

批判之批判

## 评反二次元者的论调



联盟总部 反反二次元专项理论组

# 毛主席语录

资产阶级、小资产阶级，他们的思想意识是一定要反映出来的。一定要在政治问题和思想问题上，用各种办法顽强地表现他们自己……毫无疑问，我们应当批评各种各样的 错误思想.不加批评,看着错误思想到处泛滥,任凭它们去占领市场,当然不行.有错误就得批判,有毒草就得进行斗争。

——《关于正确处理人民内部矛盾的问题》摘自毛泽东在最高国务会议第十一次（扩大）会议上的讲话

# 目录

战斗布告.....1

对《评二次元浪漫主义(大纲)》的批判..... 2-17

二次元的起因..... 1-2

二次元的所谓“空想”和发展..... 3-6

二次元的定义问题及其性质..... 6-11

该文的几点结论..... 11-17

对蓝红球先生所著文章的批判..... 18-27

对《“二次元法权”与“帝国主义二次元”》的批判..... 18-21

对《破除二次元法权的思想》的批判..... 22-27

一些二次元作品存在幻想和唯心，但它们不反动..... 23-26

反二次元者的“斗争方法” ..... 26-27

反二次元者反动言论摘编..... 28-34

一、 反马列主义，反毛泽东思想..... 29-31

二、 推行“审美政治正确”，不搞辩证搞唯心，篡改二次元定义..... 32

联盟总部的一次会议纪要..... 33

结论..... 34

# 战斗布告

他们和我们，从来就不是一类人。

我们想把他们当作同志，他们却把我们当作敌人。

他们闯进我们的阵地，宣读我们的小资罪状

——追动漫，看漫画，玩游戏，读小说。

凡是和二次元有关的事物，都是“资产阶级的反动东西”

我们开口解释，他们就用急躁和无知编织的辞藻堵住我们的嘴。

他们戴着傲慢与偏见结成的桂冠，将我们委屈的泪水做成胸前的勋勋章。

他们从我们的躯体上踩过，妄图夺取阵地上的赤旗，成为左派的领袖。

光芒渐逝，乌云刺痛了红日。

我们之中，有多少喜爱二次元的同志，被他们划为小资分子。

这其中，批判修正主义者有之，敢于为工人维权者亦有之。

我们有和资本家斗争的浩气，也有将革命进行到底的毅力。

我们有反抗走资派的胆识，也有实现共产主义的决心。

但为什么，我们没有魄力，去和他们划清界限，进行战斗呢？

大江东去，浪涛卷起了悲愤。

不愿让他们分裂革命阵营的同志们，在此发出战斗布告：

**一息尚存责必尽，赤旗不可让他人**

**联盟总部 反反二次元专项理论组 2022年3月11日**

# 对《评二次元浪漫主义(大纲)》的批判

## 二次元的起因

“评二次元浪漫主义（大纲）

现在，对于二次元，其反对者，都有一种错误的认知，即二次元的全部仅仅是“萌系”文化。也有人认为二次元只是 ACGN 或者一种特殊的文化，一种具体的题材或内容，总的而言就是认为二次元是“御宅族”文化。这样理解其实是形而上的，这些仅仅是二次元的表象，一种二次元的根本矛盾的派生物。二次元究竟是不是“萌系”，或者所谓的“御宅族”文化呢？本文将从对二元的历史以及根本矛盾进行分析而道出二次元的本质。

### 一、二次元的起因

二次元并不是无缘无故出现的，它首先出现在日本也是有历史原因的。二战战后，欧美发达资本主义国家出现了后现代主义，而日本则出现了二次元。这决不是巧合，而是因为不管是二次元还是后现代主义，都不过是一种特定的事物在世界各地不同的表现形式。这种事物就是小资产阶级意识形态。”

首先，文章开宗明义地指出“对于二次元，其反对者，都有一种错误的认知”，那么二次元究竟是什么呢？文章没有立即给出答案，转而对“二次元的起因”做起了论述。这真是咄咄怪事，我们尚且还不知道二次元是什么，它就已经直接分析二次元的起因了。那么我们且看二次元的起因是什么。

文章告诉我们“二次元并不是无缘无故出现的，它首先出现在日本也是有历史原因的”这更是令我们困惑，这种困惑一方面是由于文章没有提前解释二次元的原因造成的。另一方面，学界普遍认为二次元是指二维空间，难道二维空间首先是在日本出现的吗？或许我们只能接着往下读，才能探寻到答案。

“发达资本主义国家的小资产阶级在战争中以及战后都遭到了沉重的压迫。帝国主义使得他们纷纷破产，残酷的战争则让他们犹如惊弓之鸟，唯恐自己的小生产状态再一次如同在战争中那样被摧毁。在现实的苦难下，小资产阶级由于其软弱性不敢如无产阶级那样与资产阶级抗争，便只得进行一些不痛不痒的梦呓、抱怨，表达自己对社会的不满，对帝国主义压迫小资产阶级的不满，同时也作为一种空想出现。可以说，二次元一开始是作为一种日本小资产阶级发牢骚，对资产阶级进行伤感的控诉的一种社会意识，以及一种幻想的精神世界存在的。”

在遮遮掩掩了 324 多个字后，文章终于解释了何为二次元。于是我们得知了一个惊人的消息“二次元一开始是作为一种日本小资产阶级发牢骚，对资产阶级进行伤感的控诉的一种社会意识，以及一种幻想的精神世界存在的。”前面我们已经说过，二次元是指二维空间。我们都知道点动成线，形成一维的图像。线动成面，形成二维的图形，而一个二维图形，通过旋转、平移等运动，形成的轨迹就变成了三维的图形，这个形成的东西就是体，三维空间是由体构成的，体是由二维的形构成的，因此二维空间即二次元是我们所处的三维空间的基础。

原来至今一切阶级斗争的历史，乃至世间万物的起源都是从“日本小资产阶级发牢骚”开始的。真是具有“伟大历史风格的记述”！<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 恩格斯《反杜林论》人民出版社 第 133 页

## 二次元的所谓“空想”和发展

### “二、二次元的根本矛盾

二次元的根本矛盾是什么？二次元的内部矛盾有很多，但由于它的历史背景使得它的根本矛盾就是此岸世界与彼岸世界的矛盾。此岸世界在此指的就是现实世界，彼岸世界就是指的精神世界，如基督教中的“天堂”、佛教中的“乐土”、“来世”。此岸世界与彼岸世界的矛盾，是二次元的根本矛盾，也是推动二次元不断发展的矛盾。

之所以讲二次元的根本矛盾是此岸世界与彼岸世界的矛盾，就是因为二次元的另一个性质就是其空想的性质。二次元是一种小资产阶级的空想。小资产阶级试图创造一种美好的世界，在这里面只有完全不符合历史发展规律的空想。在以前那是空想社会主义，空想社会主义破产以后现在就是二次元了。由此可以得出二次元的二重性：二次元中，消极、调和的部分是小资产阶级妥协性的表现，而二次元中空想的部分则是小资产阶级狂热性的表现。因此二次元一开始就是一种反动的小资产阶级意识形态。”

上述的话可以归结为一句——矛盾=空想，可是空想是从幻想出发的，它并没有或没有能力使未来的憧憬变为现实的可能。而矛盾存在于一切事物的发展过程中……每一事物的发展过程中存在着自始至终的矛盾运动。……不论是简单的运动形式，或复杂的运动形式，不论是客观现象，或思想现象，矛盾是普遍地存在着当中的。<sup>2</sup>如果矛盾等于空想，那么我们所处的世界，或者文章所说的“此岸世界”本身就是不切实际的，因为一切事物中包含的矛盾方面的相互依赖和相互斗争，决定一切事物的生命，推动一切事物的发展。没有什么事物是不包含矛盾的，没有矛盾就没有世界。<sup>3</sup>

### “三、日本二次元的发展

如上文所述，二次元是小资产阶级不堪帝国主义压迫的产物。因此，早期的二次元并没有充斥着御宅族漫画，因为御宅族漫画只不过是二次元的其中一种表现形式罢了，对于小资产阶级来说它并没有什么特殊的地位。……

二次元在 60 年代中期开始，二次元逐步由小资产阶级的意识形态转化为资产阶级的意识形态。这背后是有深刻的历史原因的。日本作为一个饱受战争摧残的国家，在一开始民生凋敝、百废待兴。小资产阶级在这种环境下面对的帝国主义压迫就诞生了二次元。在日本战后一段时间以后，其经济开始逐步脱离战时的惨境，加入资本主义世界的战后新秩序，开始回复经济。于是本来因为战争的缘故有些受创的日本垄断资产阶级又开始逐步壮大起来，并将自己触角继续深入社会的各个新兴领域——能够为资本家带来利润的领域。二次元自然也不例外。

资产阶级介入二次元领域后立马开始对二次元进行改造。相较于小资产阶级，资产阶级并不需要通过二次元来进行某些无病呻吟，他们介入二次元的目的是为了将二次元变为新时代的精神鸦片，麻痹日本无产阶级的阶级意识。不断增多的对二次元领域的投资就是对二次元逐渐变为资产阶级意识形态的观点最好的证明。”

---

<sup>2</sup> 选自毛泽东《矛盾论》

<sup>3</sup> 同上

现在我们必须厘清**二次元与 ACGN 的关系**，ACGN 是指动画、漫画、游戏和小说，二次元是指二维空间。ACGN 属于二次元的范畴，但简单地用 ACGN 指代整个二次元是**以偏概全**的行为。ACGN 是通过二维创作的艺术作品，属于二次元的内容，但二次元的内容远不止 ACGN。ACGN 是建立在二维空间上的，二次元是 ACGN 的形式。二次元和 ACGN 的关系，可以用下图表示。

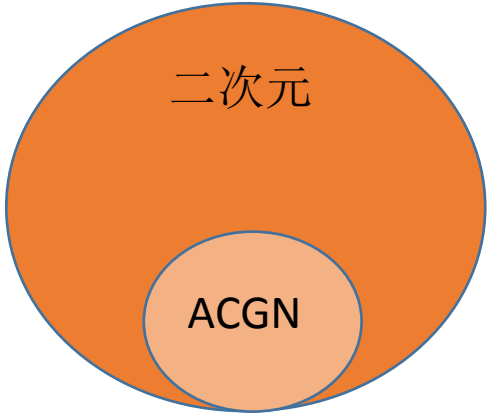


图 3-1 二次元和 ACGN 的关系

接下来为了更深入地分析，以得出更有意义的结论。我们将就着把文章所谓的二次元看作是 ACGN（其实 ACGN 用二次元作品来表述较为合适）

“**二次元的意识形态转化**时期从 60 年代中期一直持续到 21 世纪。在这种转变中，一些资产阶级的社会意识被掺入了二次元作品中……鼓吹“奋斗”的元素越来越多，如《机动战士高达》《灌篮高手》《海贼王》等二次元作品不断地强调所谓的“奋斗”可以让人——在剧情里就是主角——获得成功。这体现了资产阶级试图通过这些作品令无产阶级屈服于目前的资本主义社会，并将所谓的“努力”，即为资本家创造更多剩余价值作为成功的途径的险恶用心。

在 21 世纪以后，**二次元完成了彻底的转变，变为了彻底的资产阶级意识形态**。由于此时的资产阶级早已是帝国主义时代的资产阶级，所以二次元也理所当然地如同帝国主义一样进入了自身最腐朽、反动的阶段。这一阶段便是御宅族二次元，或者说资产阶级二次元阶段。”

从文章本段中我们可以知道，ACGN 并不是一开始就体现资产阶级意识形态，它是在资产阶级介入后才被套上了资产阶级法权的精神枷锁。这也说明了一件事情——ACGN 的内容及内涵是由创作者决定的。马克思和恩格斯在《德意志意识形态》提出并论证了马克思主义美学的许多基本原理，指出了艺术和艺术家的创作风格对于历史发展的每一具体阶段上的社会经济生活和政治生活的依赖性。而每一历史时代的经济生产方式和交换方式以及由此

必然产生的社会结构，是该时代政治的和精神的历史所赖以确立的基础。<sup>4</sup>这就是说，二次元作为一种艺术形式，它的内容以及精神内涵是由**社会性质决定的**。它在资本主义时代体现的往往是资产阶级的反动思想，但是它在社会主义，共产主义时代体现的必然是进步正确的革命思想。

ACGN 最初的创作者，按照文章所说是小资产阶级，不过古人在一千年前就有了皮影戏，连环画，平面游戏（如在桌面上游玩的围棋，象棋等）小说等类 ACGN 的二次元作品，因此 ACGN 最初的诞生时期还要追溯到古代时期。

