

<論文>

# 從《鋼之鍊金術師》的〈等價交換〉反 溯《DORORO》之身體思維<sup>1</sup>

蕭幸君

要旨：

戰後日本のアニメには、テクノロジーの進化によってもたらされた終末観がよくみられる。科学や技術が長年、人間の夢である不老長寿、不死身の願望をロボット、あるいはサイボーグというかたちで実現させた。『鉄腕アトム』以来、人体を代替する機械の優位性が目に見える勢いで人間社会に浸透してきた様相が多くのアニメ作品に描かれてきた。『鋼の錬金術師』に表わした身体観は、心身の分離であると捉えられるのであれば、作品の中心に据えられた〈等価交換〉の概念をどのように考えればよいのか。また、中心テーマだったはずの〈等価交換〉が、なぜ作品の冒頭から否定されなければならなかったのか。本論文はこれらの疑問を出発点とし、『鋼の錬金術師』の中心に据える〈等価交換〉の概念から、『どろろ』の身体観を逆照射し、これらの作品にみられる身体観の変化を追う。

**關鍵字：**動畫、身體觀、〈等價交換〉、《鋼之鍊金術師》、《DORORO》

(アニメ、身体観、〈等價交換〉、『鋼の錬金術師』、『どろろ』)

我，可以說是，以生命最原始的形態（沒有器官的身體）出發，才到達了現在這個地點。.....我看見了，不，我或許該說我感覺到了，我眼前這可怕的旅程<sup>2</sup>。

——Ronald D. Laing

前言

〈再現〉，所反映的不只是現實或現實與社會相互建構的定點定時之單層關係，它會不斷地再次生產、成形、演變、沈澱，甚而穩固某種文化觀點。在探討次文化或大眾文化的作品時，我比較喜好以動態的視覺媒體版本為主要分析素材的一個最大的因素是，動態視覺媒體的傳播速度在越境能力上來說遠超過於紙本媒體。因此，本稿所探討的作品雖然同時有漫畫和動畫版本，但筆者在此會以動畫版本為主來論述。

為什麼探討〈等價交換〉？什麼是〈等價交換〉？

〈等價交換〉是《鋼之鍊金術師》<sup>3</sup>（日文原文《鋼の錬金術師》，以下簡稱《鋼鍊》）的中心概念。根據作者荒川弘在接受藤本由香里訪問時<sup>4</sup>的回應，作者是在得知了有關賢者之石的事後開始閱讀埃及鍊金術的書籍，才產生了在作品中使用鍊金術這個構

想，〈等價交換〉這個概念也在此時應運而生。《鋼鍊》每次開始播放前一定會不厭其煩的反覆敘述這個原則<sup>5</sup>：「人不犧牲就無法得到，想要得到就必須付出同等的代價。這就是鍊金術的等價交換原則，那時我們相信這就是世界的真理」。這個原則雖然沒有任何新奇之處，但透過每次播放時的覆頌，這就成了令人記憶深刻的至理名言，也讓《鋼鍊》的視聽者一開始就意識到這個原則將成為該作品的重要概念。從字義上看來，〈等價交換〉非常單純易解，又既是鍊金術的題材，那麼物質之間的轉換原理對視聽者而言，自然也不難想像。只是《鋼鍊》在作品開頭破題而出的，並非點石成金的夢想，而是靈魂與肉體的代換。主角的愛德和阿爾少年依照鍊金術〈等價交換〉的原理做出大膽假設，只要知道人體的構成元素，那麼使用相同份量的元素就能創造出跟人體一樣的個體，使逝去的母親復活。但是，兩兄弟的鍊金術不但沒有成功反而因此失去了自己的肢體，為了尋回自己的肢體他們必須拿到賢者之石，於是少年們的冒險之旅就此展開。

