

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ 核與現代日本動畫

Nuclear Power and Modern Japanese Animation Films

doi:10.6752/JCS.201206_(14).0018

文化研究, (14), 2012

Router: A Journal of Cultural Studies, (14), 2012

作者/Author : 秦剛(Qin Gang)

頁數/Page : 417-432

出版日期/Publication Date :2012/06

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

[http://dx.doi.org/10.6752/JCS.201206_\(14\).0018](http://dx.doi.org/10.6752/JCS.201206_(14).0018)



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼 (Digital Object Identifier, DOI) 的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



核與現代日本動畫

Nuclear Power and Modern Japanese Animation Films

秦剛

Qin Gang

一、序言：「核時代」的日本動畫

日本的動畫片，被視為現代日本大眾文化中最具影響力的藝術領域，甚至獲得了Japanimation、Anime等通行世界的特定稱謂。自上世紀末，伴隨全球經濟一體化浪潮，各類日本動畫產品流通到世界各地並廣受歡迎。在思考日本動畫片的文化內涵與藝術價值時，必須探究的一個核心議題是，日本動畫片的特殊性與獨創性究竟體現在何處？如果這種特殊性和獨創性確實存在的話，它們又是被什麼所決定和賦予的？

2011年3月11日東日本大震災之後發生於福島第一核電廠的嚴重的核事故，促使筆者重新思考「核」問題與戰後日本文化之間的內在關連，由此，對日本動畫片的獨特性問題略有感悟。目前筆者關於上述問題的回答是，日本動畫片的特性是由「核」的存在而決定的，「核」的意象以及種種關於「核」的體驗、想像、認知與表述，構成了日本動畫最具特色的部分。這裡所說的「核」，同時包括作為武器的原子彈和作為能源的原子能¹。筆者深知如此認識是極為片面的，但又確信這樣的視點觸及到了問題本質的一部分。

或許如上結論乍聽起來，難免令人有突兀之感，但對於日本動畫

1 有評論家指出，日本媒體一直非常有意識地在日語中以「原子力」（原子能）和「核兵器」的不同nuclear的對譯方式，區別使用指代核能與核武的用詞，以強化兩者之間的差異和對立，從結果上助長了核電的安全神話大行其道。可參見加藤典洋《3.11被死神撞飛》（岩波書店，2011）等。

與「核」之間的關連性探討，確有其內在和必然的歷史邏輯。1945年8月6日、9日在廣島和長崎，美國先後投擲了兩顆原子彈，旋即日本宣布投降。以廣島和長崎所經歷的毀滅性的核爆炸為代價，日本才以戰敗的方式，從自侵占中國東北的「九一八事變」起長達十五年的戰爭泥沼中走出，進入到享有表面化和平與繁榮的戰後時代。因此，廣島和長崎才是日本戰後文化的真正意義上的起點與原點。

如果將日本動畫文化放置於從「廣島」到「福島」的「核時代」之日本的歷史框架中考察，可以發現其中無數與「核」相關的意象與視覺表現。甚至可以說，日本動畫的核心元素基本上都與「核」構成了某種方式的相關性。廣島的原子彈爆炸開啓了全人類進入「核時代」的大門，而作為這一決定性事件的親歷者和受難方，「核時代」日本在包括政治、軍事在內的某些領域被壓抑的群體想像力抑或集體無意識，在動畫的創作領域獲得了相應的釋放和表現空間。在正面與負面的雙重意義上，動畫都堪稱「核時代」日本文化的代表性標本。對此，本文將與「核」的意象密切相關的動畫作品暫分為四種類型，以展開深入探討²。



圖1：動畫片《赤腳阿元》

2 日本動畫片與漫畫之間關連密切，本文討論的很多動畫作品，都有相關漫畫出版物，甚至很多動畫本身就是根據漫畫原作改編而成的。本文主要以動畫文化為討論對象，因此沒有使用「日本動漫」的泛化稱謂。但所論述的問題，實質上也同時關涉到漫畫領域。文中為涉及的主要作品標注了