<sup>4</sup> 马克思 恩格斯《共产党宣言》 人民出版社 第 12 页

“御宅族二次元（资产阶级二次元）是二次元的最高阶段

御宅族二次元，亦即资产阶级二次元，是二次元的最高阶段。它是帝国主义时代资产阶级社会意识的一部分。正如资产阶级在帝国主义时代是极端腐朽、反动的，资产阶级二次元自然也。资产阶级对二次元的转化并没有抛弃掉二次元的内核，即二次元的二重性，所以二次元依然具有空想、消极、调和的性质包含在内。二次元的本质正是如此，虽然它是小资产阶级性质的，但这恰恰是麻痹无产阶级的绝好“良方”，所以并没有资产阶级所抛弃。

除此之外，二次元由小资产阶级意识形态转为资产阶级意识形态，并不能说明二次元的根本矛盾——此岸世界与彼岸世界的矛盾被消除了。正相反，这种改造是以进一步扩大二者的矛盾，将二者的矛盾日益公开化为基础的。二次元中消极、调和的性质被进一步发展了，成为了二次元的主要特征，以将其作为精神鸦片的效用最大化。资产阶级既然要将二次元作为精神鸦片，就必须要使二次元尽可能地远离现实世界的种种可能会暴露资本主义的反动性质的部分，并宣扬各种符合资产阶级的意愿，粉饰资本主义社会的内容。因此二次元的根本矛盾逐渐激化，其腐朽、反动的性质愈来愈展现在社会中的大部分人面前。正是如此，二次元自 21 世纪开始，逐渐以带有软色情元素的作品为主，并培养出了一批叫做“御宅族”的群体。他们实质上就是一些带有资产阶级思想的人。御宅族的一些行为，如在屏幕里乱刷“老婆”，对二次元人物手淫，盲目消费二次元商品，以及其它一些因二次元导致的社会性现象。这些行为自然引起了一些人自发的反对，但这种对二次元的反对是以情感上的控诉为主，是不科学的。这种不论是二次元支持者对二次元的错误认识便是二次元浪漫主义。”

文章提出了资产阶级二次元（作品）“是二次元的最高阶段”，而它之前又说资产阶级控制下的二次元作品是“自身最腐朽、反动的阶段”。它想告诉我们的无非是——二次元现在进入了自身最反动的阶段，并且它已经到达了最高阶段，不能再继续发展了。

从古至今不断地有新的二次元作品产出，在古代，有小说；在近代，有动画；在现代，有电子游戏。难道二次元艺术不是在运动中发展吗？

文章作者能够分析二次元作品的历史，却无法着眼于未来，主观地断定二次元不能再发展了。这种行为没有看清楚物质和意识的联系关系，没有透过现象看本质，把二次元看作是僵化的东西，是不变的东西，脱离了唯物主义的辩证性还有矛盾对立统一原则<sup>5</sup>

要想知道究竟是怎样的一种思维方式，才会把一个本来不断发展的事物看成是静止的，这不是别的，正是：形而上学地思维的知性绝对不能从静止的思想转到运动的思想，因为上述矛盾在这里挡着它的路。<sup>6</sup>

#### “二次元浪漫主义者的主要特征

如同经济浪漫主义以及其它领域的浪漫主义一样，这种二次元认知问题上的浪漫主义是一种小资产阶级的浪漫主义。小资产阶级无法从阶级入手分析二次元，只得对二次元进行某些伤感的控诉。小资产阶级不满于二次元从小资产阶级的意识形态变为了资产阶级的意识形态，所以出于阶级上的矛盾，他们会自发地反对资产阶级二次元。然而另一方面，小资产阶级毕竟具有两面性，一方面反对资产阶级另一方面却又渴望成为资产阶级。他们对于二次元的反对，仅仅是反对二次元不是为他们的阶级服务的，而不是反对二次元这一消极、调和的

<sup>5</sup> 选自 句号同志在委员会宣传部的讲话

<sup>6</sup> 恩格斯《反杜林论》人民出版社 第 127 页



性质。有很多反对二次元的人，对像御宅族二次元极度排斥，却根本不排斥甚至欢迎非御宅族的二次元，即小资产阶级的二次元。小资产阶级的二次元在他们看来只是“普通的漫画”，甚至都不会花多大心思去研究这些早期的二次元作品。这些二次元浪漫主义者其实就是具有小资产阶级的狂热性和妥协性的，他们一点都不关注二次元的二重性以及二次元的根本矛盾，他们对二次元的攻击无非就是停留在“纸片人老婆”、“二次元死宅”等御宅族对虚拟人物病态的迷恋。

综上所述，二次元浪漫主义者对二次元缺乏正确认知，这是由于其小资产阶级性质决定的。”

在罗织了一系列针对二次元的“资产阶级“罪行后，文章终于对二次元宣判了死刑，并且对反对资产阶级二次元的“小资产阶级”发起了清算。在清算之时，为了名正言顺，文章又给二次元打上了“消极、调和”的反动罪状。

诚然，在资本主义社会，二次元是“消极”的，但这种“消极”意义仅仅存在于资本主义社会。正如资产阶级在资产阶级革命时期是进步的，但是它所建立的资产阶级生产关系在经过上升阶段后便会愈加严重地阻碍生产力，至此资产阶级本身的革命性就荡然无存了一样。在无产阶级的革命专政时期，接受了革命化改造的二次元艺术将具有进步意义，它将失去“消极”的意义。

“调和”的意思是调解，消弭争端，请问二次元是要消除什么争端？如果是要消除“此岸世界”和“彼岸世界”的矛盾，那么我们前面已经论证过，二次元是不断运动的，也就必然会产生矛盾。既然简单的机械的位移本身已经包含着矛盾，那么物质的更高级的运动形式，

特别是有机生命及其发展，就更加包含着矛盾。<sup>7</sup>而矛盾的同时产生和解决正好就是运动<sup>8</sup>如果矛盾的“调和”可以成为罪过，那么世界上有什么是无罪的呢？这个问题也许只有文章作者本人知道。

## 二次元的定义问题及其性质

“二次元浪漫主义者对二次元的错误认知

二次元浪漫主义者首先无法准确定义二次元。在他们看来，二次元无非就是 ACGN，或者什么“御宅族文化”。二次元浪漫主义者不认为二次元是一种意识形态，而认为二次元是某一种或多种具体的物质，比如 ACGN，又比如“萌系”元素。

那么二次元究竟是否是如小资产阶级所想？二次元究竟是意识还是物质？这是关系到对二次元是否有科学认知的问题。

马克思主义者对此的回答是，二次元是一种意识，是一种非无产阶级的意识形态。二次元浪漫主义者纠结于二次元到底是否需要“纸片人老婆”还是没有，纠结于二次元到底有没有导致一些“变态”的社会现象还是没有。但导致这这些社会现象的原因却不是肤浅的诸如“二次元御宅族迷恋虚拟人物”的原因。

如果单单说二次元只是 ACGN，那么是不是说非 ACGN，那么现实中的 coser、二次元大型活动到底是否是二次元性质的？是不是说只要不是 ACGN，即使将二次元的番剧以诸如舞台剧、口述的方式展示，那就脱离了二次元的范畴？如果二次元浪漫主义者反对二次元是由于其传播了各种不良思想（如萌系、御宅族文化等等）从而导致了各种不良社会现象，那么又为何要陷于将二次元定义为某种具体的物质的泥潭？这种定义与结论的矛盾导致了二次元浪漫主义者的这种错误认知逐渐走向其反面，从反对二次元变为了支持二次元，却只是反

<sup>7</sup> 恩格斯《反杜林论》人民出版社 第 127 至 128 页

<sup>8</sup> 同上

对所谓的“无脑二次元”。从反对二次元变为折衷主义，是因为他们归根到底并没有反对二次元的二重性，只不过反对二次元引起的这些“变态”的社会现象。这就是由二次元浪漫主义者思想的内在矛盾决定的。

之所以认为二次元是一种意识，正是因为二次元并不会遵从其本意（在二维平面上创作的作品）受限于任何一种具体的创作形式。二次元可以以 ACGN 的形式表现出来，也可以在现实世界表现出来。一个二次元的作品并不会因为在现实世界被表现而失去了其二次元的内容。正如小说可以被改编成电影、电视剧、话剧一样，二次元既可以作为漫画、动画，也可以写在书本上，可以让一些二次元 coser 来表演出来。

由于二次元是一种意识，而任何一种意识在阶级社会都具有阶级性，所以二次元作为一种意识也就必然从属于某一种阶级。”

我们已经讲过，二次元是指二维空间。即使是用最狭隘，最小众的观点来理解二次元，那二次元也是指 ACGN。然而，无论是广义的还是狭义的二次元定义，在文章作者看来都是错误的，甚至在作者先生看来，马克思主义者认为“二次元是一种意识，是一种非无产阶级的意识形态。”的确，过分的严肃就是最大的滑稽，过分的谦逊就是最辛辣的讽刺<sup>9</sup>。可是这并不意味着作者先生能够如此放荡不羁，以至于把自己的庸俗观点强加到马克思主义者身上。作者先生用狭隘的阶级论，靠着陈词滥调的堆砌，勉强完成了一篇几千字的文章，于是洋洋自得地认为自己洞察了二次元的本质，并且有能力替整个马克思主义者发声。看来他不是想做革命的螺丝钉，而是想站在我们前面来领导我们。

根据 iiMedia Research 数据显示，2019 年中国二次元用户规模约为 3.32 亿人，这从侧面反映人民群众对二次元有着不错的观感。正因如此，资产阶级才会想方设法地往二次元作品灌输资产阶级价值观念。我们要做的，是把二次元改造成属于无产阶级的武器。毛主席说过：“应该使每个同志明了……一切言论行动，必须以合乎最广大人民群众的最大利益，

为最广大人民群众所拥护为最高标准。<sup>10</sup>”但作者先生却打着马克思主义的旗号对二次元发起攻击，全然没有考虑到人民群众对二次元这一艺术载体的喜爱，根本没有思考过人民群众对他的言论会作何反应。人民看到这篇文章会怎么说？人民会说：“怎么马克思主义要反对艺术创作？”这甚至会激起人民群众对马克思主义的反感！把喜爱二次元的同志都赶跑，把民众欣赏的二次元废除，革命的阵营就团结了？革命的力量就壮大了？

时至今日，二次元圈已经成了革命力量和反革命力量互相争夺的舆论阵地，可是作者先生从来没想过要夺取这个阵地，反而是想要用精神原子弹把这个阵地，连同正在战斗的同志和敌人一起抹去。

“二次元是否可以服务于无产阶级？”

于是这就带来一个问题：二次元是否可以和无产阶级相结合？或者说二次元是否可以服务于无产阶级？一些左圈分子以及二次元支持者一直试图宣扬此类论调，否认二次元的阶级性，认为二次元“既可以是资产阶级的也可以是无产阶级的”。

那么为什么二次元并不能服务于无产阶级？这个原因可以从上文中找到。既然前面已经论证了二次元是一种意识，那么这种意识总归是要有阶级性的。如果二次元是 ACGN，那么确实可以有无产阶级的 ACGN，也可以有资产阶级的。然而二次元却并不是一种载体，而是一种意识，还是资产阶级的意识。与此同时，资产阶级与无产阶级的矛盾却是不可调和的，

<sup>9</sup> 马克思《评普鲁士最近的书报检查令》载于《德国现代哲学和政论界轶文集》（《Anekdoten zur neuesten deutschen Philosophie und Publicistik》）第 1 卷

<sup>10</sup> 毛泽东《论联合政府》（一九四五年四月二十四日），《毛泽东选集》第三卷第一零九页

是對抗性的矛盾。在如此情況下，試圖將“資產階級意識”與無產階級“結合起來”，這不過就是宣揚階級調和，在文藝領域內出現的改良主義罷了。

一些二次元浪漫主義者一邊反對所謂“無腦的二次元”，一邊卻又鼓吹所謂的“無產階級二次元”。這不是因為別的，正是因為二次元浪漫主義者就是混進無產階級隊伍里的小資產階級，他們千方百計地試圖將資產階級與小資產階級的思想帶入無產階級中間，腐蝕無產階級的革命思想。無產階級不應當被這些二次元浪漫主義者的花言巧語迷惑，要堅決拒斥這種反動的思想。”

作者先生此前提出了一系列錯誤論點，這其實是可以原諒的。畢竟我們大多數人並沒有學富五車的才幹，所以遇到問題往往要經過詳細討論才能看清它的本質。但是作者先生不滿於僅僅論述自己的觀點，他想化身為代表“我們馬克思主義者”的伟大領袖，所以我們看到，他隨意把支持二次元的同志扣上“改良主義”的帽子，作者帶着一堆帽子來和我們做議論，給我們扣上各種帽子，好似真理不是辯出來的，是吵出來的一樣。如果這樣可以探尋真理的話，我們是不是可以跟反二次元者直接線下約架，看誰打得厲害誰就掌握真理了呢？這麼做，真理會越辯越明嗎？

“既然前面已經論證了二次元是一種意識，那麼這種意識總歸是要有階級性的。”我們暫且認定作者先生前面的論證沒有問題，那他如何能從這個論據得出“這種意識總歸是要有階級性的”的論點？階級不是自古以來就有的，也不會永遠存在……階級是社會生產發展到出

現生產資料私有制這個歷史階段才產生的。<sup>11</sup>莫非在作者先生看來，階級誕生之前的生靈都是沒有意識的？共產主義實現以後，隨着階級的消失，一切派生和從屬於階級的階級性表現都會隨之消失。是不是在作者先生看來，共產主義的公民只是沒有意識的軀殼？

#### “二次元在亞洲範圍內的傳播

二次元作品在世界範圍內的傳播歷史，就是日本作為帝國主義的資本輸出的歷史。

有些人可能會疑惑日本為什麼是帝國主義，也會疑惑為什麼雖然二次元最初是以盜版的形式傳入亞洲各地，卻依然和日本帝國主義的資本輸出相關聯。

.....