想要得到，就必須付出，這是《鋼鍊》所強調的。然而在故事的開端《鋼鍊》就否定了〈等價交換〉這個中心原則。愛力克兄弟付出了代價，卻沒有得到想要的，他們所追求的，也是一直以來人們心中所冀求的願望——使死者復生，期望失去的肉體能夠復得。在步入現代化之後，科學以及機械文明的進步就成為人們實現這個願望的一種依靠。然而科技的發達是否能為人們實現這個願望？《鋼鍊》中愛力克兄弟利用鍊金術鍊製人體之所以失敗，還有在作品中大半以一種負面印象出現的人造人，都是作者對科學萬能，機械文明當頭的價值觀所提出的質疑。這點在早期的動畫作品《原子小金剛》<sup>7</sup>亦或是《DORORO》<sup>8</sup>也能明顯的看到。本稿之所以要將這個〈等價交換〉提出來探討，主要是這個概念在《鋼鍊》中顯然和人體複製有著密不可分的關係，卻又和早期的《原子小金剛》或《DORORO》裡所看到人體複製似是而非。從最早期的機器人動畫《原子小金剛》，描述人造肢體動畫的《DORORO》到人造人的《鋼鍊》已經歷經了將近半個世紀，這個人體複製或身體代換與科學、機械文明論證的議題至今仍舊被延續成為創作焦點，融入再生產、再消費的循環中，這意味著它已經不僅僅是舊話重提，老梗翻新的問題，也同時意味著它和社會的關係性在動畫作品中如何被呈現出來，應該是一個值得檢視的問題。

本稿探討〈等價交換〉的目的不在於它本身的概念，重點在於藉由考察這個概念來探討日本戰後動畫裡所呈現出來的身體思維和社會的關係性。先前曾經提及《鋼鍊》中的〈等價交換〉乃是來自於鍊金術，愛德和阿爾兩人試圖藉著鍊金術讓亡母復活，這點和《原子小金剛》中失去愛子飛雄的天馬博士想利用科學的力量嘗試尋回兒子的意圖是相同的，一個是企圖以鍊金術鍊就出亡母的肉身，一個則是利用機器技術複製出愛子的身體。重要的是，天馬博士非但沒有因愛子的記憶成功地移植在Atom身上而高興，反對製造出來的機器人Atom不會成長而大失所望，這顯示了不具有肉身成長功能的機器人。對天馬博士而言不但意味著失敗，也說明天馬博士冀望依靠科學技術解決的是人體再造的夢想，這點和《鋼鍊》中的人體再造或人造人不能說沒有異曲同工之妙。或許該說，《原子小金剛》裡的人體再造計畫的元素在《鋼鍊》被一分为二：一個是機器與身體部份肢體的代換，還有一個則是人造人。而這個人體再造的夢想背後所維繫著的，就是找回喪失的生命，即便創造新生命的人造人亦是。從這點來看，《原子小金剛》的出發點亦是《鋼鍊》的原點。但在這裡需要切割的是，《原子小金剛》雖然和《鋼鍊》有共通的類似點<sup>10</sup>——找回

喪失的生命，但是《原子小金剛》在機器身體成形後並沒有太大的變化可循，亦沒有明顯的人體肢體代換元素，這點和《DORORO》相較之下，在論述空間之差距就不待言了。這也是為什麼本論文要捨棄開創機器人動畫先鋒《原子小金剛》而選擇以《DORORO》來比較的一個主要原因。又，《鋼鍊》中愛力克兄弟為了尋找賢者之石開始了冒險之旅，這點和《DORORO》中百鬼丸為了尋回失去的肢體器官開始冒險之旅類似，是而，相較於《原子小金剛》，《DORORO》這個作品是更適當的比較對象。但是既然《原子小金剛》是機器人動畫的創始作品，而不論是《DORORO》也好或是《鋼鍊》也好，其身體代換所依靠的是科學知識、機器技術所成形的鋼製肢體或裝載著武器的機械，那麼這些機器義肢的表象仍無法脫離《原子小金剛》所帶來的原始表象，一切還是必須從《原子小金剛》開始說起。

