豪华假期的照片，或利用社交网络吹嘘新房子或昂贵的汽车时，Facebook成员的压力特别大。

来自另一篇文章 - [重度社交媒体用户“被困在无尽的抑郁循环中”（档案）](#)。

“大量使用社交媒体的人可能会觉得他们没有达到其他人在其简介中倾向于呈现的理想化生活画像。

当然，最后**都是假的**--就像我们大部分的资本主义社会一样。人们试图摆出他们最好的印象，而且在网上比现实生活中更容易。所有这些都被告公司推波助澜，声称如果你没有他们的最新产品，**你就是不合格的**。最糟糕的是，**最脆弱的人**尤其成为目标，破坏了他们已经很糟糕的精神状态。[泄露的文件显示，Facebook的研究针对缺乏安全感的年轻人（档案）](#)--“**这些信息，Facebook称之为“情感分析”，可以被广告商用来针对年轻的青少年，当他们有可能更脆弱的时候。**”而随着广告越来越先进，而人们失去越来越多的工作（由于自动化），情况只会越来越糟。回顾预测，**10年内将有8亿人失去工作**。这意味着无家可归者越来越多，而[这一群体的抑郁症发病率很高（档案）](#)--“**多伦多的一项研究发现，66%的无家可归者在其一生中的某个时候经历过严重的抑郁症，56%的人在过去一年中经历过。**”而只要资本主义“我比你强，哈哈”的文化在这里，没有人会帮助他们--相反，他们会被更加疏远。

工作场所条件

另一种选择--拥有一份工作--往往不会好到哪里去。普通美国人

每周花[47个小时 \(存档\)](#) 在工作上；根据[这篇文章 \(存档\)](#)，"长时间的工作使死亡率增加近20%"。从那里，我们还可以收集到一些其他有用的信息，例如。

恶劣的工作环境会降低心理健康

工作保障当然会因为[自动化程度的提高而](#)降低。这也会导致失业，然后反过来导致"工作-家庭冲突"（我有个人例子证明这种情况的发生）。高工作要求也会受到失业的影响，因为一个偷懒的工人很容易被踢出去（毕竟有一堆人可以代替他）。而高工作要求也带来了这个[\(档案\)](#)。

最近的一项调查显示，在五年期间，亚马逊仓库至少有189次因试图自杀、有自杀念头和其他类型的精神健康发作而被呼叫紧急服务。这些事件发生在17个州的46个不同的亚马逊仓库里。这些叙述令人不安，911电话详细描述了人们试图割伤和杀死自己。

人们简直是在为亚马逊的工作条件而自杀。

2011年，有报道称，该公司雇用了救护车人员，在炎热的日子里，在外面等待因高温而出问题的工人，因为他们试图跟上苛刻的生产要求。当地一名急诊室医生曾为一些员工治疗过热应力，他实际上向OSHA报告了这是一个"不安全的环境"，OSHA介入并给予他们纠正措施。

但亚马逊不会接受这些"报告"。

一年后，《西雅图时报》报道说，坎贝尔斯维尔的一个仓库里工资低、工作强度大的员工说，他们受到压力，要以不会引发OSHA报告的方式处理他们的伤害--例如，向医务人员声称他们的工伤实际上是由于预先存在的状况。

当然，你最好不要顶撞他们，否则你会被踢出去（或者也许，被机器人取代？）亚马逊也曾试图[将他们的工人关在笼子里 \(存档\)](#)，但幸运的是放弃了这个想法。然而，许多工作已经非常接近于这样了--比如被迫坐在一个非常小的房间里换钱。而拥有这些工作的人通常没有其他选择。其他工作也有自己的压力，如忍受交通堵塞，随时被摄像机记录，也必须随时打电话（即使在"自由"的日子），模特[被迫采取极端措施 \(档案\)](#) 减肥，色情明星被[羞辱和虐待 \(档案\)](#)，[被老板欺负 \(档案\)](#)，我可以继续下去。几乎就像整个工作系统的存在是为了以任何可能的方式破坏人们的心理健康。