在岸信介之後，日本便如同其它的帝國主義國家一樣，對內剝削壓迫，對外殖民掠奪，只不過對殖民地的掠奪不再包括軍事上的佔領，而僅僅局限於資本輸出本身。

馬克思主義中，經濟基礎決定上層建築這一論斷是符合對社會的考察的結果的。因此，任何一種上層建築，不論是政治還是藝術還是法律等等，其存在與變化都是有經濟基礎的。日本的二次元作品，作為日本壟斷資產階級的意識形態的產物，能夠擴張至亞洲範圍內，是與日本壟斷資產階級的資本輸出所分不開的。即使這些二次元作品一開始並沒有被當作資本輸出出去，而是盜版到中國的，但之所以會出現盜版日本作品而不是別的什麼國家的作品，也是與日本對台灣和香港的資本輸出，改革開放以後對中國大陸的資本輸出分不開的。”

之前作者先生信誓旦旦地說，二次元是“資產階級”的“反動”東西，之後作者又告訴我們：“任何一種上層建築，不論是政治還是藝術還是法律等等，其存在與變化都是有經濟基礎的。”這表明包括二次元藝術在內的艺术領域是依賴於經濟基礎的，馬克思和恩格斯對經濟基礎的表述是：“人們在自己生活的社會生產中發生一定的、必然的、不以他們的意志為轉移的關係，即同他們的物質生產力的一定發展階段相適合的生產關係。這些生產關係的

<sup>11</sup> 《認真學習〈馬克思恩格斯列寧論無產階級專政〉》 江蘇人民出版社 第3頁

总和构成社会的经济结构,即有法律的和政治的上层建筑竖立其上并有一定的社会意识形式

与之相适应的现实基础。”<sup>12</sup> 一言以蔽之,经济基础的性质是由占统治地位的生产关系所决定的。现在的占统治地位的生产关系是资本主义生产关系,所以经济基础以及由此必然产生的政治、艺术等方面都是会受到资产阶级法权影响的。

在共产主义实现以后,随着生产关系的根本改变,人民群众的思想冲出了资产阶级法权的铁笼,政治、艺术各领域都将焕发出蓬勃的生机,变成对革命有利,对人类有利的无害物。二次元作为一门艺术,届时它自然会反映出进步,正确的共产主义价值观念。这难道有什么争议吗?这不是很好理解的吗?为什么对于作者先生而言,资产阶级专政下二次元就已经是“最高形式”,就不能再进步性地发展了呢?

### “二次元商品的性质

“前文说过,资产阶级传播二次元作品是具有政治上的目的的,即以二次元作为精神鸦片消磨无产阶级的阶级意识。但二次元不仅仅是政治上的一种物品。它与此同时还是作为商品的被出售出去。因此不仅二次元作为一种起源于小资产阶级的意识形态具有二重性,二次元的作品也同样具有二重性。二次元作品作为政治上的精神鸦片存在时,同时也作为经济上的商品存在。

抛开它政治上的作用,二次元商品其实本身“的利润也非常可观。据不完全统计,中国二次元用户数量目前超过了3亿,而全国人口有约14亿,完全称不上所谓的“非主流”,其带来的利润自然是值得资本家大量投入的。

因此,资产阶级不但希望通过二次元的传播来达到自己的政治目的,更希望通过二次元商品的交换来实现快速的资本增值,获取超额利润。

于是对于二次元商品的宣传铺天盖地。对于那些被御宅族二次元思想腐蚀的人来说,他们自然是愿意消费这些商品的。他们便是消费二次元商品的主力军。这样一种消费是对无产阶级没有益处甚至有害的,正如去赌场消费对于无产阶级来说大部分只会落得一个家破人亡的下场。因此,由于二次元而出现的一些悲剧也一直不少。二次元浪漫主义者也试图针对这些事件——也仅仅将指矛头向这些表面的现象——来反对二次元。

总体而言,通过对于二次元的扶持,资产阶级实现了政治与经济目的的统一,可谓一石二鸟。这也是为何二次元一直不断地扩散其影响力直至今日。

### 二、工人运动中具有二次元思想的工人的对待策略

如之前所述,二次元用户数量在中国不在少数。其中,又以学生居多。这些学生未来大部分将会大部分成为无产阶级的新生代。那么,在未来可以预见的愈演愈烈的工人运动中,这些人必然会是在工人运动中不可忽视的一个群体。有一些二次元用户可能会由于二次元的根本矛盾——此岸世界和彼岸世界的矛盾——被现实中所遭受的种种资本主义的苦难惊醒,拜托这样一种反动的思想。但也有一些,可能并不会如这些工人一样进步。那么在工人运动中如何对待他们,就是一个值得研究的策略。”

作者先生在前文明确地表明 二次元“是一种意识,还是资产阶级的意识”,请问作者先生,只存在于精神世界的意识,怎么会变成肉眼可察的“政治上的物品”和“商品”呢?作者先生对二次元下了“二重性”的定义,把二次元这个简单的概念搞得玄虚之至。我们说二次元是艺术载体的时候,他说二次元是“资产阶级的意识”。那我们相信他一次吧,可紧接着他又说二次元是“政治上的物品”和“商品”。作者先生玩弄定义权的水平可以说是炉火纯青了,简直是到了“最高形式”。

<sup>12</sup> 《马克思恩格斯选集》中文第二版,第2卷,第32页



“由于二次元与宗教同为精神鸦片，也都在工人群体中造成了不小的影响，所以如何对待带有二次元思想的工人是可以从马克思主义者以前如何对待有宗教信仰的工人中得到参考的策略的。”

列宁曾就如何对待有宗教信仰的工人作过专门的论述。他指出，对于工人来讲，主要的矛盾是与资产阶级的矛盾，而不是工人到底是无神论或者有神论的思想。如果大搞“左”倾的机会主义，不顾实际地强行宣传无神论，只会引起这些有神论工人的反感，最后把他们逼到反动派那边，让反动派拍手称快。以有神论和无神论，而非阶级来划分群体，正是那些反动派所期望的，因为这样就可以抹煞工人运动的阶级性，用以抹煞工人的革命意识。另一方面，现实的阶级斗争“比枯燥地宣传无神论还要有效一百倍”。原话是如此的：

“举个例子来说吧。假定某个地方和某个工业部门的无产阶级分为两部分，一部分是先进的，是相当觉悟的社会民主党人，他们当然是无神论者，另一部分则是相当落后的，他们同农村和农民还保持著联系，他们信仰上帝，常到教堂里去，甚至直接受本地某一个建立基督教工会的司祭的影响。再假定这个地方的经济斗争引起了罢工。马克思主义者应该首先考虑使罢工运动得到成功，应当坚决反对在这场斗争中把工人分成无神论者和基督教徒，应当坚决反对这样的划分。在这种情况下，宣传无神论就是多余的和有害的，这倒并不是出于不要把落后群众吓跑，不要在选举时落选等庸俗考虑，而是从实际推进阶级斗争这一点出发的，因为在现代资本主义社会环境中，阶级斗争能把信基督教的工人吸引到社会民主党和无神论这方面来，而且比枯燥地宣传无神论还要有效一百倍。在这样的时候和这样的环境中，宣传无神论，就只能有利于神父，因为他们恰恰最愿意用信不信上帝这一标准来划分工人，以代替是否参加罢工这一标准。无政府主义者鼓吹在任何情况下都要对上帝开战，实际上是帮助了神父和资产阶级（正如无政府主义者实际上始终在帮助资产阶级一样）。马克思主义者应当是唯物主义者，即宗教的敌人，但是他们应当是辩证唯物主义者，就是说，他们不应当抽象地对待反宗教斗争问题，他们进行这一斗争不应当立足于抽象的、纯粹理论的、始终不变的宣传，而应当具体地、立足于当前实际上所进行的、对广大群众教育最大最有效的阶级斗争。马克思主义者应该善于估计整个具体情况，随时看清无政府主义同机会主义的界限（这个界限是相对的，是可以移动、可以改变的，但它确实是存在的），既不陷入无政府主义者那种抽象的、口头上的、其实是空洞的‘革命主义’，也不陷入小资产者或自由派知识分子那种庸俗观念和机会主义，不要象他们那样害怕同宗教作斗争，忘记自己的这种任务，容忍对上帝的信仰，不从阶级斗争的利益出发，而是打小算盘：不得罪人，不排斥人，不吓唬人，遵循聪明绝顶的处世之道：‘你活，也让别人活’，如此等等。”

——列宁《论工人政党对宗教的态度》

但另一方面，既要防“左”倾的斗争策略，也要防右倾的斗争策略。在列宁反对以宗教斗争为纲的这种论调的时候，一些第二国际的机会主义者同时也在散播宗教是私人的事情，马克思主义者不应该干涉云云的谬论。对此，列宁同样予以了驳斥。宗教对国家是私人的事情，但对于工人政党来说绝对不是什么“私人的事情”。工人政党是代表了工人阶级利益的先锋队政党，因此工人阶级内部的一些落后、消极的思想，工人政党应当致力于消除工人阶级中的这些思想，传播进步的马克思主义思想。这是因为工人政党，正如《共产党宣言》里所讲的那样：“共产党人不是同其他工人政党相对立的特殊政党。他们没有任何同整个无产阶级的利益不同的利益。”对于工人的政党而言，工人阶级内部的思想问题怎么能说是“个人的私事”呢？这只能暴露出机会主义者早已背叛了工人阶级的反动面目。

以上对待信仰宗教的工人的态度是可以用于对待具有二次元思想的工人的策略的参考。正如不能以宗教斗争为纲一样，以“反二次元”为纲，代替以阶级斗争为纲，便是一种“左”倾、混淆主次矛盾的机会主义思想。但另一方面，放纵无产阶级内部的二次元思想不受限制地泛滥，更是一种机会主义。在合适的、不会引起二次元工人反感的时候，工人政党应当宣

传二次元的反动性质，配合现实的阶级斗争消灭二次元思想的强大作用，消灭无产阶级这样一种反动的资产阶级思想。”

无法想象作者先生怎么想到把宗教和艺术领域的二次元创作进行类比，宗教的信徒把自己的一切都寄托在虚无缥缈的宗教，他们把宗教当作至高无上的存在，认为宗教的精神世界可以决定物质世界，他们放弃斗争，一味地渴求神明来解除自己的苦难，他们是**唯心主义者**。

二次元的爱好者，除非是缺乏判断能力的儿童，大多数都能清楚地认识到二次元作品和现实世界的割裂感，他们也**从来没像**宗教信徒烧香拜佛那样去向二次元作品中的动漫角色祈祷解除苦难。他们沉浸在二次元 ACGN 的世界里，基本都是生活上**受到了资产阶级的剥削和压迫**，因而他们想在自己热爱的二次元作品中寻求一丝慰藉。这其实反映出了二次元爱好者对于现实世界，或者说对**处于资产阶级专政的现实世界的不满**。简单地说，大多数二次元的爱好者是**被压迫者**，同时也是潜在的**反抗者**。

许多二次元爱好者想要改变现状，可是无能为力，只好暂时从二次元作品中寻求精神上的庇护。我相信一旦将来爆发了共产主义革命，并且革命队伍机智妥善地运用二次元做革命鼓动宣传，二次元的爱好者会鼓足勇气，拿上武器跟随革命的洪流冲击资本主义制度。

二次元爱好者对二次元的热爱是建立在二次元这一艺术载体上的，他们喜爱二次元，才会从二次元作品中寻求慰藉。事实上，人们往往倾向于从自己喜爱的事物中寻求慰藉。比如我们马克思主义者，在面对国际共运低潮时，免不了反复地阅读马恩著作，再三地回首社会主义革命的壮阔历史。难道等革命成功了以后，我们就要**放弃马克思主义，把红书全部销毁**了吗？当真如此，我们能接受吗？同样的道理作用在二次元爱好者上也是如此。