重生與再造——從《原子小金剛》的不死之身說起

談論《原子小金剛》的機器人表象，就必須提及機器人所呈現的文化符號，特別是日本動畫中的機器人文化符號如何被日本的動畫藝術工作者視覺化的這個問題是不容忽視的。對此，首先有幾個基本的重要問題需要確認的是：支撐機器人之科技知識的文化符號；機器人所衍生的文化符號；機器與身體代換之間所呈現的文化符號。

〈機器〉，究竟呈現了什麼樣的文化符號？在日本社會裡，機器是在背負何等的文化符徵的狀況下被視覺化？長久以來，機器就被當成是一個衡量文明尺度的標竿之一，從西方工業革命後，機器取代人力進而入主人類社會，它不但象徵生產力，象徵傳播，象徵繁榮，同時也象徵破壞，象徵侵略，象徵人性的泯滅敗壞。於是在慣於立論於二元對立論述的狀況下，描寫機器與人性之間的拉扯與糾葛的作品裡，就容易出現機器愈是進化，人工智慧愈接近人性，就往往會掀起一場機器與人爭霸的戰役，這種呈現小至槍枝、汽車、飛機，大至大型的超級電腦或不明的宇宙飛行物體。這樣的情節設定自然不限於日本的動畫作品，在很多好萊塢的電影裡原本就是個熟悉的題材，不管是操縱科學發明利器取勝的《007》，還是最近的《戰爭遊戲》《鋼鐵人》《魔鬼終結者》。在影片裡，擁有電腦或機器的一方總是佔著優勢且具有較優渥的取勝條件，沒有機器撐腰的人類則必須費盡力氣來戰勝這些自己發明出來的工具或夥伴。於是，〈機器〉所背負的文化符號中，文明先進的形象或強勢的印象就難以抹滅。而〈機器人〉則是被賦予人類外型的機器，處於贗品或替代的地位，卻也在各方面被要求必須接近人類，愈是逼真愈是珍貴。基於這兩點來看，《原子小金剛》恰恰是背其道而行。Atom雖酷似天馬教授的愛兒，卻被拋售到馬戲團備受人類歧視。擁有超越人類能力的Atom在權力體制裡並不屬於強勢的一方，即使它外型酷似天馬博士的兒子飛雄，又和人類一樣能區分善惡也有感情，但它並沒有因此特別受到人類的珍愛。由此顯而易見的是，日本第一部機器人動畫裡所呈現出來的機器人Atom所背負的文化符號和好萊塢電影截然不同，它不象徵生產力，不象徵繁榮，同時也不象徵破壞與侵略，也不象徵人性的泯滅敗壞。相反地，它逐漸從一個人類的道具被修正為和平戰士，Atom被強制執行了類人化的行為，它被迫學習如何用人類的眼光來看自己的世界。當〈機器〉結合了〈人〉，它的表徵就被托付了類人化，甚至人類無法實現的理想。

而以〈機器〉取代〈身體〉又呈現了些什麼？《原子小金剛》中的Atom是天馬在失去自己心愛的兒子飛雄之後，思念之際製造出來的，在此，飛雄失去的肉體整個由機器所替代。這種在代換的身體上寄託感情，寄託想念的做法，在《DORORO》以及《鋼鍊》中都可

以看到。《DORORO》裡的百鬼丸在失去全身器官和四肢後，被母親偷偷放流逃生巧逢藥醫壽海得救，代換在他身上的是利劍、炸彈等可充當武器的義肢。《鋼鍊》的兩兄弟則是其中一人，一手一足必須依靠鋼鐵義肢，另一人更是喪失了全身的肉體，取而代之的是一付鋼盔似的鋼鐵人體。在這三個例子當中都可以明顯地看得出來，這裡被代換在身體上的機器，〈戰鬥〉裝備的表徵十足。

