「歴史とは何か？」「歴史はなぜ変化するのか？」

二つの大原則 ①経済的土台が社会形態を規定する。 ②生産力の発展（増大）が、＜生産関係→生産様式＞に変化をもたらし、古い社会形態との矛盾を原動力として、歴史は変化、発展する。

社会を構成するもの（社会構成体）	社会形態（上部構造）	⬆	「男女関係」「婚姻関係」		●下部構造の変化は、究極的（最終的）に、上部構造の「男女関係」「婚姻関係」に、最も象徴的に反映される。 ●「人は女に生まれるのではない、「女」になるのだ」「第二の性」（ボーヴォワール）←歴史的・社会的・文化的構築物としての「女」（ジェンダー） ●通い婚（古代～平安時代）：恋愛はおおらかで、恋愛と結婚の区別も明確でない。男女関係は対等。 ●嫁入り婚（鎌倉～戦国時代）：家父長制の成立により女性の地位は低下。妻は夫の所有物と見なされた。政略結婚。 ●三従の教え（江戸時代）：家父長制度のもとで、女性は父に従い、結婚してからは夫に従い、老いては息子に従うという、低い地位におかれた。女三界に家なし。 ●法律婚（明治～大正）明治政府の旧民法は、一夫一婦制を規定したが、権利は主として男性にあり、女性、特に妻には義務のみが課せられ、男女不平等なものだった。女性は結婚によって無能力者とされ、夫の同意がなければ、大きな買い物も借金もできなかった。女性は自分の意思で結婚や離婚を決めることもできなかった。 ●現代日本の「結婚制度」のもとでの「夫、妻の奴隷化政策」 政府は、専業主婦の経済的自立を妨げるために、年収103万、106万、130万、150万円の壁を作り、夫への依存度を高める奴隷化政策を堅持している。 一方、夫は、裁量労働制で無制限のサービス残業を強いられ、75歳まで企業の奴隷として搾取されようとしている。 年金制度が崩壊確実の中で、老後に不安を抱える「企業戦士夫婦」がいる一方で、大企業は「内部留保」として500兆円を貯め込みウハウハ状態にある。 ●国民を貧困化（＝奴隷化）させるあの手、この手 ①（国の）教育ローンで大学卒業時にすでに借金漬けにする。 ②非正規労働者比率40%（実際は50%以上？）で教育ローンが返済できない人続出。 ③住宅買ったら、35年住宅ローンの借金地獄。 ●通訳案内士試験に合格しても、悪質派遣会社に行くと、50%以上ピンハネされ、旅行会社と派遣会社の食い物にされるのでご注意ください。
		⬆	支配者階級の階級イデオロギー		●すべての社会形態（上部構造）は階級性（階級イデオロギー）を持つ ●スポーツにおける階級性（ボールが小さいほど、上の階級に属する） バスケットボール（NBA選手の74%が黒人。一方、チームのオーナー、コーチ、トレーナーの90%以上は白人）→サッカー（多数のスラム街出身の有名選手：ペレ）→アメフト（黒人がNFL選手の70%）→野球（黒人がMLB選手の60%）→ゴルフ（安倍首相とトランプ大統領。全米プロゴルフ協会が、「白人のプロゴルファーであること」という入会規定を廃止したのは1961年である。タイガー・ウッズは、かつて、黒人であるという理由で、あるゴルフ場でプレイすることを断られている。 ●アメリカのプロ野球の普及は、ルーズベルト大統領の鶴の一声による。 （1942年）フランクリン・ルーズベルト大統領「（国民を支配するためには）野球を続けるのが最善であると正直に思っている。誰もがこれまで以上に長時間厳しい労働を強いられることになるだろう。ということは、今まで以上に全国民が（野球のような）リクリエーションの機会を持つべきだ。（そして、政治のことは忘れてもらおう）」 ●日本のプロ野球の普及は、GHQのマッカーサーの「3S政策」の結果である。 戦後、GHQのマッカーサーは、厳しい占領政策のもとで、日本の民衆が感じている社会生活上の様々な不安や、政治への関心を逸らせて、大衆を自由に思うがままに操作する目的で「3S政策」という「愚民政策」を強力に押し進めた。「3S政策」とは、Screen（スクリーン＝映画鑑賞）、Sport（スポーツ＝プロスポーツ観戦）、Sex（セックス＝性産業）のような大衆の欲望動員による娯楽を「政治に対する不満、不安のガス抜き」に使う「愚民政策」であり、スポーツでは、プロ野球が利用されたということである。なお、マッカーサーは、無類の野球好きでも知られる。韓国も、アメリカの社会心理学者のアドバイスを受けて、「3S政策」を実施している。 古代ローマ帝国では、市民に娯楽を与えるために、帝国の支配地には必ず円形闘技場（コロッセオ）を造り、剣闘士（奴隷）たちの死闘を見世物にした。累計約80万人の剣闘士が円形闘技場で死んだ（殺された）。 洋の東西、時代を問わず、国民を「愚民政策」により統治することは、支配者の「常套手段」である。 ●現代日本の愚民政策 ①学校教育：差別と選別の入学試験を核にした、企業に従順な奴隷を養成する教育システム。②テレビ・マスコミ：NHKによる政権に有利な偏向報道。バラエティー、スポーツ番組による一億総愚民化の推進。③ギャンブル（競馬、競輪、パチンコ、マージャン）。④タバコ、アルコール依存症。「立てばパチンコ、座ればマージャン、歩く姿は千鳥足」