二、「原爆動畫」作品

首先要列舉的是表現廣島、長崎的核爆慘劇的動畫創作。此類題材的動畫表現，屬於廣島、長崎核爆的歷史記憶傳承、以及戰後日本「反核文化」的一個重要組成部分。在戰後日本文學中，形成了以原民喜的《夏之花》、井伏鱒二的《黑雨》等小說為代表的「原爆文學」。但「原爆動畫」卻並非是既有的一個明確分類。在追求商業化和娛樂性的動畫領域，直接表現「原爆」題材的動畫作品基本上被排擠在主流之外，屬於極為邊緣化的存在，因此尚未形成一個類別。儘管如此，這絕不意味著日本動畫中缺少「原爆」表現，事實上正好相反。只不過動畫中的「原爆」的表現方式，更多以變形化或者隱喻式的表現方式，假託於SF未來世界的假想時空中。

「原爆」題材的現實主義風格的動畫作品，可以列舉出的主要作品有《赤腳阿元》（はだしのゲン，1976）、《PIKADON》（ピカドン，1978）、《生氣的地藏菩薩》（おこりじぞう，1983）、《黑雨襲來》（黒い雨に打たれて，1984）、《小夏的紅手套》（なっちゃんのお赤いぶくろ，1987）、《夏裝的少女們》（夏服の少女たち，1988）、《廣島的樺樹》（ひろしまのエノキ，1989）、《沒有小黑的夏天》（クロがいた夏，1990）、《廣島開出的一號電車》（ヒロシマに一番電車が走った，1993）、《廣島上空的鴿子》（はとよひろしまの空を，1999）、《長崎1945天使之鐘》（NAGASAKI 1945 アンゼラスの鐘，2005）等。這些作品都取材於廣島、長崎的「原爆」，旗幟鮮明地以反戰、反核為作品主題，其創作意圖都是通過再現戰爭的慘痛記憶，藉以牢記歷史和教育後人。除了《赤腳阿元》、《黑雨襲來》、《長崎1945天使之鐘》等有限的幾部屬於劇場長篇之外，大部分作品是以中小學生為對象創作的動畫短片，主要用於中小學、

日文原名和最早的公映時間。其中很多重要作品都有不同的TV版、劇場版、OVA版以及後續系列等，因文章篇幅的關係，本文對各作品的不同版本及續篇的介紹從略。

圖書館、市民團體等開展和平教育，發揮著以青少年群體為主要對象的歷史教育與和平啓蒙的社會作用。其中《赤腳阿元》、《黑雨襲來》、《沒有小黑的夏天》都是改編自中澤啓治的同名漫畫作品。中澤啓治是日本最重要的「原爆漫畫」的創作者之一，他本人就是廣島核爆的受害者，而且在核爆中失去數位親人。中澤啓治根據自身經歷創作的漫畫《赤腳阿元》是公認的最成功、最經典的「原爆漫畫」，曾被改編為繪本、舞台劇、歌劇、電視劇等多種藝術形式。

當然，必須指出的是，直接表現核爆災難及戰爭慘劇的現實主義風格的動畫作品在數量上還相對較少。特別是最主要的動畫類型之一的TV系列動畫作品中，此類題材竟然完全空缺，作為唯一經歷核彈爆炸同時又是動畫大國的日本，這一極不平衡的缺失現象十分耐人尋味。雖然不是以原爆為題材，在現實主義風格的戰爭類作品中，高畑勳導演的《螢火蟲之墓》（火垂るの墓，1988）是為數不多的經典之一，經常會被安排在日本戰敗紀念日8月15日播放。

日本動畫片中真正戰火紛飛、硝煙瀰漫的，是另一個以機器人為主角的未來時空的戰場。

二、裝載核反應爐的機器人

機器人題材動畫，堪稱日本動畫中最具代表性的一大門類，從原子小金剛（アトム）、哆啦A夢（ドラえもん）到鋼彈（ガンダム）、EVA（エヴァ），一個個深入人心的動畫形象幾乎成為日本動畫的代名詞。可是，為何日本動畫中，而且只有在日本動畫中，機器人題材的作品如此發達和多產？

在機器人動畫的譜系中，占據主流的是《鐵甲萬能俠》（マジンガーZ，1972）、《超電磁機器人康·巴特拉V》（超電磁ロボ・コンベトラーV，1976）《合身戰隊麥康達機器人》（合身戦隊メカダラーロボ，1977）、《機動戰士鋼彈》（機動戦士ガンダム，1979）、《宇宙戰士》（宇宙戦士バルディオス，1980）、《超時空要塞》（超時