回歸正題。為什麼探討《鋼鍊》的〈等價交換〉必須提到《原子小金剛》？雖然作者手塚曾在他的回憶錄中提起《原子小金剛》的主題乃是人類與機器人之間無法互相理解的悲劇<sup>11</sup>，但毋庸置疑的是，這個取代人類的肢體本來所承載的，是思念，是一份期待回報的愛情，是封鎖恐懼死亡的發明，是失去可以再復得的存在，是記憶永恆的形態。然而縱然Atom以酷似天馬博士死去的兒子之身出現，不但能有人類的感情，同時也具有許多驚人的能力，卻因不能像人類一樣成長而被天馬捨棄賣到馬戲團。成長蛻變，無法具有人類這項特質，即使外型酷似人類，Atom發現自己是個永遠都無法成為人類的機器人，於是他就開啟了另一個自我生存的理由——消弭衝突。筆者在這裡想要指出的是，《原子小金剛》這部作品中所呈現的幾個重要的元素，例如，人類與機器人之間無法彼此理解甚至導致歧視或因此成形的權力架構中所見的種種衝突，父子之間的關係，還有身體再造的呈現雖然形態不同但都在在被《DORORO》所承襲，也在《鋼鍊》中再度被提出探討，重要的是，在《DORORO》和《鋼鍊》中，人類肢體在被取代或代換中的意義，仍無法除卻《原子小金剛》裡肢體代換的基本意義，那就是：記憶／親情、死亡／再生。也正因為《原子小金剛》這部早期的動畫中早已提出這些重要的元素，若在歷經數十年後仍必須被提出重新探討，表示我們應仔細審視著其中的意義與變化，同時，這也是在藉由《DORORO》和《鋼鍊》兩部作品來探討這些元素時，我們必須先注意到《原子小金剛》的主要原因。

觀眾絕不陌生。從手塚治虫的《原子小金剛》誕生之後，機器人Atom就背負了人類賦予它的重任——為〈正義〉而戰。當它小小的身軀擎天而上，觀眾期待的就是接下來的戰役能帶來什麼樣的驚喜與突破。看它通過種種的挑戰與考驗，置身事外的人們儼然一付等著驗收勝利戰果的模樣，不厭其煩的反覆消費邪不勝正的故事，然後逐漸隔離這小小機器人初始被寄予的希望——一份難以割捨的記憶、一份無法釋懷的悔恨、一份永恆的親情。機器人和靈魂的拉鋸戰，就在這觀眾與製作人之間展開，然後反覆再現。今天的《原子小金剛》是永遠的英雄，也是機器英雄的始祖。但是在過去，它也曾被指稱〈不堪入目〉，無法安心的給家中的兒童觀賞。理由是這個作品的劇情過份殘忍，過份暴力。因為它牽扯到人口買賣，戰爭暴力<sup>12</sup>。現今，固然沒有媒體或觀眾會以同樣的理由來抵制這部經典<sup>13</sup>，但是它留下許多仍未解決的問題：為什麼在眾多的日本動畫中年幼的少男少女一直無法避免透過戰鬥來呈現或解決〈衝突〉？正如手塚治虫的早期作品《DORORO》裡所出現的Dororo這個角色，便是一個無法迴避戰爭，即使弱小無力，仍得肩負面對戰爭的重擔，在殘酷的事實裡思考戰鬥的幼女。不論是正義對邪惡，或是地球人對宇宙人，或是早已避開這種兩元對立的模式，無可否認的，《原子小金剛》裡的少年Atom也好，或是直至後來的少女動畫也好，他／她們總是不停地伸張正義，只是這些正義是否都是必須以戰鬥方式來伸張？這些衝突除了戰鬥難道沒有別的解決手段？這些似乎都不再是動畫中該被質疑的問題，因為，或許沒有了正義可以伸張，沒有了解決衝突手段的戰鬥，動畫裡就難以出