我们之前提到过，2019 年，中国二次元用户有 3.32 亿人，并且这一数字还在不断增长。如果我们能争取到，哪怕只争取到其中五分之一的人参与革命，那也是不小的革命力量。若是我们宣称要消灭二次元，恐怕我们考虑的就不是有多少二次元爱好者会加入革命队伍，而是有多少二次元爱好者会加入反革命的队伍！况且我们本来就完全没有必要也不可能消灭二次元。

## 该文的几点结论

### “结论

在经过了对大段地分析以后，可以得出以下结论：

- 1、二次元原先是一种二战战后日本小资产阶级的意识形态，后经资产阶级的介入成为了资产阶级的意识形态。”

此前，我们在评析这篇文章的时候，为了不在二次元的定义问题上兜圈子，我们才勉强把文章的二次元看作 ACGN。可就是这样，依然挽救不了文章的种种谬误。现在我们又看到了作者先生对二次元定义的曲解，那么借此机会就让我们一起好好地讨论讨论二次元定义问题。

二次元，是一个源自日本的词语，它在日文中的原意是二维空间、二维世界，本是一个几何学领域的术语，后来被日本的漫画、动画、电子游戏，这三者之间存在着密切的文化互渗和产业互动，因而在日本常被合称为 MAG，也就是 Manga、Anime、Game 的英文首字母缩写；在华语地区则通常合称为 ACG，也就是 Animation、Comic、Game 的英文首字母

缩写。爱好者用来指称这几种媒介所创造的二维世界。<sup>13</sup>

二次元的意思是二维空间，不过在日常生活中，它常被用来指 ACGN 及其有关作品，这其实是一种缩略式。自古以来，中国人就有使用缩略式的习惯，古文《岳阳楼记》中，“政通人和，百废俱兴，乃重修岳阳楼”就是缩略式的一处体现，我们在翻译这句话时，不会直接按字面意思翻译为“政事通顺，百姓和乐，于是重新修建岳阳楼”，因为它缺少主语，谁重新修建岳阳楼？这一点必须表明，否则就是病句。我们应根据文意，将省略掉的主语补回。这句话的正确翻译是“政事通顺，百姓和乐，滕子京于是重新修建岳阳楼。”

在现代，我们玩电子游戏时，通常不会说“我在玩电子游戏”，而是说“我在玩游戏”，可游戏不等同于电子游戏，电子游戏只是游戏的一个门类。如果说游戏就是电子游戏，莫非桌游就不算游戏了？

同理，我们平时可以用二次元指代 ACGN 及其作品，但是当我们要深入探讨二次元时，我们应正确认识二次元和 ACGN 的区别，要知道，二次元是指二维空间，ACGN 只是二次元的一个组成部分

有人可能会不解，百度百科上明明说二次元是 ACGN 文化的专用语，他怎么能指二维空间呢？**问题就出在专用词上**，许多人可能会把专用词理解为某一领域所独自使用的，与其他领域不相通的语句。其实不然，譬如不二法门的意思是佛教专用语，指直接入道不可言传的门径。但人们也会用不二法门指最好的或独一无二的方法。可见，专用词只有在特定领域的特定情况下才能专指某一含义

我们认定二次元指二维空间有着充足的依据，二次元一词是从日本流传来的，二次元的日文是 にじげん 我们在日文维基百科上搜索该词条，得出的结果如下一页（第 13 页）所示。

---

<sup>13</sup> 选自 二次元-百度百科



ウィキペディア  
フリー百科事典

メインページ  
コミュニティ・ポータル  
最近の出来事  
新しいページ  
最近の更新  
おまかせ表示  
練習用ページ  
アップロード (ウィキメディア・コモンズ)

ヘルプ  
ヘルプ  
井戸堀  
お知らせ  
バグの報告  
寄付  
ウィキペディアに関するお問い合わせ

ツール  
リンク元  
関連ページの更新状況  
ファイルをアップロード  
特別ページ  
この版への固定リンク  
ページ情報  
このページを引用  
ウィキデータ項目  
短縮URL

印刷/書き出し  
ブックの新規作成  
PDF形式でダウンロード  
印刷用バージョン

他言語版

العربية  
English  
Español  
فارسی  
Bahasa Indonesia  
Bahasa Melayu  
Português  
Pycckий  
中文

その他 36 言語

リンクを編集

ログインしていません トーク 投稿記録 アカウント作成 ログイン

ページ ノート

閲覧 編集 履歴表示 Wikipedia内を検索

2次元

出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』

**2次元**（にじげん、**二次元**）は、**空間の次元**が2であること。次元が2である空間を**2次元空間**と呼ぶ。  
なおここでの空間とは、**物理空間**に限らず、数学的な一般の意味での空間であり、さまざまなものがある（詳細は「次元」を参照）。

目次 [非表示]

1 2次元図形の例

2 2次元の例

3 2次元の特徴

4 転用

4.1 架空における2次元という呼称

5 関連項目

2次元図形の例 [編集]

- 平面
  - 多角形
  - 円
- 曲面
  - 球面
  - 二次曲面

2次元の例 [編集]

身近な2次元には、次のようなものがある。

- 画像、絵画、**図面**、**地図**などは2次元である。
- ヒトを初め大部分の生物の**視覚**は2次元である。ただし、両目ででの立体視により、**距離情報**がマッピングされた2.5次元情報が得られる。
- 行列はスカラーが2次元に配置されている。
- ライフゲーム**は2次元セルオートマトンである。
- 複素数は2次元実空間（ガウス平面）上の点で表される。

2次元の特徴 [編集]

2次元には、次のような特徴がある。

- 回転がスカラーで表される唯一の次元数である。
- 正多面体が無限にある唯一の次元数である。

転用 [編集]

架空における2次元という呼称 [編集]

「**二次元コンプレックス**」および「**2.5次元**」も参照

漫画・アニメのキャラクターなどについては、一部で「**2次元**」という言い方が多用されている。これは、キャラクターが主に、平面（2次元空間）の絵・画像で描写されているからである。ただキャラクターによってはフィギュアやコスプレなど立体（3次元）での表現をされることも少なくない。このような点を含みつつも**現代の日本語**において、2次元と言う言葉は（必ずしも本来の意味である「平面」ではなく）「**架空**」を表す比喩としてしばしば用いられている。

またこの文脈において、**アイドル**・**歴史上の人物**など**実在**のキャラクターは、それが**映像**・**漫画**など平面上で表現される場合であっても「**3次元**」と呼ばれ、これが「2次元」の**対義語**とされている（**実在人物**を題材にした創作については**ナマモノ**という呼称も一般的）。

ちなみに、**近年**では3D空間におけるキャラクターの表現に**トゥーンレンダリング**が登場している。

関連項目 [編集]

- 直交座標系
- 0次元
- 1次元
- 3次元
- 4次元
- 5次元



表・語・類	次元	[増す]
定義	相似次元・容量次元・位相次元・ハウスドルフ次元・ミンコフスキー次元・フラクタル次元	
整数次元	0次元・1次元・2次元・3次元・4次元・5次元・6次元 (6DoF)・7次元	
ポリトープ	超平面・超曲面・超立方体・超球面・超矩形・半超立方体・正軸体・単体・多胞体	
その他	座標軸・測度論・	

カテゴリ: 次元 | 数学に関する

図 13-1 日文维基百科中にじげん 的搜索结果

最終更新 2021年11月12日 (金) 07:32 （日時は個人設定で未設定ならばUTC）。

テキストはクリエイティブ・コモンズ 表示-継承ライセンスの下で利用可能です。追加の条件が適用される場合があります。詳細は利用規約を参照してください。

プライバシー・ポリシー ウィキペディアについて 免責事項 モバイルビュー 開発者 統計 Cookieに関する声明








通过上面两张图片，我们发现，作为“二次元”一词的开山鼻祖，日本是把二次元等价于二维（空间）看待的。假使日本对二次元的定义还不足以代表国际的定义，那我们再来看维基百科总站对二次元的定义是什么。

二次元的英文是 Two-dimensional，那么我们来搜索一下。



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

Main page  
Contents  
Current events  
Random article  
About Wikipedia  
Contact us  
Donate

Contribute

Help  
Learn to edit  
Community portal  
Recent changes  
Upload file

Tools

What links here  
Related changes  
Special pages  
Permanent link  
Page information  
Cite this page  
Wikidata item

Print/export  
Download as PDF  
Printable version

Languages

العربية  
Español  
Français  
हिन्दी  
Bahasa Indonesia  
Bahasa Melayu  
Português  
Русский  
中文

36 more

Edit links

Article Talk

Read Edit View history

two-dimensional

## Two-dimensional space

From Wikipedia, the free encyclopedia  
(Redirected from Two-dimensional)

*This article is about 2-dimensional Euclidean space. For the general theory of 2D objects, see Surface (mathematics).*

**Two-dimensional space** (also known as **2D space**, **2-space**, or **bi-dimensional space**) is a geometric setting in which two values (called *parameters*) are required to determine the position of an element (i.e., point). The set  $\mathbb{R}^2$  of pairs of real numbers with appropriate structure often serves as the canonical example of a two-dimensional Euclidean space. For a generalization of the concept, see *dimension*.

Two-dimensional space can be seen as a projection of the physical universe onto a plane. Usually, it is thought of as a Euclidean space and the two dimensions are called length and width.

Contents [hide]

- History
- In geometry
  - Coordinate systems
  - Polytopes
    - Convex
    - Degenerate (spherical)
    - Non-convex
  - Circle
  - Other shapes
- In linear algebra
  - Dot product, angle, and length
- In calculus
  - Gradient
  - Line integrals and double integrals
  - Fundamental theorem of line integrals
  - Green's theorem
- In topology
- In graph theory
- See also
- References

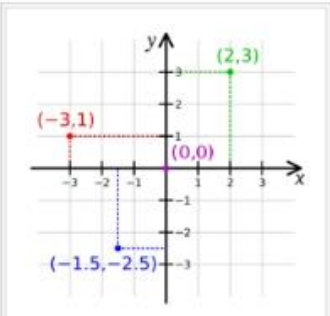
### History

Books I through IV and VI of *Euclid's Elements* dealt with two-dimensional geometry, developing such notions as similarity of shapes, the Pythagorean theorem (Proposition 47), equality of angles and areas, parallelism, the sum of the angles in a triangle, and the three cases in which triangles are "equal" (have the same area), among many other topics.

Later, the plane was described in a so-called *Cartesian coordinate system*, a *coordinate system* that specifies each point uniquely in a plane by a pair of numerical *coordinates*, which are the signed distances from the point to two fixed perpendicular directed lines, measured in the same *unit of length*. Each reference line is called a *coordinate axis* or just *axis* of the system, and the point where they meet is its *origin*, usually at ordered pair (0, 0). The coordinates can also be defined as the positions of the *perpendicular projections* of the point onto the two axes, expressed as signed distances from the origin.


The idea of this system was developed in 1637 in writings by Descartes and independently by *Pierre de Fermat*, although Fermat also worked in three dimensions, and did not publish the discovery.<sup>[1]</sup> Both authors used a single axis in their treatments<sup>[citation needed]</sup> and have a variable length measured in reference to this axis. The concept of using a pair of axes was introduced later, after Descartes' *La Géométrie* was translated into Latin in 1649 by Frans van Schooten and his students. These commentators introduced several concepts while trying to clarify the ideas contained in Descartes' work.<sup>[2]</sup>

Later, the plane was thought of as a *field*, where any two points could be multiplied and, except for 0, divided. This was known as the *complex plane*. The complex plane is sometimes called the *Argand plane* because it is used in *Argand diagrams*. These are named after *Jean-Robert Argand* (1768–1822), although they were first described by Danish-Norwegian land surveyor and mathematician *Caspar Wessel* (1745–1818).<sup>[3]</sup> Argand diagrams are frequently used to plot the positions of the poles and zeroes of a function in the complex plane.