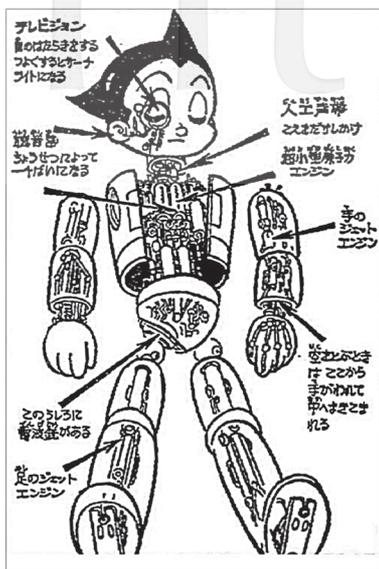


圖2：載有「超小型核動力引擎」的小金剛結構說明圖



圖3：1964年光文社出版的《鐵人28號》第1卷

空要塞マクロス，1982）、《機甲戰記威龍》（機甲戰記ドラグナ，1987）、《新世紀福音戰士》（新世紀エヴァンゲリオン，1995）、《機神大戰》（機神大戰ギガンティック・フォーミュラ，2007）等不勝枚舉的SF戰爭類作品中威力無比的戰鬥型機器人。一個不容置疑的事實是，上述作品中的那些威猛的鋼鐵巨人，甚至包括智慧型機器人原子小金剛、家用型機器人哆啦A夢在內，絕大部份都是以「核＝原子能」或者與其相類似的某種假想的超級能源為動力驅動的。而那些假想的超級能源在現實世界的對應物，也只能是核能。虛擬時空裡的機器人的「超能力」，來自於名副其實的「超級能量之力」。威力無比的種種「超級機器人」的想像與塑造，建立於一種無形的前提之上，超級強大而又取之不盡的動力能源是存在的，而且是人類的技術之力可以獲取和控制的。

而且機器人與「核」的對應關係，並不僅止於動力能源問題，更重要的是「核」為機器人帶來的強大無比的攻擊性和戰鬥力。為了說明問題，不妨對奠定機器人動畫類型的幾部經典作品稍作回顧。首先是日本首部TV系列動畫、機器人題材的奠基之作，手塚治虫原作的《原子小金剛》（鉄腕アトム，

1963)。其片名之所以在台灣譯為《原子小金剛》³，是因為主人公機器人小金剛的名字，來源於英語的原子一詞Atom。而小金剛的妹妹和弟弟，又分別以可以產生核裂變的核燃料鈾(Uran)和放射性元素鈷(Cobalt)來命名，可見小金剛家族是名副其實的「核家族」。而小金剛本身由於體內裝載以鈾為燃料的核動力引擎，因此具有十萬馬力的超級威力。小金剛的動畫形象，為後世確立了永遠「善良」、「正義」、「保護人類」的「科學之子」（谷川俊太郎作詞《原子小金剛》主題歌）的理想機器人模式。

而與《原子小金剛》同年播放的根據橫山光輝原作漫畫改編的《鐵人28號》（鐵人28号，1963）塑造的鐵人28號，則是「超級機器人」即超大型機器人的第一號。與小金剛不同的是，鐵人28號自身沒有任何思維與情感，它原本是太平洋戰爭期間日本陸軍為扭轉戰局而開發研製的秘密武器。其強大威力與利用價值在戰後被重新發現，並使之用於除惡揚善、守護和平。在其後續系列中，還明確設定鐵人28號的體內裝載著「太陽炸彈」，這種「太陽炸彈」以新元素Vacuum為材料，爆炸後能使地球上所有生命60年內無法繁殖。這一切都可證明鐵人28號作為終極兵器而存在的特性。

根據永井豪原作改編的《鐵甲萬能俠》（又譯《魔神Z》），劃時代地開創了駕駛型機器人的類型。此後，由駕駛人員乘坐其中的駕駛性機器人，一舉成為超級機器人的固定模式。萬能俠的引擎動力及威力武器都來自於「光子力」。在該劇的劇情中，「光子力」是富士火山帶的地層中特有的「日本金