現英雄式的焦點人物，動畫裡失去了戰鬥畫面，就失去一個極大的精彩點。

但是，我們是不是也可以換一個角度來思考，這些少男少女必須面對的戰鬥，是不是正是一種無可避免的殘酷事實的表徵？試想，《原子小金剛》裡那些機器人的身體代表的若是沒有痛感，隨時可經由修補回歸完整的軀體，那麼也就是說，機器人的肢體是隨時可以再造可以重生，只要持續維修就能擁有不死之身。這對經歷二戰後的日本來說，Atom的誕生所兼具的不僅僅是勞動力與不受傷害的身體，同時也正因它超越常人的能力，經歷過戰事的日本群眾對這個小小的機器人所寄予的，還有肩負和平重任的期望。在〈兒童節目研究——機器人動畫的對立構造的演變〉<sup>14</sup>（石渡，2007）這篇論文當中就提到：當《原子小金剛》開始在電視上播放，就不斷地有觀眾反應要求讓Atom成為維護正義之士，要求避免殺戮和悲傷的場面，這些視聽者的聲音逐漸改變了原著的Atom，而Atom之所以能不負眾望，主要的還是，誰都不用擔心為了和平而戰的這個機器人會喪失生命。這個不死之身麻痺了生死對人們所造成的傷痛，於是，機器人的神話就此開啟。

思考的肉體——《DORORO》的身體觀

同樣是手塚的作品，《DORORO》所呈現的面貌就與《原子小金剛》大不相同。為了一統天下的野心，作中的主要人物之一的百鬼丸在他出生之際，他的父親以百鬼丸身上48個部位作為交換條件，從魔神那裡獲取統治天下的力量。只剩下一個胴體的百鬼丸被母親偷偷地流放水中棄生，讓他幸運地遇上藥醫壽海得以獲救，壽海運用他的醫療知識，配合他的成長為百鬼丸裝上義肢，百鬼丸則依靠一絲意念來感受外界，用以取代失去的肉體功能。活像西洋小說中的科學怪人一般，沒有了五官，沒有了五感，沒有了身上的臟器，百鬼丸就奇蹟似地活了下來<sup>15</sup>。不管是眼睛還是手足，壽海都是隨著他的成長幫他代換不同大小的義肢和器官，到了年齡漸長時，壽海就為他的手足裝上可以戰鬥的利劍武器。當然，這些準備為的就是向那些魔神討回自己失去的身體。這裡用來替代身體的人工肢體都只能說是暫時性的取代物，在百鬼丸奪回自己的肉身後便失去存在意義。奇妙的是，作者手塚在這裡賦予百鬼丸奪回肢體這個行為的意義。百鬼丸每奪回身上的一個部位，民間所受的戰亂之苦就好似減少一分，也就是說，百鬼丸的肢體所連結的是關係到周遭世界的命運。就這樣，個人與群體的連結在《DORORO》裡以一種十分微妙的關係被呈現出來。喪失身上所有的器官後，百鬼丸這個角色只能依靠〈感覺〉來和外界〈接觸〉。沒有舌頭，沒有眼睛，沒有手足四肢，甚至沒有心臟的百鬼丸，他的視覺、觸覺、味覺、嗅覺等都是以心靈感應的方式來克服，與人交談時則是用腹語術。像是一個根本無法存活的胴體只依靠意志力的支撐和藥醫的幫助奇蹟似的活了下來。實際上將精神寄託在殘留的肉體，讓百鬼丸以一個最低限度的生命體——為了活下去的堅強意念和僅有的胴體——開始了他的冒險故事，這可以說就是一個以身體思維為中心的身體觀，身體在這裡是隸屬於思想領域的。一個思考的身體的冒險故事。這是另一個神話，一個被蓄意構築而成的神話，但卻是一個建構在實體上的神話。