		⬆	支配者階級が国民を支配する 身分制度、法律、諸制度		●大人・下戸（邪馬台国）（4世紀）→氏姓制度（大臣、大連、部曲、名代・子代）（5世紀～6世紀）→冠位12階（603）→公地公民（646）「大化の改新の詔」「初めて、戸籍、計帳、班田収授の法を造れ」→庚午年籍（最初の戸籍）（670）→八色の姓（684）（中央集権的官僚制度）→ ●大宝律令（701）（律：刑法、令：行政組織、官吏の勤務規定、人民の租税・労役などの規定）（中央：神祇官、太政官）（地方：機内・七道、国（国司）、郡（郡司）、里（里長））（摂津職、大宰府）（蔭位の制）（刑罰の強化）（戸による支配：戸籍、計帳）（班田収授法：租・庸・調・運脚・出挙）→ ●鎮護国家（東大寺、国分寺）→勘解由使（797）→検非違使（816）→三代格式（弘仁格式、貞観格式、延喜格式）→延久の荘園整理令（1069）→守護・地頭（1185）→頼朝が征夷大将軍（1192）→御成敗式目（貞永式目）（1232）→鎮西探題（1293）→建武式目（1336）→三管領・四職（1398）→楽市令（1577）→太閤検地（1582）→刀狩令（1588）→人掃令（1591）→ ●武家諸法度・公家諸法度（1615）→五人組制度（1619）→参勤交代制（1635）→公事方お御定書（1742）→異国船打払令（1825）→蛮社の獄（1839）→安政の大獄（1858～1859）→大政奉還（1867）→ ●五箇条の御誓文（1868）→版籍奉還（1869）→壬申戸籍（1872）→徴兵令、地租改正（1873）→内務省（1873）→東京に警視庁（1874）→廃刀令（1876）→集会条例（1880）→軍人勅諭（1882）→保安条例（1887）→大日本帝国憲法（1889）→府県制・郡制（1889）→貨幣法（金本位制）（1897）→治安警察法（1900）→治安維持法・普通選挙法（1925）→国家総動員法（1938）→国民徴用令（1939）→大政翼賛会（1940）→真珠湾攻撃（1941）→学徒出陣（1943）→ポツダム宣言受諾（1945）
			国（＝広域暴力団）の3大構成要素		①主権（他国の干渉を許さない法律、掟）と「暴力装置」：②領土（なわばり） ③国民（組員） 「暴力装置」とは社会学、政治学の用語だが、国家権力によって組織化され、制度化された軍隊や警察の実力組織のこと。広域暴力団の場合は、「武闘派」が主導して「極道戦争」を展開する。 国と広域暴力団の「戦争」、「抗争」は、しばしば、「泥沼化」（ベトナム戦争）、（イラク戦争）、「仁義なき戦い」に発展する。
	経済的土台（下部構造）	⬆	生産様式	生産力＝生産手段×労働力	生産力は、歴史の発展とともに増大し、各時代の支配者層が、莫大な富を独占してきた。現在、世界のトップ62人の大富豪が、全人類の下位半分、すなわち36億人と同額の資産（約180兆円）を持っている。
		⬆		生産関係	生産関係とは、生産における人間と人間との関係のこと。誰の命令で、誰が生産（労働）するのか。各時代の支配者層が、国民に生産（労働）させる。
		⬆		生産手段（道具）の所有者	卑弥呼（邪馬台国）→豪族（弥生、古墳）→ヤマト政権の支配者→天皇（貴族、有力寺社）→摂政・関白→将軍（武士）→（産業革命）→産業資本→金融資本（産業資本と銀行資本の融合）→（グローバル化）→グローバル資本（GAFA）
		⬆	生産手段（道具）～生産～	人は生きていくためには、道具で生産しなければならない。 人は何を道具にして生産するのか。	●世界史：（打製石器→磨製石器→青銅器→鉄器（鉄は国家なり）→（鉄と石炭による産業革命：18世紀イギリス）→（IC,LSI（大規模集積回路）によるデジタル情報通信革命）→インターネット→IoT→ビッグデータ→AI（人工知能） ●日本史：（打製石器→磨製石器→青銅器・鉄器（ヤマト政権の基盤は鉄）→（鉄と石炭による明治の産業革命）→（IC,LSI（大規模集積回路）によるデジタル情報通信革命）→インターネット→IoT→ビッグデータ→AI（人工知能） ●第一次産業革命（綿工業）（1700年代後半から1800年代前半：イギリス）→第二次産業革命（軽工業から重工業）（1800年代後半から1900年代前半：アメリカ、ドイツ）→第三次産業革命（コンピューターによるデジタル革命）（1900年代後半から：アメリカの軍事技術が民間産業へ転換されたことが転機）→第四次産業革命（インダストリー（4.0））（IoTによって人と設備が協調して動くこと、VRによるオペレーションシステムの改革、ビッグデータやクラウドを活用した管理、消費者ひとりひとりのニーズに応えるマスカスタマイゼーション）