圖4：《鐵甲萬能俠》中發射「光子力」轉換的「胸部火焰」的萬能俠

屬」(Japanium)發生核子裂變而產生的能量，也被稱爲人類的終極能源。《鐵甲萬能俠》的故事，在試圖占有「光子力」的邪惡博士基爾的軍團和掌握了「光子力」技術開發出萬能俠的基地「光子力研究所」之間的攻防中展開。同爲永井豪原作漫畫改編的《蓋特機器人》塑造的機器人，以宇宙中存在的放射線「蓋特線」爲能量。宇宙中存在的「蓋特線」曾經讓被稱作「爬蟲人類」的恐龍帝國滅絕。被迫存活於地下世界的恐龍，向試圖開發利用「蓋特線」的人類發動襲擊，而人類便以新式武器蓋特機器人迎戰。蓋特機器人體內攜帶「蓋特線反應堆」，臨界反應之後同原子爐一樣，會發生堆芯融毀，而且會引發「蓋特線」的放射性汙染。

如是觀之，不論鐵人28號的「太陽炸彈」，還是萬能俠的「光子力」、蓋特機器人的「蓋特線」，其實都不外是小金剛(Atom)、即核能的某種變形而已。而且以這些能源的爲驅動力的機器人英雄，其本身便具備了終極兵器的性質。儘管如此，每部作品都特別強調了它們是被用於保衛人類、懲惡揚善的「和平」目的。這也就意味著，日本動畫中的機器人和日本的核電廠一樣，是以超級能量的「和平利用」的表面化邏輯爲前提而存在的。

有必要強調的，是戰鬥型機器人大部分以連續性爆炸與光線襲擊爲其必殺技。在這一與核爆的強烈閃光極爲相近的視覺表現方面，機器人動畫與60年代異常轟動的特效電視節目《宇宙超人》(ウルトラマン，1966)中宇宙超人發射出的各種名目繁多的光線武器一脈相承。90年代任天堂的電子遊戲衍生出的動畫作品《神奇寶貝》(ポケットモンスター，1997)⁴，爲贏得更多的小學生和女性觀眾而塑造出許多「可愛系」的虛構生物。其中最受歡迎的是主人公的寵物夥伴「皮卡丘」。但外表「可愛」的皮卡丘的主要特技，是釋放10萬伏特超強高壓電，因此也被稱爲「放電老鼠」。如若在動畫片的角色譜系中考察的話，皮卡丘的形象也可以認爲是戰鬥型機器人的變種。其名字「皮

4 有資料顯示，包括電玩軟體與其它衍生產品在內，《神奇寶貝》系列每年在全世界的市場規模達3萬5千億日圓。

卡丘」(ピカチュウ)與當年在廣島對原子彈的俗稱「皮卡彈」(ピカドン、PIKADON)具有同一詞根，兩者之間存在著隱形的關連。日語中的ピカ(PIKA)為閃光之意。只不過因詞尾的變化，「皮卡丘」聽起來語感更加軟性化。就其表面現象的內在本質而言，宇宙超人、皮卡丘、以及種種戰鬥類機器人在虛擬空間裏再現出的無數次PIKA PIKA(ピカピカ，皮卡丘的口頭語)的瞬間，都可視為對PIKADON(ピカドン、原子彈)爆炸之後的視覺意象的有意無意的戲仿或隱喻。

三、「末日」想像的動畫譜系

自上世紀70年代後，SF未來科幻題材動畫片的恆定主題，就己不再是未來世界的進步和安樂，而是被人類世界的末日與危機的主題所取代。戰爭、災難、浩劫、毀滅是此類動畫演繹不盡的敘事模式，都市的廢墟成爲一個典型化的SF動畫景觀。

人類及其賴以生存的地球面臨毀滅性危機，如何拯救地球的危難和人類自身的絕境？由此展開敘述的作品不計其數。一般將此類動畫片歸類爲「末日」題材，或稱「末世」題材。此類題材動畫的大量湧現始於1970年代，是東西冷戰格局下超級大國之間展開核軍備競賽的世界政治軍事局勢的必然反映。因此，此類題材中的人類終結和世界危機，絕大部分與核戰爭、核打擊相關。爲了更加直觀地說明起見，這裏僅選取數部較典型的TV動畫，將其首集開篇處的畫外旁白內容列舉如下：