Bi-dimensional Cartesian coordinate system

### Geometry



Projecting a sphere to a plane

Outline · History

Branches [show]

Concepts · Features [show]

Zero-dimensional [show]

One-dimensional [show]

Two-dimensional [show]

Three-dimensional [show]

Four- / other-dimensional [show]

Geometers

by name [show]

by period [show]

V · T · E

图 14-1 维基百科总站中 Two-dimensional 的搜索结果

15



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

主页  
内容  
时事  
热门文章  
关于维基百科  
联系我们  
帮助

贡献  
学习编辑  
社区门户  
最近更改  
上传文件

工具  
这里有什么链接  
相关更改  
特殊页面  
永久链接  
页面信息  
引用此页面  
维基数据项目

打印/导出  
下载为 PDF 格式  
可打印版本

语言

العربية  
فارسی  
Français  
Galego  
Հայերեն  
Italiano  
日本語  
한국어  
Polski  
Português  
Русский  
Svenska  
Türkçe  
Українська  
中文

🔍 另外 36

编辑链接

品 说话

读 编辑

查看历史记录

two-dimensional

Q

## 二维空间

来自维基百科，自由的百科全书  
(重定向自二维)

本条目介绍的是二维欧几里得空间。有关 2D 对象的一般理论，请参阅表面（数学）。

**二维空间**（也称为 **2D 空间**、**2 空间**或**二维空间**）是一种几何设置，其中需要两个值（称为**参数**）来确定元素（即点）的位置。装备了<sup>2</sup>具有适当结构的实数对通常用作二维欧几里得空间的典型示例。有关概念的概括，请参见**维度**。

二维空间可以被看作是物理宇宙在平面上的投影。通常，它被认为是一个**欧几里得空间**，两个维度被称为**长度**和**宽度**。

内容 [hide]
<div> <div>1 历史</div> <div>2 在几何中</div> <div>2.1 坐标系</div> <div>2.2 多面体</div> <div>2.2.1 凸</div> <div>2.2.2 退化（球形）</div> <div>2.2.3 非凸</div> <div>2.3 图</div> <div>2.4 其他形状</div> <div>3 在线性代数中</div> <div>3.1 点积、角度和长度</div> <div>4 在微积分中</div> <div>4.1 梯度</div> <div>4.2 线积分和二重积分</div> <div>4.3 线积分基本定理</div> <div>4.4 格林定理</div> <div>5 在拓扑中</div> <div>6 在理论中</div> <div>7 另请参见</div> <div>8 引用</div> </div>

### 历史 [编辑]

欧几里得《元素》第一卷至第四卷和第六卷讨论了二维几何学，发展了形状的相似性、毕达哥拉斯定理（命题47）、角度和面积的相等性、平行度、三角形中的角度之和以及三角形“相等”（具有相同的面积）的三种情况等概念。

后来，平面在所谓的**笛卡尔坐标系**中被描述，该坐标系通过一对数字坐标唯一地指定平面中的每个点，这些数字坐标是从点到两条固定垂直轴的有符号距离，以相同的长度单位测量。每条参考线称为系统的**坐标轴**或**轴**，它们相交的点是其**原点**，通常在有序对（0，0）处。坐标也可以定义为点在两个轴上的**垂直投影**的位置，表示为与原点的有符号距离。

这个系统的想法是1637年在笛卡尔的著作中开发的，由皮埃尔·德·费马独立地发展起来的，尽管费马也在三维空间中工作，并没有发表这一发现。<sup>[1]</sup>两位作者在他们的治疗中都使用了一个单轴<sup>[需要引用]</sup>，并且参考该轴测量了可变长度。使用一对斧头的概念是后来引入的，在笛卡尔的La Géométrie于1649年被Frans van Schooten和他的学生翻译成拉丁语之后。这些评论家在试图澄清笛卡尔作品中包含的思想的同时，引入了几个概念。<sup>[注2]</sup>

后来，该平面被认为是一个场，其中任何两个点都可以相乘，并且除0之外，除以。这被称为**复平面**。复平面有时称为 Argand 平面，因为它用于 Argand 图。它们以 Jean-Robert Argand（1768-1822）的名字命名，尽管它们首先由丹麦-挪威土地测量师和数学家 Caspar Wessel（1745-1818）描述。<sup>[3]</sup>Argand图经常用于绘制复平面中函数的极点和零点的位置。

### 几何学 [编辑]

主条目：**平面（几何）**

参见：**欧几里得几何**

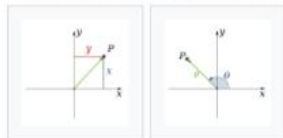
### 坐标系 [编辑]

详细信息：**坐标系**

「飞机坐标」重定向至此。不要与**坐标平面**混淆。

在数学中，**解析几何**（也称为**笛卡尔几何**）通过两个坐标描述二维空间中的每个点。给出了两个垂直坐标轴，它们在原点处相互交叉。它们通常被标记为 *x* 和 *y*。相对于这些轴，二维空间中任何点的位置都由一对有序的实数给出，每个实数给出该点与沿给定轴测量的**原点**的距离，这等于该点与另一个轴的距离。

另一个广泛使用的坐标系是**极坐标系**，它根据点与原点的距离及其相对于向右参考射线的角度来指定点。



笛卡尔坐标系

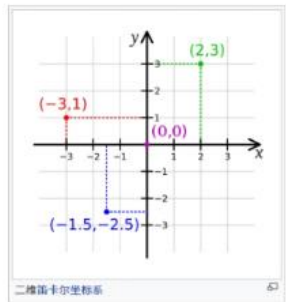
极坐标系

### 多面体 [编辑]

Main article: **Polygon**

In two dimensions, there are infinitely many polytopes: the polygons. The first few regular ones are shown below:

**Convex** [edit]



二维笛卡尔坐标系

几何学
<span></span> <div>将球体投影到平面</div>
大纲 · 历史
分支
<span>[显示]</span>
概念 · 特征
<span>[显示]</span>
零维
<span>[显示]</span>
一维
<span>[显示]</span>
二维
<span>[显示]</span>
三维的
<span>[显示]</span>
四维/其他维
<span>[显示]</span>
几何计
<span>[显示]</span>
按名称
<span>[显示]</span>
按期间
<span>[显示]</span>
<div><span>·</span> <span>VII</span> <span>·</span></div>

图 15-1 维基百科总站中 Two-dimensional 的搜索结果的中文翻译

维基百科总站更是直截了当地把二次元定义为二维空间，相较于日文维基百科，维基百科总站连一张 ACG 风格的图片都没有给出。二次元在其他国内外的百科搜索结果当中，也都有明确的文字说明“二次元指二维空间”，二次元到底能不能定义为二维空间呢，我想答案是不言而喻的。

“2、二次元作品具有二重性：资产阶级用其来达成政治上的目的的同时，也试图用其达成经济上的目的——通过二次元商品的价值实现获取超额利润。”

二次元不是“物品”或“商品”，因为作者先生的第一条的结论就是二次元是“资产阶级的意识形态”。意识形态和见诸形体的商品明显不是同一件事物。作者先生的意思可能是，资产阶级将自己的意识形态植入了二次元商品中，在商品交换的过程中对无产阶级进行剥削和蛊惑。令人尴尬的是，作者先生的第 5 条结论又推翻了这个假定。

3、资产阶级二次元，即御宅族二次元，是二元的最高阶段。

二次元创作是一门艺术，艺术的内容即内涵是由社会性质决定的。资本主义不是人类社会的最高阶段，因而“资产阶级二次元”不是二元的最高阶段

4、由于御宅族二次元极度腐朽、反动的性质，二次元浪漫主义者开始反对二次元。但他们对二次元的这种反对是带有错误认知的反对，是具有小资产阶级性质的伤感控诉。

现在已经是 2022 年了，当年的那些小资产阶级不是已去就是进入了古稀之年，试问是哪些“二次元浪漫主义者”在进行“小资产阶级性质的伤感控诉”呢？

5、二次元浪漫主义者一方面错误地认为二次元是某种具体的物质，另一方面却又反对二次元作品传播的不良思想。这种矛盾使他们最终堕入到对二次元的折衷主义态度上，想要“辩证地看待”二次元。

作者先生此前已经说二次元是“政治上的物品”和资产阶级的“商品”，如果这些不是“具体的物质”那到底是什么呢？我们无法想象作者先生是以什么样的速度写这篇文章的，他但凡停下来看看自己的文章，也不至于得出三条前后相悖的结论。另外，作为唯物主义者，我们应当“辩证地看待”事物，不管它是二次元还是三次元。

6、二次元作品是不可能与无产阶级相结合的，坚决反对文艺领域内的调和主义。

作者先生的意思无非是说无产阶级没有享受二次元创作和欣赏二次元作品的权利，因为二次元是“资产阶级”的。可二次元作为一种艺术形式，本来就是没有任何思想内涵的，资产阶级强行给二次元戴上了资产阶级法权的锁链，结果作者先生就断定“二次元作品是不可能与无产阶级相结合的”。

工厂被资产阶级用来进一步地剥削工人，难道这种剥削是工厂决定的，而不是资本主义生产关系决定的吗？我们不应该砸烂资产阶级控制的一切事物，如果条件允许，我们应把那些事物从资产阶级手里夺过来。

“7. 不应当以“反二次元”为纲，但也不应该直接默许甚至助长二次元在无产阶级内部肆意传播。既反对在对待二次元上“左”倾的机会主义，也要反对右倾的机会主义。”

我们在任何时候都不应当喊出“反二次元”的口号，因为这样做除了让民众对马克思主义产生误解，让资产阶级继续牢牢地占据二次元方面的舆论阵地，造成革命阵营内部的分裂（比如喜爱二次元的同志和受到诓骗而反对二次元的同志之间的对立和冲突）外，没有任何的意义！

“注：本文到此应当结束了……………”



# 对蓝红球先生所著文章的批判

## 对《“二次元法权”与“帝国主义二次元”》的批判

### “‘二次元法权’与‘帝国主义二次元’”

——围观 RC 某场大鸣大放辩论后的感想

“很多同志虽然不一定是小资产阶级或资产阶级出身，但在成长的过程中一定接触到了形形色色的非无产阶级思想，以我个人为例：经历了自由派、精日、粉红保皇、共趣左圈再到今天的半成品马克思主义者。在这个过程中始终如影随形的便是二次元。

那么什么是二次元？在这里我不再展开，如今的二次元就是资产阶级的意识形态，它既不等于 ACGN 这种载体也不是一种物质，它是必须被马克思主义者所批判的存在。”

意识形态是观念的集合，什么叫“二次元是资产阶级的观念的集合”？就是指二次元是资产阶级的观念的真子集，它表示为二次元 $\subset$ 资产阶级的观念。这说明在蓝红球先生看来，二次元完全是属于资产阶级观念的，但是这显然是错的，因为只要有笔和纸，任何人都能进行二次元创作，即使一部分人会用二次元宣传资产阶级观念，也绝不可能每个人都会步调一致地这样做。于是，蓝红球先生所谓的二次元已经从“资产阶级的观念的集合”变为属于资产阶级观念的元素与属于二次元的相同元素的集合，应当记作资产阶级的观念 $\cap$ 二次元。不过就算如此，二次元依然“是必须被马克思主义者所批判的存在”，究竟缘何，我们接着往下看。

“那么如何开始这个“批判”呢？这就是我这篇文章要重点说明的部分，谈法权不是为了谈，而是为了先破后立。

首先，所谓的“二次元法权”是什么？实际上就是资产阶级法权的一种具体表现，也就是资本主义生产关系的法律体现，法律不一定是成文法，还有习惯法。物质决定意识，意识首先来源于物质才能反作用于物质，那么这种意识形态自然就来源于资本主义的社会关系，在这种社会关系下，二次元处处体现着资本主义的习惯法，即英雄就是一切”

并非所有的二次元作品都是英雄题材的，比如恋爱番，大多数日常番等。说二次元体现“英雄就是一切”，充分暴露了蓝红球先生对二次元的见识短浅以及他“闭塞眼睛捉麻雀”，

“瞎子摸鱼”，粗枝大叶，夸夸其谈，满足于一知半解，这种极坏的作风……完全违反

马克思列宁主义基本精神的作风。<sup>14</sup>

“少女就是应该被“鉴赏”的艺术：一张色图就包含了女孩子的所有美好（我偶然看到的一个贴吧帖子的标题）、外表成为了商品元素的堆叠进而加速了现实的商品化（某些服装一出现就和色情挂钩，这就是意识对于物质的反作用）”

一些二次元作品甚至都没有女性角色，“少女就是应该被‘鉴赏’的艺术”从何谈起？

“一张色图就包含了女孩子的所有美好”，色图不止有二次元，也有三次元的，我们不知道蓝红球先生偶然看到的“帖子的标题”到底是几次元的色图。这句话倒还指向不明，而下一句可就一语道破了二次元的“资本主义习惯法”。

“某些服装一出现就和色情挂钩，这就是意识对于物质的反作用。”二次元是没有主观

<sup>14</sup> 毛泽东《改造我们的学习》（一九四一年五月） 选自《毛泽东选集》第三卷第 797 页

能动性的，它不会自动变成色情的商品，资产阶级推出了色情的二次元商品，蓝红球先生不对资产阶级进行问罪和惩治，反而要求对二次元进行批判。我们应该庆幸蓝红球先生没有在司法机关任职，否则这世上就要多出不少冤案了。