身体健康

与上述相同的图表也被应用于身体健康。恶劣的工作环境会降低身体健康

但是，既然我们已经讨论了这些问题，让我们继续讨论影响人们健康的一些其他或许更相关的因素。

让垃圾食品成瘾

让我们从**食物**开始--你必须要有东西，以维持生命。有一个价值数十亿美元的行业在寻求使他们的食物尽可能令人上瘾，而同样的食物恰好也会毁掉你的健康。一位食品顾问为我们提供了这段有见地的话语（来自 <https://modernhealthmonk.com/food-addiction/>（存档））。

"所有这些都是经过加工的，所以你可以快速狼吞虎咽。.....切碎了，做成了超美味的食物.....。外观非常吸引人，食物中的愉悦感非常高，热量密度非常高。排除了所有你必须咀嚼的东西。当你吃这些东西时，在你意识到之前你已经吃了500、600、800、900卡路里。从字面上看，在你知道之前"

上述链接包含一些更有趣的信息。

在对小鼠进行的研究中[.....]高糖和高脂肪食物的突破点比可卡因低一个档次。从字面上看，动物们愿意为获得这两种食物而付出几乎同样的努力。

但是，有趣的是，可卡因[和我们正在谈论的食物]根本不会导致大脑抑制其多巴胺反应。

因此，就成瘾潜力而言，**垃圾食品与可卡因一样有效**。食品巨头们是如何做到这一点的？来自 <http://themilitarydiet.com/salt-sugar-fat-addiction/>（档案）

在这种融化的橙色零食中，有比你可能相信的更多的科学。Frito Lay公司在达拉斯附近的一家研究工厂雇佣了一个由500名化学家、心理学家和技术人员组成的团队，每年花费3000万美元为他们的产品创造完美的松脆、口感和香味。Frito Lay公司还拥有价值4万美元的设备，模拟咀嚼的嘴，以创造出芯片的完美"断裂点"。事实证明，人们喜欢每平方英寸约4磅的压力。芝多士是地球上最有设计感的产品之一，专门设计来使大脑说"更多"。芝多士在口中融化的能力被称为"消失的热量密度"。如果某样东西迅速融化，大脑就会认为没有热量，所以你会继续吃，直到吃完一袋。

垃圾食品的结构正是为了让你吃得更多而设置的。来自[另一篇文章](#) ([存档](#))。

"我完全惊讶,"他说。"我和这个国家最大的公司的顶级科学家在一起,他们在寻找盐、糖和脂肪的非常完美的数量上投入了多少数学、科学、回归分析和精力,这真是令人惊讶。"

他们的产品将把我们送上月球，并将使他们的产品飞出货架，让我们购买更多，吃更多，并且...为他们赚取更多的钱。”

成分也是如此。以下是一位在许多食品巨头工作了15年的内部人士的说法。

“当然也有一些时候，我对我所做的事情感到不舒服或困扰，”他说。
“我认为这最终是我离开这个行业的原因之一。当你开始瞥见产品，你更好地了解消费者如何使用它们，然后你看到肥胖和健康问题等趋势正在增加，主要是由我们吃的食物驱动的，我很难不对我正在进行的事情进行更彻底的评估。”

因此，这个人终于意识到他的“工作”一直在伤害人们，所以他离开了他的工作，实际上是开了一个博客，批评他以前的职业。助长垃圾食品消费的另一个问题是它们无处不在的广告。来自<http://specertified.com/blog/view/how-much-do-companies-spend-marketing-junk-food-to-children>（存档）。

货架上摆放着明亮的零食和麦片包装盒，上面有熟悉的人物形象，往往与孩子的视线平齐。在电视上，儿童节目会被垃圾食品的广告打断。【食品公司在电影、视频游戏、玩具、服装、网站和其他商业活动中推销产品。