為什麼這麼說？從出生開始就沒有認知經驗和語言交流，只依靠心靈感應的力量來接觸外界的百鬼丸，無法真的〈看到〉外界的一切或〈觸摸〉周遭的事物，每當他找回身體的一部份時，百鬼丸才感受到每個肢體器官的真實性，恰似隱喻人類因為戰爭失去所有的理性和感覺，似乎只有重拾這個真實性，才能奪回因戰爭所喪失的人性。透過百鬼丸找

回自己的肢體的過程，觀眾是不是也一起尋回了喪失的〈自我〉？這裡所被重視的是，藉由肉體實際的去感受周遭，才能擁有的一種〈自我〉，只有意志力或心靈的感應仍舊是不完整的。強調心或靈魂重於肉體的思想性在這裡毋寧是不存在的，相反的，沒有肉體的心或靈魂只是一個沒有或無法獲得建構自我因素的存在，喪失肉體，就是喪失自我。百鬼丸在作品當中並沒有把〈心〉要回來是因為他的〈心〉在父親身上，想要拿回自己的心就要選擇弑父，最後雖然百鬼丸所選擇的是一個沒有〈心〉的肉體，但觀眾是不是寧可接受一個肉體不完整的主角，也不願看見他為了奪回心臟狠心弑父而變得喪心病狂。再說，如果這部作品中的肢體器官主要在於詮釋感受外界和外界的互動，那麼百鬼丸的這個選擇就再合理不過了。在《DORORO》中，精神無法缺乏肉體，精神不是超越物理物質的存在，精神也不是主導肉體的先鋒。

這種對追求肉身的執著到底源自於何處？在這裡筆者並不打算套用東西哲學的理念來看這個問題，即使本文有些敘述容易引起讀者內在的許多哲學思維對話，例如胡薩爾的身體觀與他者的關係，或是這裡我們是否會想起德勒茲與瓜塔里在《反伊底帕斯》裡所提到的「機器哲學」，總而言之百鬼丸的意識從來沒有離開過他的身體，即使失去感官，他對他者的想像也沒有因此停止，相對的，在《DORORO》裡百鬼丸所追求的是一個實質的肉體，起碼這裡所出現的應該不能視為身心二元對立的呈現，卻也不能完全和中國哲學的心—氣—身三元一體之概念重疊，或是和志怪小說中的身體越界相提並論。與其將重心轉移至哲學理論論述，這裡筆者較想先從虛心的面對文本開始思索。回歸文本中《DORORO》的身體觀，在實質上已被分離的肢體之間存有復合的機能，打倒魔神後不但能奪回失去的部份肉體，這部份的肉體還能〈重生〉於肢體被肢解後歷經十數年的胴體上，百鬼丸的感官因此依照奪回的器官的機能一一恢復了視覺、味覺等這些能與外界接觸的感覺。顯然地，這個作品所重視的在於肉體感官和外界連結的關係性，而這身體思維似乎關係著人性與生命的完整。從肢體完整到失去，然後又從失去逐漸獲得。百鬼丸的冒險旅程，是個從〈非人〉到〈人〉的歷程。這裡所指的非人是指無法感受外界，無法感受他者存在的非人，有別於機器肢體或人造人所常被判定成非人或怪物的意思。這或許也是百鬼丸在擁有替代肢體後仍然必須奪回他自己的肉身的理由。如此一來，魔神為什麼要剝奪百鬼丸的肢體的疑問，是否可以解讀成魔神奪取人類肢體的目的在於想要藉由擁有人類的肢體成為接近人類的存在？還是剝奪人類的肢體，無非只是想要使人類因而麻木不仁（失去身體感應）才能製造亂世？或者是，在百鬼丸的父親醍醐景光，為了野心放棄親子之情<sup>16</sup>的時候，就象徵了亂世的開端？可不可以說那是魔神給予醍醐的考驗，考驗醍醐是否會為了野心將愛子的身體分割成48個部份交給魔神？如果是，那麼魔神所持有的這48個肢體，就是醍醐交出人性的證明，從此，醍醐打著為了和平而戰的旗號，塗炭天下生靈。如果從《鋼鍊》的〈等價交換〉這個角度來看，《DORORO》裡以肢體交換統治天下的力量、打倒魔神可取回已經失去的肉體或肢體代換，似乎也象徵著肉體只是轉移到另一個空間，就像阿爾的肉體在真理之門，而百鬼丸的肢體則存於魔神所屬的空間。只是《DORORO》中所呈現出來的會思考的肉體，在《鋼鍊》裡是消失殆盡的。