西元2199年，地球迎來了最後時刻。21世紀初以來，步步展開宇宙侵略的身分不明的宇宙艦隊終於將魔手伸向太陽系，使用遊星炸彈對地球發動了無差別襲擊。地球人修築了地下都市，試圖頑強存活下去。(略)遊星炸彈的放射性污染開始侵入地表和地下，地球上已經沒有一塊潔淨的土地。人類難道只能等待滅絕時刻的到來嗎？明天的希望到底在哪裡？⁵(《宇宙戰艦大和號》〔宇宙戰艦ヤマト〕，1974)

西元2008年7月，人類面臨滅絕的危機。威力遠遠超過原子彈的超磁力武器瞬間毀滅了半個地球。地殼震動頻繁，地軸扭曲，五塊大陸板塊四分五裂、沉入海底。⁶（《未來少年柯南》〔未來少年コナン〕，1978）

199X年，核戰的烈焰席捲了世界。海水乾枯，地表斷裂，所有生命體似乎已滅絕。但是，人類並未滅種。核戰爭破壞了一切文明，世界進入了暴力支配下的恐怖與混亂的時代。⁷（《北斗神拳》〔北斗の拳〕，1984）

西元2035年，這一年，由UN一致通過了被稱作Wisest World War——人類史上最明智的世界大戰的爆發宣言。突然襲擊地球的「赤道之冬」的氣候異常，幾乎將一切能源從人類的手中奪走。於是，面臨滅亡的人類為建立統一的政府，決定發動一場前所未有的全新的戰爭。⁸（《機神大戰》〔機神大戰ギガンティック・フォーミュラ〕，2007）

上述故事的開篇旁白，都是「末日」想像與「核」之間的確鑿無疑的因果關係的明證。這其中的《機神大戰》也屬於「超級機器人」題材動畫片。「超級機器人」和「末日」題材這兩大類別，又衍生出極多的複合型作品。例如，極為著名的富野由悠季的《機動戰士高達》、庵野秀明的《新世紀福音戰士》等系列即屬此類。

「末日」題材的開山之作，是1970年代石油危機後第二年在日本問世的《宇宙戰艦大和號》（1974）。這是一部掀起70年代動畫熱潮的劃時代的作品。其故事背景，是地球遭到來自外星人的遊星炸彈襲擊，嚴重的放射性物質的污染使所有生物面臨滅絕，距人類滅亡只剩下一年時間。《宇宙戰艦大和號》的編導者讓第二次世界大戰中被美國擊沉的、當時號稱世界第一的巨型戰艦大和號脫胎換骨、重新粉墨登場，肩負起守衛地球的重大使命。這樣的情節設計顯而易見地折射出戰後日本社會為戰敗的歷史所壓抑的民族主義幻想。為了拯救核輻射嚴重污染的地球，宇宙戰艦大和號前往伊斯坎達爾星球尋找「核輻射祛除裝置·宇宙清潔器」。1974年播放的首部系列的每一集結尾處，都會出現「距離地球毀滅還有××天」的倒計時。包括後續系列

6 《未來少年柯南》全部26集的片頭旁白。

7 《北斗神拳》第1集《是神還是惡魔？出現在地獄的最強者》。

8 《機神大戰》第1集《覺醒》。

在內，該作的劇情中出現了「核輻射祛除裝置」、「宇宙輻射病」、「超子彈」、「太陽內部的核融合」等等與「核」相關的虛構設定。該片首集播放便開始反覆出現的因核放射性物質污染而瀕臨毀滅的紅褐色的地球，構成了70年代以降SF動畫所展示的未來世界的一個原初景觀。

正如北野太乙在其著作《日本動畫史學研究序言》(1998)所說，導演松本零士通過《宇宙戰艦大和號》為日本動畫帶來了一個全新的概念——「地球」。自此，「地球」和「宇宙」一舉成為SF動畫最主要的事實空間。《銀河鐵道999》(銀河鐵道999, 1978)、《宇宙戰士》、《超時空要塞》、《新世紀福音戰士》、《蘋果核戰記》(アップルシード, 2004)、《地球防衛少年》(ぼくらの, 2007)等等，都沿襲當年《宇宙戰艦大和號》的宇宙戰記的敘事風格，將人類末世的主題，搬演到從地球到宇宙間無垠的舞台之上。此外，表現全面核戰爭之後的劫後餘生的人類社會的作品，則以宮崎駿的《未來少年柯南》、原哲夫的《北斗神拳》、大友克洋導演的劇場版動畫《阿基拉》(AKIRA, 1988)為代表。