更不用说公共汽车或随意放置的广告牌了。我甚至看到他们在医院的传单上（！）。同一篇文章中的一些统计数据。

- 公司每年花费17.9亿美元向儿童推销食品，只有2.8亿美元用于健康食品。
- 最受欢迎的儿童电视频道上70%的食品广告是针对垃圾食品的
- 三分之二的儿童网站显示食品广告；在这些食品广告中，84%是垃圾食品的广告。

因此，该行业使用四种策略来确保你吃他们的食物。首先，他们在所有可以宣传的地方，尽可能多地做广告。第二，他们的餐馆随处可见--在美国有152000家快餐店（存档）。考虑到他们的人口（328,608,560），这意味着每2186人就有一家，而每8136人中只有一家电影院。

- 几乎少了4倍。第三，正如在购物部分所解释的那样--即使在正规商店，垃圾食品也被放在你无法避免的地方，时间长了就会被人发现。第四，他们用结构、糖/盐/脂肪的数量和“增味剂”的组合使其成瘾。现在我们已经确定了这一点，让我们看看这些食品对健康的影响。

垃圾食品的健康影响

- 全球20%的死亡是由垃圾食品造成的 - <https://www.naturalnews.com/2017-10-25-toxic-food-is-killing-humanity-one-fifth-global-deaths-now-linked-processed-junk-food-and-toxic-ingredients.html> (archive)

- 消费能量饮料与年轻人的焦虑、抑郁和压力有关 - <https://www.naturalnews.com/2018-04-01-energy-drink-consumption-linked-to-anxiety-depression-stress-in-young-adults.html> (存档)。
- 垃圾食品可导致儿童智商降低 - https://www.naturalnews.com/031446_junk_food_intelligence.html (存档) 垃圾
- 食品与儿童哮喘、湿疹有关 - https://www.naturalnews.com/039020_junk_food_asthma_children.html (存档)。
- 一顿垃圾食品就能破坏动脉，导致心脏病风险增加 - https://www.naturalnews.com/037815_junk_food_arteries_heart_disease.html (存档)。
- 怀孕期间吃垃圾食品会增加新生儿患糖尿病和肥胖症的风险 - https://www.naturalnews.com/020704_prenatal_nutrition_childhood_obesity.html (存档) 不
- 仅仅是肥胖。垃圾食品导致骨质疏松症----。 https://www.naturalnews.com/038773_junk_food_osteoporosis_obesity.html (存档)。
- 研究发现，短期的垃圾食品饮食会不可逆转地损害记忆 - https://www.naturalnews.com/043482_junk_food_memory_loss_cognitive_impairment.html (存档)。

还有很多，**很多**。几乎所有你能想到的疾病和功能障碍都与消费垃圾食品有关--因此，这是破坏人们健康的主要因素。但还有其他因素，如[水中的氟化物](#) (档案)，[被污染的空气](#) (档案)，[手机辐射](#) (档案)，[5G WiFi](#) (档案)，[二手烟](#) (档案).....为什么我们有水和空气污染？因为资本家必须把他们的废物倾倒在某个地方。[5G WiFi](#)和手机的广泛使用，只是盲目追随资本主义进步观念的结果。人们吸烟是由于生活在资本主义社会的压力，即使是不吸烟的人也不得和他们一起受苦。因此，我们可以看到，资本主义在许多方面毁坏了我们的健康。那么它为生病的人提供了什么选择呢？"现代"医学，其记录是糟糕的。

医学的失败

- 医疗失误。仍然是第三大死亡原因 - <https://articles.mercola.com/sites/articles/archive/2016/05/18/medical-errors-death.aspx> (档案)。
- 医学研究人员说，胆固醇药物是危险的和无效的 - <https://www.selfgrowth.com/articles/cholesterol-drugs-are-dangerous-and-ineffective-medical-researchers-say> (存档)。
- 安眠药会上瘾，不安全，没效果 - <https://www.rehabs.com/pro-talk-articles/sleeping-pills-are-addictive->

[unsafe-and-ineffective/ \(archive\)](#)

- 化疗杀死的人多于帮助的人 -

<https://www.cureyourowncancer.org/chemo-kills.html> (存档)

