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。这样理解是其实是形而上的，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？本文将从对二次元的历史以及根本矛盾进行分析而道出二次元的本质。

1. 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。

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。

1. 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。

1. 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。正是如此，所以在日本战后至 60 年代早期，类似 《白蛇传》（日本第一部彩色动画片）和《少年忍者》（宫崎的第一部 TV 动画作品）的二 次元作品并没有以御宅族漫画为主体。

**注：关于早期二次元的资料，由于缺少足够的资料进行研究，且其与今日的二次元相距甚 大，本文暂且不考究二次元的详细发展历史。如果有时间可能会在另一篇文章里详细论述 二次元的发展。如果没有意外的话，它的名字应该就叫《论日本二次元的发展》 。**

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——一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。

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，一些如“黑帮文学”、“色情文学”越来越 多地在二次元作品中展现出来，用以摧毁无产阶级的社会意识，妄图以资产阶级放纵残暴 的思想代替无产阶级革命进步的思想。除此之外，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。

1. 御宅族二次元是资产阶级对妇女在文艺领域的迫害

二次元现在充斥着所谓的“御宅族”以及“萌系”的元素。这一点一般表现为大量的 美丽的女性角色（多为少女）存在于二次元作品中。这一点背后是有着深刻的原因的。 资本主义社会，虽然较之前的社会形态相比给予了女性一些比之前更多的权力，但就 整体上来讲，这依然是一个以剥削阶级的男性权力——只不过是从男性地主换成了男性资 本家——为主导的社会。正如资产阶级的男性在社会的其它领域拼命地打压妇女的地位一 样，在文艺创作领域他们也要如此贬低女性。在资产阶级二次元作品中，妇女地位普遍低 下，这是因为她们经济上被剥夺了参与生产的权利，于是就导致她们在政治上同样地位低 下，只能依附于男性角色，甚至不得不容忍一些“后宫番”里的剧情。资产阶级对女性的 物化和对妇女的刻板印象在二次元作品里体现得淋漓尽致。

有些二次元浪漫主义者可能会拿所谓的“大小姐”、“大公主”来反驳这种论断，但这无疑是可笑的。正如恩格斯在《家庭、私有制和国家的起源》中所说的的那样，“外表 上受尊敬的、脱离一切实际劳动的文明时代的贵妇人，比起野蛮时代辛苦劳动的妇女来， 其社会地位是无比低下的；后者在本民族中被看作真正的贵妇人，而就其地位的性质说来，她们也确是如此。”（《家庭、私有制和国家的起 源》p49）。所谓的“大小姐”、“大公主”，前者是资本主义社会的资产阶级女性，后者 则是封建社会的地主阶级女性。但不论如何，她们都被排斥了参与社会生产的权利，被当 作联姻的工具，她们固然有某些财富或者名义上的某些地位，但这一切依然只是她们的男 性亲属——实际占有生产资料的剥削阶级男性——所赐予的。如果她们不依附于这些剥削 阶级的男性，那么她们实质上就没有任何地位，即使有财富、有名义上的地位也只是如同 “稚子持金过市”，毫无真正的地位可言。

因此，通过上述论证可以得出结论，二次元在成为资产阶级意识形态以后，彻底地在 小资产阶级二重性的基础上发展出了对女性的物化、贬低女性的普遍特征。

1. 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。

1. 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行和妥协性的，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。

1. 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有“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。

1. 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，是对抗性的矛盾。在如此情况下，试图将“资产阶级意识”与无产阶级“结合起来”，这不过就是宣扬阶级调和，在文艺领域内出现的改良主义罢了。

一些二次元浪漫主义者一边反对所谓“无脑的二次元”，一边却又鼓吹所谓的“无产阶级二次元”。这不是因为别的，正是因为二次元浪漫主义者就是混进无产阶级队伍里的小资产阶级，他们千方百计地试图将资产阶级与小资产阶级的思想带入无产阶级中间，腐蚀无产阶级的革命思想。无产阶级不应当被这些二次元浪漫主义者的花言巧语迷惑，要坚决拒斥这种反动的思想。

1. 二次元在亚洲范围内的传播

二次元作品在世界范围内的传播历史，就是日本作为帝国主义的资本输出的历史。

有些人可能会疑惑日本为什么是帝国主义，也会疑惑为什么虽然二次元最初是以盗版的形式传入亚洲各地，却依然和日本帝国主义的资本输出相关联。

日本在甲午战争以后，成为了一个帝国主义国家。但作为一个新兴的帝国主义国家，当时的殖民地已经接近被瓜分完毕，即使一战战后日本相较于其它战胜国也没有分到太多的殖民地。在这种情况下，日本就只能依靠军国主义以及法西斯主义而对内疯狂地剥削压迫，奋力追赶那些老牌帝国主义列强。于是第二次世界大战的亚洲战场就由日本帝国主义挑起了。