“冒险是贵族的任务世界也应该交给他们来救赎、黑暗可以被一时战胜却会永远存在、人性的自私是唯一可以被信任的东西”

很难想象二次元作为“资产阶级的意识形态”，居然会暴露出资产阶级自私自利的丑恶嘴脸。或许蓝红球先生也无法想象，于是他在“自私”后面加上了“是唯一可以被信任的东西”，以控诉二次元麻痹了无产阶级，让无产阶级潜移默化地接受了资产阶级法权。可这实在经不起推敲，因为这听起来仿佛是一个被告人律师在法庭上说：“法官先生，我承认被告人有如下罪行，但这些才是唯一可以被信任的东西”，法官听了不可能判被告无罪，就像无产阶级听了不可能觉得“人性的自私是唯一可以被信任的东西”。

“光明只在最后才到来”

这是欲扬先抑，是一种常见的，古今中外都在用的艺术方法。用这种方法，使得情节多变。黑暗的来临与克服，形成跌宕起伏之感。光明的最终到来与先前黑暗带来的压抑感形成鲜明对比，更是把气氛推向了高潮，扣人心弦，让读者在观赏过程中留下较深的印象。

这种方法，古今中外的艺术家和作家都在用，怎么在蓝红球先生眼里，它就成了“资本主义的习惯法”了呢？

“那些温馨的日常和世外桃源没有区别”

在资本主义制度下，人们饱受剥削和压迫，“那些温馨的日常”不是“世外桃源”，莫非还是资本主义社会的常态？

努力并没有战胜血统（以至于就算出现一部努力能够战胜血统的反套路番，但主角似乎总是拥有血统以外的新血统）……

很多事情是不以人的意志而转移的，唯物主义者应该有这样的基本认识。

这些和我们的无产阶级革命有着根源性的冲突，这也是为什么要破除“二次元法权”的原因。”

文章看到现在，我们仍未知道二次元“和我们的无产阶级革命”有着怎样的“根源性的冲突”。也全然不知“为什么要破除‘二次元法权’”

“最后也就是如何进行实践的问题，首先第一步也是最重要的一步便是脱离现存的二次元体系，包括但不限于取消追番、停止购买周边、取关相关 up 主和删除相关好友以及退群，其中最具效果的便是取消自己追番的这个习惯，这一步的实现能基本杜绝自己继续深化二次元意识形态的可能性。”

二次元是一片土壤，资产阶级在这土壤种下了毒草，我们当然要把毒草铲除。但是怎么铲除呢？幸而蓝红球先生给我们提供了一条富有创造性的方法，他建议我们“取消追番、停止购买周边、取关相关 up 主和删除相关好友以及退群”相当于只让我们远离二次元的土壤而不采取任何其他行动。妙极了！这样我们就能破除二次元作品上体现的“资产阶级法权”，将“我们的无产阶级革命”进行到底了，同志们赶紧去实践蓝红球先生的主张吧。

“而接下来用特色的话说，就是我们这些曾经的二次元来到了改革的深水区，如何解决那些历史遗留的问题（比如我是 XX 厨、我永远喜欢 XXX）？此时就要从矛盾的特殊性入手，二次元世界中矛盾的普遍性是现实世界与幻想世界之间的矛盾，而以我个人为例，这一矛盾在我身上便表现为我对于安稳的偏执。

.....

“就这样，型月对于深化我的二次元意识形态是起了主要作用的，次要方面就是蘑菇确实带领我见识了不少源于现实的美好，确实触及过我的心灵，但很可惜，这份美好并不是

什么普世价值，它不讲阶级。”

真正的普世价值是全人类普遍认可的价值，这种认同是超越阶级的。

“纵观型月或者说整个二次元，你几乎见不到平民，很多所谓的平民主角到最后其实也是某种意义上的贵族（即便身份平凡，也一定会有一种抽象的超凡的能力来支撑剧情），这些美好或许有一部分情感的共鸣是可以欣赏和纪念的，但这份美好却主要建立在阶级的社会关系上，卫宫士郎继承了卫宫切嗣的遗产、苍崎姐妹的家族一点也不普通，远野志贵和两仪式分别是四大退魔家族之中的两大家族的继承者的丈夫和继承者本人。”

蓝红球先生对二次元的浅薄了解再次暴露了出来，他哇喇哇喇地发议论、提意见，这也批评，那也指责，……这种议论或批评，没有经过周密调查，不过是无知妄说。<sup>15</sup>像恋爱番，

日常番里的主角，他们大多是普通人，全然没有什么“抽象的超凡的能力”，也不需要靠这种能力“来支撑剧情”。要说他们有什么特殊的，可能就是发色跟我们一般人不同。

“如果不在故事中作为资产阶级或者实际的资产阶级存在（那些抽象的平民主角就是实际上的资产阶级，因为二次元是唯心的，这种抽象能力就是地位的保证，甚至可以说毫无特点的平凡人之所以成为主角，是因为和那些有特点的人相比，他没有特点也是一种抽象的能力，能够做到英雄做不到的事情），他们在故事中演绎的“美好”就会缺少绝大部分，这是型月乃至整个二次元都无法反驳的。”

主角与配角的主要区别在于画面聚焦的多少，阶级的存在仅仅同生产发展的一定历史阶段相联系。<sup>16</sup>，蓝红球先生把生产要素丢到一边，只研究画面的聚焦。我们不禁要问，仅仅是画面聚焦多少这一单纯的量变，怎会导致阶级关系这一质变？难道蓝红球先生天真地以为，只要把“实际”和“资产阶级”这两个词连接起来，任谁都可以摇身一变，成为资产阶级了吗？

反二次元者对此很有意见：“主角和配角的差异不是局限于画面聚焦的多少，一些二次元故事里的主角甚至还拥有独一无二的超能力。”

现在有一位工人，上一秒他还是无产阶级，而他下一秒获得诸如瞬间移动等超能力时，按照反二次元者的逻辑，他就不是无产阶级了，这其中有什么深奥的原理？我们百思不得其解。

“如果你也是一个帝国主义二次元，通过我这种分析方式就可以找到“二次元法权”在自身的特殊性，从而分析出现阶段的带有局限性的改造方式，如果只是自由主义二次元（什么都看，但没有特别喜爱的），那单纯的坚持学习就可以了。”

最后一句所提到的“学习”，是学习什么？应当明确指出。

“为什么说对于帝国主义二次元，现阶段的自我改造是一种改良而不是自我革命呢？这是由于帝国主义二次元本身的性质所决定的，一旦进入了二次元的帝国主义阶段，就代表了你最终形成的个人二次元体系对于你现实之中的社会关系的契合程度是较深的，而现实之中的社会关系在短时间之内是无法彻底变革的，资产阶级专政的大背景是不会在短时间之内改变的，你可以明白二次元的审美并不正确、可以明白二次元的意识形态并不正确、可以明白二次元的幻想世界不具备实践的价值，但资本主义造就的经历还在影响你的社会关系（就比如

<sup>15</sup> 《“农村调查”的序言和跋》（一九四一年 三月、四月），《毛泽东选集》第三卷第 七九一页

<sup>16</sup> 《认真学习〈马克思恩格斯列宁论无产阶级专政〉》 江苏人民出版社 第 3 页

我父亲因为破产一直想要东山再起), 只要不破除资本主义, 资本主义的客观规律依旧会作用在你的所有社会关系上。”

“只要不破除资本主义, 资本主义的客观规律依旧会作用在你的所有社会关系上。”说得太好了! 在资本主义制度下, 我们不可能摆脱资产阶级法权的束缚, 唯有打碎这个迂腐的制度, 我们才能获得精神上的解放, 但是蓝红球先生接下来又话锋一转。

“但这并不是停止改造的理由, 只是指出了这一改造的次要方面, 在主要方面我们完全可以做到政治挂帅, 做到自觉抵制和批判二次元, 我能在这里写这种文章就是一个具体的例子。为什么无产阶级之中可以产生先锋队? 就是因为对于资产阶级意识形态的入侵无产阶级不是束手无策的, 是可以进行主要方面的抵制的。”

政治挂帅指为达到正治目的做某事, 蓝红球先生究竟要达到什么政治目的, 砸烂二次元吗? 这对我们的革命有任何的帮助吗?

当蓝红球先生把资产阶级的一切工具砸烂后, 他会绝望地发现, 他仍然是赤手空拳。因为他放弃了一切可以被利用的资产阶级的工具。最后枪炮弹药不能用(因为这是资产阶级暴力机关镇压革命的工具), 二次元宣传不能用(因为它是“资产阶级意识形态”), 议会和平斗争不能搞(因为议会是把“资产阶级意识形态”付诸实现的工具), 恐怕就连口头和书面上的讨论也得禁止(因为资产阶级力图用一切信息传播方式来蛊惑人民)。

“所以最终对于“二次元法权”的认识, 必须是在主要方面做到政治挂帅, 猛烈抨击它反动的本质, 而对于个人层面的次要的特殊表现, 应该在承认的基础上进行个人的改良行为, 比如我对于安稳的追求一度影响了我认为爱情也必须永远安稳的偏执, 那么如果一时无法脱离这份曾经的长期幻想, 便只能进行折中的做法, 换句话说你舍不得你老婆那你可以把她去商品化改造成同志(), 具体如何去商品化就是自己决定的了(我个人的方式写小说), 而这是一种无奈的退却, 是一种去商品化的过渡。”

蓝红球先生“对于安稳的追求”是“二次元在他身上的特殊表现”, 如果要因此反对二次元, 那岂不是不愿人类追求安稳生活? 我们闹共产主义革命, 如果不是希望解放全人类, 让人类过上安全稳当的生活, 那还是希望什么?

“而这个过渡的过程必然是要以马克思主义为指导, 在主要方面坚持无产阶级政治挂帅, 而至于说包含次要方面的彻底改造, 凭借自身在资产阶级专政时期下的学习是做不到的, 需要用社会主义的社会关系来彻底改造自己。

.....”

在资产阶级专政时期, 社会生产关系一定是资本主义生产关系, 我们怎么可能在资产阶级专政时期下“用社会主义的社会关系来彻底改造自己”? 我们唯有推翻资产阶级统治, 建立无产阶级政权, 实行无产阶级的革命专政, 才能达到“用社会主义的社会关系来彻底改造自己”的条件。



## 对《破除二次元法权的思想》的批判

“很多同志都是小资产阶级出身，一定也经历了粉红、共趣、保黄、左圈的过程。在这个过程中，自然而然的染上了二次元的意识形态。”

据我所知，蓝红球先生在左圈不过待了一年，在如此之短的时间内，他居然有能力归纳左圈各同志的家庭状况和成长历程，我们不得不钦佩蓝红球先生高超的调研能力。

实际上，蓝红球先生自己“是小资产阶级出身”，“也经历了粉红、共趣、保黄、左圈的过程。在这个过程中”。然后他便以己度人，认定“很多同志”都像他一样，蓝红球先生如此以自我为中心，他能得出什么有价值性的论断呢，我们往下看。

“在真正成为马列毛主义者，必然开始和这种**资产阶级的意识形态要隔绝的**。也包括我自己，没有完全断离，虽然口头上说着这样那样的反对二次元，但和二次元思想依然有着微妙的联系。在这个确实已经断绝，但是其实没断绝，存在思想的种子，也就是“二次元法权”，是二次元思想、小资产阶级反革命思想复辟的危险萌芽。”

就目前而言，我们没有办法与“资产阶级的意识形态”隔绝。各个时代的社会意识，尽管形形色色、千差万别，总是在一定的共同的形态中演进的，也就是在那些只有随着阶级对立的彻底消逝才会完全消逝的意识形态中演进的。共产主义革命就是要最坚决地打破过去传下来的所有制关系，所以，毫不奇怪，它在自己的发展进程中要最坚决地打破过去传下来的各种观念。……工人革命的第一步就是无产阶级变成为统治阶级，争得民主。无产阶级运用自己的政治统治，一步一步地夺取资产阶级所有的全部资本，把一切生产工具集中在国家手里，即集中在已组织成为统治阶级的无产阶级手里，并且尽可能更快地增加生产力的总量。要做到这一点，当然首先必须对所有权和资产阶级生产关系实行暴力的干涉<sup>17</sup>

于此，我们首先要进行共产主义革命，然后才能下手清除资本主义社会的旧价值观念。倘若蓝红球先生在革命之前，也就是资本主义社会还没有灭亡前就急于“和这种资产阶级的意识形态要隔绝”，恐怕他唯一的实践方式就是把自己和整个社会“隔绝”。