- 太高了。副作用妨碍了许多降压药的使用 - <https://scopeblog.stanford.edu/2017/10/19/too-high副作用妨碍了许多降压药的使用/> (存档)
- 失败了。糖尿病药物治疗不起作用。那么什么才是？ - <http://www.greenmedinfo.com/blog/fail-diabetes-medication-isnt-working-so-what-does> (存档) ；
- 常见手术的并发症率高 - <https://www.cheatsheet.com/health-fitness/these-common-surgeries-have-the-highest-mortality-rates.html/> (archive) ；

再说一遍--还有很多，很多。现代医学并不能治愈疾病--说真的，如果你搜索 "被医学治愈的疾病"，你得到的只是据称被疫苗消灭的各种感染。但是没有慢性病，当然。而原因是它不赚钱。另一方面，什么是有利可图的？生产药物，做手术，[吓唬人们做无用而危险的检查](#) (存档)。事实上，如果一种药物导致另一种疾病或手术后出现并发症，那就更好了--资本家的利润更多，因为现在病人不得不做更多的药物和手术。

我们的目标是让病人尽可能长时间地活着--但依赖医疗系统。

每隔一段时间，你就会听到新闻说，癌症治愈就在不远处。然而，现代医学在2014年已经从癌症药物中获得了1000亿美元 (存档)。你认为他们会放弃所有这些利润吗？从那些 "研究人员 "那里看不到癌症治愈的机会--"癌症基金 "几乎是一个骗局，骗子们正笑着走向银行。现代医学不仅是有害的，它还阻止我们发现替代方法，而这些方法确实存在。不要误会我的意思--"自然医学 "也是一个行业，你也可以在那里找到骗子--但至少他们不会[迫害或杀死他们的对手](#) (档案)。许多最有效的自然疗法要么[被定为非法](#) (档案)，要么被人造谣生事。虽然今天有一些选择

- 最后，为了培养真正的健康，资本主义必须死亡。

环境

废弃产品

资本主义文明所产生的废品数量是无法想象的。大多数有包装的东西在打开后会让它立即被扔掉 (视频游戏系列等不在此列)，而且包装往往比里面的产品更大。在欧盟，2016年每个人的包装垃圾总量为[169.7公斤](#) (档案)。这意味着每人每天仅包装就有近半公斤。

回收[并不能解决问题](#) (档案)。因此，所有这些包装都留给了地球来处理，造成了[无尽的环境破坏](#) (档案)，包括直接杀死动物和永远毒害河流。而且很少有产品可以完全没有包装--主要是一些衣服和.....好吧，让我们先看看这个。

布料生产是对环境危害第二大的行业 (档案)。一些引文。—— .

时尚是一个复杂的行业，涉及生产、原材料、纺织品制造、服装制造、运输、零售、使用和最终处置服装的漫长而多样的供应链。

一般的评估不仅要考虑到明显的污染物--棉花种植中使用的杀虫剂、生产中使用的有毒染料以及废弃衣物产生的大量垃圾[...]