再战后，日本理所当然地失去了其所有的殖民地。但这并不代表日本就顺带地失去了其帝国主义的地位。一方面，日本的垄断资本，在战争结束后受到美帝国主义的重创和后续的一系列限制，但依然没有消失。日本的垄断资本依然存在于日本而且随着时间缓慢复苏。

虽然说美帝国主义试图从政治上和军事上控制日本，在经济上日本垄断资产阶级也对美国卑躬屈膝，但由于垄断资本的形态依然存在于日本，所以这些“牢笼”，就像凡尔赛条约给予德国的“牢笼”一样，是根本限制不住日本的垄断资本的复兴，也阻挡不了日本帝国主义在战后继续存在。美帝国主义战后迫切地希望利用日本去从事各种反共活动，艾森豪威尔甚至公开主张“用亚洲人打亚洲人”。美国出于这样一种动机是根本不会去刻意地与日本的资产阶级进行吃力不讨好的斗争，相反还会试图通过拉拢日本的统治阶级，即日本的这些垄断资本家，来让日本成为美国在亚洲反共事业的急先锋。

正因为如此，日本不但重新建立了它自己的军队——自卫队，也一并地恢复到了战前的经济水平甚至超过，且受到了美国大量的军事和经济方面的援助。

虽然美国确实试图“驯化”日本，摧毁任何日本再度崛起的可能性——不管是无产阶级革命导致的还是日本垄断资产阶级导致的——但不论如何，日本的垄断资产阶级依然是资产阶级，由于资本主义特性，他们必须要想方设法地不断扩张以使资本不断地“吮吸活劳动”，或者说保持资本的不断流通周转。这就意味着任何一个资本主义国家，即使是日本这种受到了种种限制的国家，依然会千方百计地试图通过各种方式实现崛起，也就是帝国主义的资本输出。

历史的发展正如上文所述。日本战后的第二任首相，鸠山，便在任内期间试图不顾美国反对与苏联建交，以及与美国谈判削减日本向美国所交的“防卫分担费”。在他的任期内，可以很清楚地看到他背后的日本垄断资产阶级已经开始尝试从军事上和政治上摆脱美国帝国主义的控制。

鸠山之后的日本首相，岸信介，则是一个变本加厉的人物。他继续了鸠山之前的日本帝国主义独立之路，甚至说什么“在自卫的范围内即使拥有原子武器也不违反宪”。他在任期内曾访问台湾，公然支持台湾独立，支持蒋介石的所谓“反攻大陆”的计划。他甚至希望在东南亚进行日本的资本输出，将东南亚当作日本的殖民地，且他最后确实借着战争赔款的名义成功地做到了这一点。日本帝国主义的资本输出正是从他这一届开始的。

在岸信介之后，日本便如同其它的帝国主义国家一样，对内剥削压迫，对外殖民掠夺，只不过对殖民地的掠夺不再包括军事上的占领，而仅仅局限于资本输出本身。

马克思主义中，经济基础决定上层建筑这一论断是符合对社会的考察的结果的。因此，任何一种上层建筑，不论是政治还是艺术还是法律等等，其存在与变化都是有经济基础的。日本的二次元作品，作为日本垄断资产阶级的意识形态的产物，能够扩张至亚洲范围内，是与日本垄断资产阶级的资本输出所分不开的。即使这些二次元作品一开始并没有被当作资本输出出去，而是盗版到中国的，但之所以会出现盗版日本作品而不是别的什么国家的作品，也是与日本对台湾和香港的资本输出，改革开放以后对中国大陆的资本输出分不开的。

1. 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。

1. 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。

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。

1. 结论

在经过了大段地分析以后，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。
2. 二次元的根本矛盾是此岸世界与彼岸世界的矛盾。这一矛盾决定了二次元的反动性质。
3. 二次元具有二重性：一方面是空想的性质，一方面是消极、调和的性质。这种二重性并没有随着其转变为资产阶级意识形态而被消灭，相反还被扩大了。
4. 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。
5. 由于资本主义社会是以男性资产阶级占统治地位的社会，二次元也不可避免地带有贬低女性的内容。
6. 资产阶级二次元，即御宅族二次元，是二次元的最高阶段。
7. 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。
8. 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。
9. 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。
10. 二次元之所以能从日本扩散至亚洲，是与日本帝国主义的资本输出分不开的。
11. 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。

**注：本文到此应当结束了。这仅仅是一个大纲，并没有详细展开地论述二次元，也缺乏一些各方面的证据。这些都会在正文里被补充的。除此之外，剩下的三个部分，也就是补充部分，将会在正文部分里被补全。最后，一些重要的片段没有被加上黑体字，这当然也是考虑到大纲仅仅是正文的一个轮廓。正文里将会把一些重要的片段加上黑体字。**

1. 补充一：关于二次元定义的争论
2. 补充二：二次元商品输出与日本经济基础的详细联系
3. 补充三：关于女性受众二次元的分析