“二次元法权是小资产阶级生产关系的一种体现，它(二次元)作为资产阶级的意识形态，是源于日本战后社会发展停滞的一种商品化思想，它的载体是商品的。我们并不能把二次元和动画、漫画混为一谈，**因为一个是意识形态，一个是载体**。载体可以承载很多意识形态，也存在载体中意识形态的斗争。”

有关二次元的定义问题，我们此前已经详细探讨过，这里不再赘述。想必蓝红球先生自己也清楚二次元是二维空间，其本身是不会体现某种固定意识形态的。于是乎，蓝红球先生发明创造了“二次元法权”一词，在写文时将这一词与“二次元”混用，再借机混淆两个词的概念，坐实二次元是“资产阶级意识形态”的讹伪论点。

---

<sup>17</sup> 马克思 恩格斯 《共产党宣言》人民出版社 第 49 页

“我们的目的是批判二次元，用社会主义的意识形态代替它，这也存在着载体中意识形态的斗争。”

如是蓝红球先生这句话的意思是，二次元现在所承载的大部分是资产阶级意识形态，我们要设法用社会主义的意识形态取而代之，那么这个目的是无比正确的。但是根据蓝红球先生和他那帮反二次元同伙的言行举止，恐怕这样理解是我们高估他们了。

蓝红球先生应该是说，因为二次元是“资产阶级意识形态”，所以我们自然要打倒二次元，用“社会主义的意识形态代替它”。

这就出现了一个问题，这里的“它”指什么？如果是指二次元，那我们怎么用社会主义意识形态代替二次元？倘若是用二次元的载体（如 ACGN）来承载社会主义意识形态，那以此创作出的作品不还是二次元作品吗？莫非在蓝红球先生看来，只有资产阶级专政时期下的 ACGN 作品属于二次元，无产阶级专政下的 ACGN 作品就不属于二次元了？

或许，这里的“它”指的是“资产阶级意识形态”。可这就更迂怪了。用于承载意识形态的载体多种多样，只是把二次元打倒，资产阶级还可以用其他载体输出自己的意识形态，我们还是不能用“社会主义的意识形态代替它”。

蓝红球先生还提出了“载体中意识形态的斗争”，这里的载体，根据蓝红球先生上文所说，是指 ACGN，既然载体是 ACGN，二次元又是“资产阶级意识形态”，那他的意思非常明确，他要在 ACGN 中与二次元作斗争。

我们之前已经说过，二次元是 ACGN 的形式，蓝红球先生都把 ACGN 的形式打倒了，ACGN 的内容该在何处展示呢？内容无法呈现，也就体现不出任何的意识形态，我们又该怎么用“社会主义的意识形态代替它”呢？

## 一些二次元作品存在幻想和唯心，但它们不反动

“二次元整个意识形态都是资本主义下的产物，存在着幻想和唯心论，宿命论等一切资本主义反动思想的大杂烩。

幻想会削弱无产者的斗志，会把生活美好托在祈祷和等待，而不是自发的去斗争……………”

我们之前提到过 ACGN 的历史，现在不妨再提一遍。古人在一千年前就已有皮影戏，连环画，平面游戏（如在桌面上游玩的围棋，象棋等）小说等类 ACGN 的二次元作品，因此 ACGN 最初的诞生时期还要追溯到古代时期。

二次元是 ACGN 的形式，换言之，在 ACGN 问世之前，二次元就已经诞生了。假如从古至今，“二次元整个意识形态都是资本主义下的产物”，那这实在是件匪夷所思的事情，也许我们只能推测，资本主义社会是在古代就已有的，只不过因为某种神秘的原因，不为人知罢了。

“幻想”和唯心主义是反二次元者列出的二次元“反动”罪状，我们先来看幻想这一点，幻想是一种艺术流派，超自然和幻想的元素最早体现在文学方面。古代阿卡德语的《吉尔伽美什史诗》中就有幻想元素。古代巴比伦的创世史诗《Enûma Eliš》中，马杜克神杀死了提亚马特女神，其中包含了善与恶的宇宙大战的主题。古埃及存在浪漫和幻想文学流派。保存在西卡纸莎草纸中的《胡夫王宫廷故事》可能写于公元前 18 世纪下半叶，它保留了具有历史小说、幻想和讽刺元素的混合故事。

阿里斯托芬的喜剧中充满了奇妙的元素，特别是他的戏剧《鸟》，其中一个雅典人与鸟儿一起在云中建造了一座城市，挑战宙斯的权威。柏拉图用寓言来表达他的许多教义，这种在非字面意义的故事中寻找意义的能力成为现代幻想流派发展的基础。

伊斯兰世界最知名的小说是《一千零一夜》(Arabian Nights)，它是许多古代和中世纪民间故事的汇编。这部史诗中的各种人物已经成为西方文化的标志，如阿拉丁、辛巴达和阿

里巴巴。

奇幻小说的受欢迎程度在 21 世纪继续增加，J. K. 罗琳的《哈利-波特》系列、乔治-R. R. 马丁的《冰与火之歌》系列、布兰登-桑德森的《风暴之光档案》系列和《雾都》系列、罗伯特-乔丹的《时轮》系列和 A. 萨普斯基的《巫师》传奇的畅销地位就是证明。

就连音乐方面也有幻想元素，如著名的《命运交响曲》（《c 小调第五交响曲》Symphony No. 5 in C minor, Op. 67）以音乐中的短—短—短—长节奏动机开场，贝多芬曾将这个四音动机解释为“命运之神在敲门”。它在第一乐章中占主导地位，并在整个交响曲中起着相当大的作用。

绘画，戏曲等艺术形式更是广泛存在着幻想元素，可以说，**幻想是艺术的生命**。

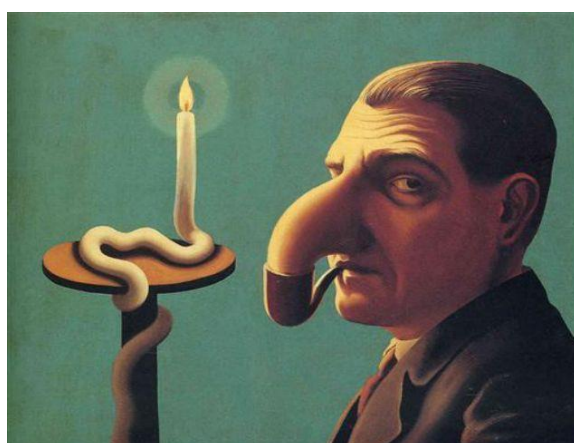


图 24-1 玛格丽特《Philosopher's lamp》



图 24-2 经典京剧《窦娥冤》

毛主席指出：“百花齐放、百家争鸣的方针，是促进艺术发展和科学进步的方针，是促进我国的社会主义文化繁荣的方针。”<sup>18</sup>但是反二次元者就是不喜欢百花齐放、百家争鸣的方针，他们拒绝承认幻想对于艺术的重要性，他们要消灭幻想，把艺术变成死板的政治工具。共产主义应当是进步，自由，对群众感情有所维护的，反二次元者却要束缚人民的个性，限制思想的自由，给人民戴上新的精神枷锁。并且自以为破除了“资产阶级意识形态”，没错，“资产阶级意识形态”是被他们破除了，可换来的却是一个更落后更反动的封建意识形态！

“可这并不能改变二次元的唯心！”反二次元者异口同声地说。

一些二次元作品是存在唯心，但是这一点有什么可反对的呢？

“那些认为精神可以改变物质的唯心主义情节，会使无产阶级沉迷于虚无缥缈的幻想世界，放弃斗争，放弃革命！”反二次元者义正辞严地回答我们。

这实在是危言耸听，固然有一些二次元作品是唯心的，可无产阶级会相信作品里的情节吗？就是学龄前儿童，大多也明白二次元作品是虚构的，里面的情节是不能模仿的，更何况是富有智慧的无产阶级？群众才是真正的英雄，而我们自己则往往是幼稚可笑的，不了解这一点，就不能得到起码的知识。<sup>19</sup>但在反二次元者的眼里，他们自己才是英雄，幼稚可笑的

<sup>18</sup> 毛泽东《文化工作中的统一战线》（一九四四年十月三十日）选自《毛泽东选集》第三卷第 1009 页

<sup>19</sup> 毛泽东《农村调查》的序言和跋（一九四一年 三月、四月）选自《毛泽东选集》第三卷第 790 页

则是群众。若非如此，反二次元者怎会认为群众连辨别现实与虚幻的能力都没有呢？

二次元唯心危害革命的论点，是建立在“群众没有辨别现实与虚幻的能力”之上的，现在我们已经证明他们的论据是错误的，他们的论点已然是不攻自破。

“有人说，二次元是美好的事物。果真如此吗？首先你对二次元的审美观，就是一种从无到有引导和形成，你在接触二次元之前是绝对没有这种审美观的。其次，也恰恰因为二次元是“美好”的，也是因为其透露着幻想的元素，与资本主义下的巨大压力和阶级矛盾是相互作用的，对于个人来说，也是磨灭人斗志的原因。”

审美是人与生俱来的一种本领，不存在“从无到有引导和形成”。

“等一下，盲人没有审美的能力，你们这是在歧视特殊人群！”反二次元者看到这句话，就像见到了救命稻草，迫不及待地拿来对我们进行责难。

反二次元者一向是喜欢搞政治正确的，因为他们需要用政治正确来掩饰自己的反动思想。

审美判断考察的是对一个物体或现象的情感领域的反应，它通常超越感官辨别力。

感官辨别力不仅仅是“发现成分中所有成分的能力”，还包括对“痛苦和快乐的敏感度，

这些痛苦和快乐是人类其他地方所无法企及的。<sup>20</sup>因此，感官辨别力与快乐的能力有关。特殊人群是有快乐的能力的，他们当然有审美的能力，只不过这种能力在不同个体之间会存在差异。

审美观是审美主体对美总的看法，它不会拘泥于某一方面的审美，丝毫没有“对二次元的审美观”。难道我们看二次元作品时对美总的看法是这样，我们看三次元作品时对美总的看法又是那样了吗？

“这也说明，我们的宣传是不能和二次元文化搭边的，因为二次元本身就是脱离劳动、反动、反无产阶级的意识形态，和“劳动”背道而驰。二次元的本质，就是符合小资产阶级生产关系的幻想产物。”

二次元人物的活动范围仅限于二维空间，蓝红球先生如果因为二次元人物无法跑出屏幕来进行“劳动”，就说二次元“脱离劳动”，这着实是不可理喻。假使蓝红球是因为二次元人物在屏幕里面没有劳动，就是说，二次元人物没有展现出它劳动的一面。那这也是不合逻辑的，二次元作品对人物的画面聚焦是会有取舍的，里面的人物许是有在劳动的，但是他们劳动的画面没有呈现在蓝红球先生的眼前，这就成所谓的“脱离劳动”了。

那怎么才能让二次元作品不“脱离劳动”呢？一集拍个 24 小时，全方位无死角地展现无产阶级的劳动吗？然后我们可以想象，反二次元者一边看着屏幕里的无产阶级在资产阶级的压迫下进行劳动，一边连声叫好，称赞道：“哈，这才是进步的社会主义意识形态。”

二次元爱好者和反二次元者之中，的确有一者存在“反动、反无产阶级的意识形态”，但是是谁呢？

---

<sup>20</sup> 原话出自大卫·休谟（David Hume）



## 反二次元者的“斗争方法”

“.....