只是染料造成了[大量的环境污染](#)（[档案](#)）。

虽然棉花，特别是有机棉，可能看起来是一个明智的选择，但仅制造一件T恤和一条牛仔裤，仍需要5000多加仑的水。

所有这些都是在世界范围内存在[大规模的水短缺](#)（[存档](#)）。

据估计，每年仅生产用于织物的原生聚酯就需要约7000万桶石油。

涤纶和尼龙由石化产品制成，不能进行生物降解，所以它们的性质是不可持续的。

正如我们所看到的，人工材料并没有好到哪里去。

全球化意味着你的衬衫很可能是通过一艘以最肮脏的化石燃料为燃料的集装箱船绕过半个地球。

当然，这也适用于几乎每一个行业--因为现在绝大多数的生产都是由[几个大公司](#)（[档案馆](#)）控制，运往世界的每一个角落。

H&M的首席执行官卡尔-约翰-佩尔森说：“为了保持一个成功的企业，我们需要持续增长，同时尊重地球的边界”。

哈哈，这当然是不可能的。要么你有增长，要么减少浪费--而资本主义总是倾向于无节制的增长。

但是，只有当那些价格低廉的大品牌找到制造和销售可持续服装的方法时，服装行业的真正变化才会到来。

他们不会这样做，因为这将使他们花费更多。即使他们这样做，也不能解决问题，因为生产、运输、工人剥削等方面的问题仍然存在。这就像使用uMatrix和躲在VPN后面来处理网络的低劣，而核心问题仍然存在。总之，我们可以无休止地讨论浪费--例如[电子产品](#)（[档案](#)）或[食物](#)（[档案](#)）--但还有更大的资本主义环境破坏的例子。即，[森林砍伐](#)和[转基因食品](#)。让我们从第一个例子开始。

砍伐森林

那么什么是砍伐森林？简单地说，就是砍掉树木，使土地能够被使用

为别的东西。它有什么影响？动物被迫进入更小的（或已经被占领的）区域，（可能导致它们的灭绝--存档）。

即使是住在水里的人也受到影响（档案）。如果你认为人们会幸免于难，那你就错了（档案）。

十年前，柬埔寨政府将2万公顷（4.9万英亩）的土地批给一家泰国公司种植甘蔗。但这块土地并不是空的。六百个家庭已经生活在这片土地上，他们种植水稻和蔬菜，并从附近的社区森林中觅取食物和其他物品。在接下来的几年里，该公司砍掉了一半以上的森林。在进行驱逐的同时，工作人员和安全部队抢劫了稻田，拆除或烧毁了300多所房屋。许多人失去了他们的土地和所有的财产。

你猜如果人民反抗会发生什么？他们会被谋杀（存档）。

根据全球见证组织的《地球卫士》报告，在死亡的人权捍卫者中，有近40%是捍卫自己的土地和环境权利的原住民。[.....]现有的令人震惊的数字可能是低估的。在哥伦比亚的情况下，公共监察员报告说，2016年有100多名人权维护者被杀，2017年前6个月又有52人死亡。

但是，嘿，既然这只是数字，让我们听听受影响的人自己的一些引言。

油棕榈、纸浆和纸张种植园正在为我们的社区带来健康和环境危机。儿童因森林大火而生病。森林砍伐和土地排泄使水变得稀少，出现了食物短缺。人们正被赶出土地，土地正集中在大公司的手中。不平等正在加剧。自给自足正在丧失。人们被迫为这些公司从事剥削性工作。

我们的土地现在就像被砍伐的土地所包围的小岛屿森林。大豆种植者从飞机上喷洒杀虫剂。这些毒药损害了我们的庄稼。我们有时会遭受饥饿。看到我们的土地和水源在巴西人的私有财产内，我们很痛苦。这些地方对我们来说是神圣的.....我们的森林正在被破坏，我们的水正在被污染。

"人们被迫为公司从事剥削性工作。"这部分很有说服力。这不正是资本主义的目标吗？越多的人成为利润机器上的齿轮就越好。总之，森林砍伐究竟是如何发生的？

- [种植大豆（档案）](#) [种植可可（档案）](#)
- [提取石油（档案）](#) [家具（档案）](#)
- [生产（档案）](#) [开采黄金（档案）](#)

〕

正如你所看到的，所有的原因都与失控的资本主义有关。

大豆被用作工厂化养殖的鸡的饲料。巧克力是一种纯粹的幻想，是大公司试图开发最容易上瘾的食品的结果。石油主要为我们过度使用汽车提供燃料。新家具只是一种症状，与新衣服或电话一样是资本主义的价值概念。黄金以高价出售，尽管采矿有风险，但人们仍然这样做，因为他们需要钱，而工作机会正在枯竭。无论如何，动物和森林[可以恢复（存档）](#)，倾倒的废物迟早会被大自然处理掉（即使在人类因自己的愚蠢而消灭自己后，需要数百万年）。唯一能够永久摧毁地球上所有生命的是...

转基因生物

文章未完

[回到头版](#)