評論家宮台真司在《生存於無止境的日常》(1995)一書中，將80年代後流行於日本的兩種末世觀，歸納



圖5：《宇宙戰艦大和號》(1974)第一部TV版海报



圖6：以東京遭受核爆的場景為圖案的《阿基拉》(1988)DVD封面

為女生為主體的「無止境的日常」和男生為主體的「核戰後的共同性」，極為準確地勾畫出在動漫文化燻染下成長起來的一代日本青年人的精神生態。1995年製造了震驚日本的地鐵沙林事件的奧姆真理教的教徒，便是深受《宇宙戰艦大和號》的末世情結影響的一代人群。這也是關於日本次文化接受方面的一個值得關注的社會文化現象。

四、手塚治蟲與宮崎駿的「核時代」文明批判

儘管前文已經提及到手塚治蟲和宮崎駿的創作，但依然有必要對這兩位最具有代表性的日本動畫巨匠另作專門的討論，因為二者的很多創作，都能在人類文明演進的恢弘視野下，深入刻畫現代社會的矛盾與困境，並敏銳地洞察和表現了人類核狀況的現狀與前景。其中很多作品都可以視為20世紀後半葉以降的「核時代」人類社會的寓言，而且他們的創作，還展示出了針對現代文明的批判性視角下的全新的生態學理念。這些作品包括手塚治蟲的實驗動畫《JUMPING》（ジャンピング，1984）、《PUSH》（プッシュ，1987）、《森林傳奇》（森の伝説，1988），宮崎駿的《風之谷》（風の谷のナウシカ，1984）、《天空之城》（天空の城ラピュタ，1986）、《On Your Mark》（1995）、《魔法公主》（もののけ姫，1997）、《崖上的波妞》（崖の上のポニョ，2008）等等。正是這些創作，將原本作為娛樂性文化產品的動畫片，提升到一個思想批評與文明論的藝術高度。

手塚治蟲的實驗短片《PUSH》講述的是，在未來社會中只要按一下按鈕，馬上就能拿到新產品。但當荒漠上的孤獨的居住者向神祈求一個全新的地球時，卻被告知「沒有全新的地球」，因為當初人類「按錯了按鈕」（指按下了核武器的發射按鈕）。這個故事辛辣地諷刺了製造和利用核武器的人類的愚蠢。宮崎駿的短片《On Your Mark》描繪了一幅嚴重的核電事故發生後的「末世」景觀。由於核放射性物質污染了地上的世界，失去家園的人類只能居住在地下的人工都市。但即便居住於地下都市，人類依然只能以核能為主要能源。宮崎駿的短片通過兩名年輕警官救助一名長有雙翼的少女重回藍天的故

事，在展示出現代文明所陷入的深刻矛盾的同時，謳歌了絕境之下為尋求希望的個體抗爭和自我解放。

直接展示原子爐「爐心熔毀」後的世界之景，《On Your Mark》幾乎是日本動畫片中的唯一一部。宮崎駿是較早認識到核電開發的危險性的動畫作家。在《未來少年柯南》中，他便揭示出軍事利用的核武器與「和平利用」的原子能（在作品中被表述為「太陽能」）的互為表裏的一體關係。在該故事中，利用「太陽能」的超磁力武器毀滅了世界，「太陽能」的開發者之一的拉奧博士為此深感自責。他向劫後餘生的工業島上執意恢復「太陽能」發電的企圖發出警告：所謂超級能源其實是人類所不能駕馭的「怪物」，人類「驕奢地玩弄過剩的能源」，結集全部技術之力建造起的「太陽之塔」（工業島的象徵，利用「太陽能」運轉的技術和行政化的人工建築），其結果不過是一場「愚蠢的夢幻」。故事最後，正如拉奧博士所預言的那樣，「太陽之塔」在大地震中轟然傾頹，化為廢墟。這部製作於1978年的作品，最早在動畫片中，對核能發電發出了質疑之聲，可視為一部「反核電」的先驅性動畫作品。