很多同志是清晰理解了二次元的反动本质，并且下决心的要解决掉它。可是在当前资本主义下，这种文化的狂轰滥炸下，很难摆脱二次元法权的关系。我们如何应对这个问题，便是我们要讨论的开始。

正如问天阙等诸位同志讨论过，二次元法权主要体现在不能立马脱离资产阶级下的审美、不能完全破除二次元的幻想的思想、不能立马破除二次元的社会关系。而对于二次元，大多都是喜欢一种抽象的美好，就是小资产阶级式的幻想。而人们的社会环境不同，产生的二次元法权也有所差别，比如生活感情缺失、家庭动荡等，都会导致二次元法权的“固执化”，即一种根植于脱离二次元的社会关系的东西。因此，破除二次元法权，不能单纯从二次元本身出发，而是从其依托的整套社会关系来深入研究。

这样的话，我们也会得出一个结论。那就是归根到底，改造的困难来自于资本主义下的生产关系衍生出的各种社会关系。因此在资本主义社会下，是很难摆脱二次元法权思想的，它本质就是一种私有制下的思想。但是在学习马列毛主义，可以将其压制到最小，将其仅仅停留在一种个人的审美上，一种去商品化的过渡。

所以，破除二次元法权，不是一瞬间的，是长期的过渡。这个过渡过程必然是要马列毛主义来指导的，脱离马列毛，这个改造就不可能成功，反而最终演变为小资产阶级思想的复辟。因此，破除二次元法权思想是和革命的推进是同时的，只有在一定的社会主义的社会基础下，才能彻彻底底的破除这种思想。我们分析了矛盾的普遍性，也就是二次元法权根植的原因，就是资本主义社会下的生产关系。对于个人来说，他们矛盾的特殊性则是这个生产关系的具体体现，就得具体情况具体分析。但整体来说，是脱离不了马列毛主义思想的指导的。

坚持马列毛主义思想，坚持政治挂帅。坚持革命的思想，才能彻彻底底的将二次元法权的思想彻底打倒。”

二次元上体现的资产阶级意识形态应该抵制，那如何破除呢？蓝红球先生说：“在资本主义社会下，是很难摆脱二次元法权思想的。”这一论点是对的，那他关于破除二次元上体现的资产阶级意识形态的建议是什么呢，他建议我们“学习马列毛主义，可以将其压制到最小，将其仅仅停留在一种个人的审美上，一种去商品化的过渡。”可这只是个人方面的改造，我们还是无法破除二次元上的资产阶级意识形态。

我们要破除二次元上的资产阶级观念，最重要的原因是二次元作品受众广，广大人民群众容易受到资产阶级法权的毒害。我们的任务，应当是设法对二次元进行革命化改造，先使革命力量在二次元圈这个重要的舆论阵地占有一席之地，遏制资产阶级意识形态对二次元圈的渗透，这一过程固然是艰难的，但至少我们可以从中积累经验和方法，以便将来革命后，能迅速有效地破除二次元上的资产阶级法权。

蓝红球和他的反二次元同伙，不想着去引导人民群众的价值观念，倒是要求我们左派抵制二次元，反对二次元。这对革命是百害而无一利的。他们以不容置辩的口吻，用片面唯心的论据对同志们进行批斗（我们在后文会向各位同志列出反二次元者在左群进行破坏活动时的言论）。他们荒诞绝伦的文章流毒深远，使相当一部分同志受到了诓骗，走上了脱离群众的盲动路线，这在革命阵营造成了严重的负面影响。

最为恶劣的是，他们反对二次元的口号一旦被群众所知，将会使革命阵营陷入非常不利的局面，因为人民群众会以为马克思主义者要限制艺术欣赏和创作的自由，其结果只能是使人民群众对马克思主义产生误解，妨害了革命。

综上所述，反二次元者对革命事业没有起到一丝一毫的帮助，他们攻击二次元，不过是为了显示出他们渊博的学识，让我们臣服于他们，以满足他们的小资优越感。

空话连篇，夸夸其谈，这是没有固定阶级特性的小资产阶级知识分子的特性。有组织的无产阶级共产主义者，对于有这种“习性”的人，一定会给以惩罚<sup>21</sup>

让反二次元者的反动本质在唯物主义的大鸣大放辩论下无处遁形吧，我们失去的，只是一小撮资产阶级破坏分子，我们得到的，将是共产主义左翼革命力量的大团结！

# 全世界无产者，联合起来！

---

<sup>21</sup> 列宁《论“左派”幼稚性和小资产阶级性》载于1918年5月9、10、11日《真理报》第88、89、90号 译自《列宁全集》俄文第5版第36卷第283—314页

<sup>22</sup> 本页末句的口号选自 马克思 恩格斯《共产党宣言》 人民出版社 第66页

# 反二次元者反动言论摘编<sup>23</sup>

## 一、反马列主义，反毛泽东思想

1. 群里还搞点小资二次元是吧，看了一下还整点二次元表情包是不是给无产阶级看的？不知道二次元都是细皮嫩肉的资产阶级审美吗？作呕！…………二次元一定要破掉…………你们说白了不还是为二次元反动文化作辩护么？

(2022年2月5日，蓝红球在一进步左群进行资产阶级破坏活动时的言论)

1. 在一切工作中，命令主义是错误的。

——《论联合政府》(一九四五年四月二十四日)，《毛泽东选集》第三卷第1096—1097页

…………决不可自以为是，盛气凌人，以为自己是什么都好，别人是什么都不好；决不可把自己关在小房子里，自吹自擂，称王称霸。

——《在陕甘宁边区参议会的演说》(一九四一年十一月二十一日)，《毛泽东选集》第三卷第八十一页。

艺术上不同的形式和风格可以自由发展，科学上不同的学派可以自由争论。利用行政力量，强制推行一种风格，一种学派，禁止另一种风格，另一种学派，我们认为会有害于艺术和科学的发展。艺术和科学中的是非问题，应当通过艺术界科学界的自由讨论去解决，通过艺术和科学的实践去解决，而不应当采取简单的方法去解决。

——毛泽东《关于正确处理人民内部矛盾的问题》(一九五七年二月二十七日)

<sup>23</sup> 本章所收集的言论，系在相关进步左群的管理员同志的同意下进行摘编。由于聊天记录过于口语化，这里呈现的是书面化后的内容，主要增加了标点符号，需要补充的文字，编者已用()表示

2. 奥次元（二次元）是内容和形式的统一。奥次元的表现形式就是唯心的。那些刻板的大眼睛尖下巴，说话做作的声音，大杂烩一般都 zcjj（资产阶级）内容。这都是承载着奥次元唯心主义个人主义。

（2022 年 2 月 26 日，皮卡丘在“隔空论战”中所发表的言论）

二次元就是资产阶级的魂本身。

（2022 年 2 月 5 日，蓝红球在一进步左群进行资产阶级破坏活动时的言论）

内容决定形式。奥次元是不可能用 wg（文革）风格的画作

（2022 年 2 月 26 日，皮卡丘在“隔空论战”中发表的言论）

2. 马克思和恩格斯在“德意志意识形态”中批判了青年黑格尔派的美学观点，提出并论证了马克思主义美学的许多基本原理，指出了艺术和艺术家的创作风格对于历史发展的每一具体阶段上的社会经济生活和政治生活的依赖性。马克思和恩格斯说明了人的思维、精神要求、兴趣、爱好和情绪的实质和作用，指出了它们的变化和发展的决定性原因在于社会的物质生活，从而奠定了马克思主义的辩证唯物主义心理学的基础。

思想、观念、意识的生产最初是直接与人  
们的物质活动，与人们的物质交往，与现实生活的语言交织在一起的。人们的想象、思维、精神交往在这里还是人们物质行动的直接产物。表现在某一民族的政治、法律、道德、宗教、形而上学等的语言中的精神生产也是这样……因此，道德、宗教、形而上学和其他意识形态，以及与它们相适应的意识形式便不再保留独立性的外观了。它们没有历史，没有发展，而发展着自己的物质生产和物质交往的人们，在改变自己的这个现实的同时也改变着自己的思维和思维的产物。不是意识决定生活，而是生活决定意识。前一种考察方法从意识出发，把意识看作是有生命的个人。后一种符合现实生活的考察方法则从现实的、有生命的个人本身出发，把意识仅仅看作是他们的意识。

——— 马克思 恩格斯《德意志意识形态》

选自《马克思恩格斯全集第三卷》第 29-30 页



3. 一位同志对蓝红球说，二次元是指二维空间，蓝红球回应：“狗屁…………真是可笑，就是不敢继续革命。”

一位同志猜测蓝红球所指的二次元是 ACG，蓝红球责备那位同志是“为二次元资产阶级思想做辩护”

（2022 年 2 月 5 日，蓝红球在一进步左群进行破坏活动时的言论）

4. 某反二次元群认为看二次元作品就是放弃革命，批评看 ACGN 的同志是“放弃追求真理，当日子人”，隐射攻击其为“小资产阶级知识分子”，他们实际上是在划分阵营，把自己划为“革命者”，把喜爱二次元的同志划为小资产阶级。

反二次元者搬菜因一进步左群对二次元问题的讨论风向不合他的意见，声称：“这种内因烂的左圈群就少参与”。

3.把自己的急躁当作理论上的论据，这是何等天真幼稚！——恩格斯《公社的布朗基派流亡者的纲领》，载于德国社会民主党的报纸《人民国家报》1874 年第 73 号，引自《1871—1875 年论文集》俄译本 1919 年彼得格勒版第 52—53 页

4.要利用一切机会，哪怕是极小的机会，来获得大量的同盟者…………谁不懂得这一点，谁就是丝毫不懂得马克思主义，丝毫不懂得现代的科学社会主义。谁要是没有在相当长的时期内和在各种相当复杂的政治形势下，在实践上证明他确实会运用这个真理，谁就还没有学会帮助革命阶级去进行斗争，使全体劳动人类从剥削者的压榨下解放出来。以上所说的一切，对于无产阶级夺取政权以前和以后的时期，都是同样适用的。

——列宁《共产主义运动中的“左派”幼稚病》

## 二、推行“审美政治正确”，不搞辩证搞唯心，篡改二次元定义

5. ……………动漫的内容往往是反动的，就比如你（指编者同志）的头像，这不是瘦幼白吗？……………因为脱离劳动养尊处优就是这样的，资产阶级想把世界改造成自己的模样就必须让无产阶级接受他们的审美，也是巩固他们统治的目的。

难道不是吗？在毛主席的年代里，细皮嫩肉被瞧不起，皮肤黝黑，手上老茧被尊重因为那是劳动的象征说白了，审美也是阶级斗争。

（蓝红球在 2022 年 2 月 6 日发表的言论）

6. 反二次元者对二次元的定义是：其本身就是 *ldzcjj*（垄断资产阶级）动漫及其衍生品的意识形态，这本身就是内容，本身就是内在形式，是不可改造的。

6. 对此句号同志批评说：“现实生活中看不见这种人（没有黝黑皮肤和老茧的人）是吧？生活中全是清一色的政治正确“无产阶级标准”是吧？”

6. 反二次元者不喜欢辩证地看待问题，而喜欢主观唯心地妄下定论，这对于他们而言是很方便的。因为这样他们可以把一切确定的事实当做细枝末节忽略过去，使它们等于零,并且可以不去证明什么而只凭泛泛的空话来作出论断和简单地加以斥责。此外,这种历史记述还有一个优点，这就是它不给对方以任何实际的立足点，因而使对方几乎无法作出任何别的可能的回答。（恩格斯《反杜林论》人民出版社第 131 页）

# 联盟总部的一次会议纪要

理论组文员**句号**同志：我就搞不懂为什么偏要和二次元过不去

宣传部长**是神父**同志：因为他们需要一个攻击对象

句号同志：这么干的不是自己的形式中失败的一塌糊涂在网上搞些正常人看不懂的作品只有网左才看的懂东西标榜自己为“新艺术”，然后攻击二次元明确自己立场精神胜利。然后再到处打擦边球搞见证（键政）败坏左派败坏路人缘。如果没出事就一直认为“自己比群众高级”，你如果出了事就“保存革命力量不算是对敌人投降”。

理论组文章编辑**张尼玛**同志：他们给二次元下了一堆毫无意义的定义，以此为依据对喜爱二次元的同志进行批斗，无非是想体现自己病态的优越感。他们乱扣帽子，就是想把意见不同的人逐出左圈，以便使他们自己成为左圈的领导。

是神父同志：重点在于优越感。

句号同志：还有就是他们（反二次元者）说的这东西应该为人民服务，那就是跟我上面说的一样，我估计他们自己都不知道怎么样才算为人民服务，日本的政治番还少吗？哪个不是为了揭露黑暗本质的？做这种番的基本都是用爱发电，因为根本没人看。难道这也能算资产阶级产业创造出来的为了让你沉浸在幻想里面放弃斗争的糖罐子？

是神父同志：只看见了能发出声音的所谓大多数，而忽略了无法发声的真正大多数，这就是他们（反二次元者）的问题。

# 结论

1. 二次元指二维空间，ACGN 是二次元的组成部分，ACGN 是二次元的内容，二次元是 ACGN 的形式。
2. 一些二次元作品固然存在幻想和唯心，但这不是反对二次元的理由。
3. 对于一些不良的二次元作品，我们应该进行抵制和批判。
4. 对于整个二次元圈，我们应本着尊重群众感情和百花齐放的艺术指导方针，以改造为主。
5. 任何时候都不应该喊出“反对二次元”的口号。
6. 反二次元者，尤其是打着马列毛旗号公然反对二次元，敌视一切二次元爱好者，并且屡教不改的人，基本可以认定为资产阶级破坏分子。

本文编写时，得到了左圈各同志的支持，理论组在此向各位同志表示衷心的感谢！

兹因编者时间仓促，且能力有限，本文一定还有不少疏漏不足之处，万望各位同志予以批评指正

如您有意见或其他疑问，欢迎联系反反二次元专项理论组

邮箱地址：ff2cyzxllz@qq.com

如您遭到了资产阶级破坏分子的骚扰，敬请联系左翼革命团结工作组

邮箱地址：zygmtjgzz@foxmail.com