宮崎駿的動畫作品，無論未來題材還是歷史或現實題材，都以深邃的文明批判為特質。在《風之谷》中，暗指核戰爭的「七天之火」摧毀了工業文明，千年之後為與王虫守護的釋放有毒氣體的腐海爭奪生存的空間，人類再次從地下挖掘、復活了終極武器「巨神兵」。《魔法公主》中，麒麟神被射掉頭顱後，整個森林迅速死滅的毀滅性場景，也顯然是核爆炸之景的視覺換喻。包括上述作品在內，宮崎駿與高 勳所代表的吉卜力工作室出品的動畫片中，人與自然的共生始



圖7：《熱風》2011年8月號。
該號特集為「吉卜力電影
不使用核電製作」座談會

終是一以貫之的重要主題。在福島核事故發生後，宮崎駿和吉卜力工作室公開表明了反對核電的鮮明立場。

當然，在以動畫方式的文明批判方面，吉卜力工作室也並非是在孤軍奮戰。與本文內容相關的，還可以舉出大友克洋監修的劇場動畫《MEMORIES》(1995)的第二個短篇《最臭兵器》。它講述了一個年輕人誤將一個神秘膠囊當作感冒藥吃掉後，其身體成爲散發大量放射性物質的「最臭兵器」（日語中「最臭兵器」與「最終兵器」、即核武器同音）的諷喻故事。不知原委的主人公受藥品開發部門的委託，克服重重阻力將膠囊樣品帶到東京，反而因其「最臭兵器」的巨大威力將首都捲入一場空前的災難和混亂。這個故事在某種程度上，幾乎預言了2011年的日本現實。

五、「日本的想像力」之審視

當福島第一核電廠的核事故發生後，在日本電視媒體上，曾有劇情容易與核電事故發生聯想的動畫片被中止播放的事例出現。其中一例，便是東京電視台原定於2011年3月17日播放的超級人氣動畫形象皮卡丘出場的《神奇寶貝 超級願望》系列的一集（ロケット団VSブラズマ団！）被迫「延期播放」⁹。據說該集故事圍繞糕點中產生的超強能量反應之謎而展開。

此外，還有井上智德的SF漫畫《COPPELION》（台灣譯爲《核爆默示錄》）在《周刊Young Magazine》上的連載一度中止，已於前一年9月決定製作同名TV動畫的改編暫時擱淺的事例。其原因是，該漫畫以地震引發重大核電事故後，被遭受放射性物質污染化爲廢墟的2036年的東京爲故事舞台。假若不是受到福島核災的影響，而得以順利改編爲動畫片的話，《COPPELION》就將成爲以假想的日本核電

9 據cinematoday網站2011年3月17日報導。<http://www.cinematoday.jp/page/N0031118>。

災難為題材的首部系列動畫片。2008年起連載的漫畫《COPPELION》中呈現的「核電事故之災」後的日本想像，與現實世界中的實際發生的時間點相比，確是稍稍超前了，但是，就其動畫片的製作終於因福島核災而延遲而言，也可以說是真實的現實從後面趕超上了想像力。

在3/11後的日本評論界關於核恐懼所催生的日本戰後文化的回溯中，都必定會提及誕生於1954年的日本著名怪獸電影《酷斯拉》（本多豬四郎導演）系列。該片塑造的怪獸酷斯拉，是被美國的氫彈爆炸試驗喚醒的存活於深海的侏羅紀恐龍。它能將吸入體內的大量放射能的熱浪從口中噴出，在登陸東京之後成為日本的舉國公敵。這部影片的故事靈感，來自於1954年3月1日的「第五福龍丸」被曝事件。當天出海漁船「第五福龍丸」在比基尼環礁附近作業時，遭受到美國氫彈爆炸試驗的放射性物質的輻射，其中一名船員在半年後不治死亡。這次事件被視為非核持有國的日本繼廣島、長崎之後的第三次核受難。而怪獸酷斯拉，正是日本戰後「核文化」（包括「反核文化」）的一個標誌性的視覺形象。

韓國《中央日報》2011年3月12日對東日本大地震報到時，以「日本沉沒」為醒目標題，招致日本政府的抗



圖8：漫畫《COPPELION》描繪的市內核電廠發生「爐心熔毀」事故後的東京



圖9：宣告漫畫《COPPELION》將改編為TV動畫的海報

airiti

議。該報後來也反省了此舉「為日本國民帶來了無形傷害」。但其實不論在海外還是在日本國內，「日本沉沒」都是關於日本之3/11的一個最為直覺化的聯想和表述。「日本沉沒」的意象，來自於SF小說巨匠小松左京從1964年起歷時九年完成的長篇科幻小說《日本沉沒》，這部作品於1973年和2006年兩度被改編為電影，是日本SF小說的經典之作。正當3/11觸發的議論讓《日本沉沒》被頻頻重提之際，7月26日80歲的小松左京離世。追悼小松左京的相關讀物的出版，又進一步推動了有關日本戰後SF文學創造力與想像力的反思和討論¹⁰。

「日本的想像力」是近年來才為日本評論界所關注的熱點議題。這是因為隨著日本次文化、流行文化大量的海外輸出，「日本的想像力」越來越成為日本人辨識自身文化身分的一個標識。而另一方面，在日本動漫所代表次文化已成為世界性共有文化的一部分的現實之下，對於「日本的想像力」的實質到底為何物的探究，也顯得越來越重要。包括東亞地區在內的世界很多國家都在消費日本動漫的文化產品，接受著戰後以來的「日本的想像力」。但對其想像力的來源和歷史脈絡卻極少展開理性的辨析和考證。3/11正為我們提供了重新審視「日本的想像力」的契機。

本文粗淺地梳理了核與日本動畫片之間的關係，論述了日本動畫、即Japanimation就其本質而言，是核所衍生出的文化的一部分的基本主旨。在對待核問題方面，沒有任何一個國家像日本那樣，有著如此慘痛的歷史記憶和糾結的心理情結。但是，為何唯一過遭受原子彈的核爆的國家，會熱衷於讓核發電的原子反應爐密布在其地震多發的狹長的國土之上？「福島」與「廣島」之間具有怎樣的連續性和相關性？在福島核事故業已發生而且必將曠日持久地為日本社會帶來深刻影響的現實狀況下，如何從文化研究的層面對上述問題進行揭示，定將成為一個重要議題。希望本文能起到一點拋磚引玉的作用。

評論家川村湊在3/11後的新著《核電與原爆：「核」的戰後精神

10 參見《3·11的未來 日本、SF、創造力》（作品社，2011）、《完全讀本 再見小松左京》（徳間書店，2011）等。

史》(2011)的序言中說：「在美國眼中，毋寧說在日本以外的全世界的眼中，日本的特異性就在於它是『被投下了原子彈』的國家。因此需要向日本學習的，就應該是從『被爆』與『被輻射』的體驗中誕生出的文化，也就是『源於核（原子彈爆炸、放射能）的災難文化』。」對於更多關注於戰後日本的經濟成就的外部而言，川村湊的話不啻為一聲棒喝。畢竟，外部很少有向日本學習「災難文化」的自覺。在把「源於核的災難文化」介紹到美國及海外方面，現代藝術家村上隆是最成功的一位。2005年他在紐約成功策劃了題為「小男孩展——爆發的日本次文化·藝術」的現代藝術展，旨在形象地展示出美國投擲在廣島的那顆名為「小男孩」的原子彈如何闖割了日本的成人文化，將戰後日本文化形塑為「御宅族」沉溺其中的「幼稚」「怪奇」的次文化。作為展覽的圖錄出版的村上隆編著的《小男孩展——爆發的日本次文化·藝術》(2005)，是以廣島、長崎的原爆為基點對現代日本次文化的一次極為全面而系統的本質性論證。關於本文的主旨，筆者先後在北京和台北（召開的日本大眾文化研究）的學術會議上發表之後，讀到了這部圖文俱詳的圖錄，其中很多內容都印證了筆者從外部視點的觀察和思考。在3/11東日本大震災發生一年過後，重提「動畫」與「核災」這兩個不同層面、但卻同屬日本「獨有」的文化現象與社會事件，在筆者看來，村上隆針對日本次文化所說的一句話，在此時富於警示與洞見的雙重意義。

村上隆說，「日本很可能就是世界的未來」。

引用書目

- 加藤典洋。2011。《3.11：被死神撞飛》。東京：岩波書店。
- 北野太乙。1998。《日本動畫史學研究序言》。東京：八幡書店。
- 宮台真司。1995。《生存於無止境的日常》。東京：築摩書房。
- 川村湊。2011。《核電與原爆：「核」的戰後精神史》。東京：河出書房新社。
- 村上隆。2005。《小男孩展——爆發的日本次文化·藝術》。紐黑文：耶魯大學出版社。