複製的謬誤—— 等價交換

從《原子小金剛》《DORORO》乃至於《鋼鍊》已歷經數十年，我們或許必須說複製的

時代不但沒有漸行漸遠，反而是以一種無法避免的形態接近。在動畫中模擬真人的作品常會被以弗洛伊德的詭異（"Uncanny"）觀點來切入，無可諱言的，這個科技萬能帶來的結果所質疑的是，人與非人的界線。《原子小金剛》裡出現的機器人權可以說是讓機器人脫離類人類的膺品或替代，成為一個獨立的存在，但若要問，這所謂的機器人權會不會只是從人類的眼光和角度來度視機器人的世界？它被賦予的是不是仍是以人類為基準的權益？那我們應該會察覺到，《原子小金剛》裡所描述的人與機器人之間的理解，大都包圍著以人為準的表皮，那份理解，是將機器人視為〈人〉來看待，終究只是將機器人這個他者融入自己的領域，而不是真的建立他我的對等狀態，說穿了，機器人只是被人類接受而納入人類社會的。以探討複製人的問題而備受矚目的電影《銀翼殺手》<sup>17</sup>之所以能讓人無法遺忘，也許是因這部經典科幻片中所呈現的質疑，能喚起從他者的角度去思考自己的可能性。或許如同林建光在《身體、科技、政治：後人類主義的幾個問題》<sup>18</sup>中提到克拉克（Andy Clark）的《天生的生物控制體》（Natural-Born Cyborgs）時所說的：「內與外、人與科技的界線，以及隨之而來的完整的自我、人類中心的概念，其實是個美麗的幻覺」。那麼，人類會不會只是另一種機器人？是否一切都沒有本原而只有複製？的這些疑問，就呼之欲出了。

從這裡來思考《DORORO》和《鋼鍊》裡的複製時，軀體與靈魂之間是否存在著疆界，便是個無法避免的問題，因為那會是區別人與非人的判定點。《DORORO》的部份在上一節裡已經提到，這裡就針對《鋼鍊》來作分析。《鋼鍊》中，愛力克兄弟也是被父親捨棄的一群。母親在父親離家後過世，為了找回逝去的母親，愛力克兄弟決定違背鍊金術的規定鍊製人體讓母親復活卻告失敗。複製，特別是人體的複製在《鋼鍊》的開始，就點出了生命的無可代換性。鍊製人體，這個被認為褻瀆神的領域的行為之所以被禁止，其前提是因為只有神，才能造人。西方的創世言說裡，神從亞當身上製造出夏娃，並沒有所謂的〈等價交換〉的原則存在，有的只是，人是可以複製，但那是屬於神的領域。而人可以複製的是什麼？動植物、礦石合成物任何只要不是人本身的存在，都可以。於是這裡出現的複製原則是：神造人，神複製人，人只能複製人以外的萬物。在《鋼鍊》中人造人不斷地以一種超越神的姿態出現，其中有部份人造人甚至以基督教的七大罪<sup>19</sup>為名，從這裡也可以看出《鋼鍊》本身所依據的複製原則和西方基督教義是相關的。是以，《鋼鍊》中愛力克兄弟可以義肢或義體代換身上所失去的部份肢體甚或整個身體，但人造人則是不能被容忍的異類。這些人身上會有許多異能，能同時容納複數的靈魂，能自由操縱變化身體，這種種能力就成為被判定為非人的條件，如同電影《X戰警》裡的變種人一樣，被認為是一種病變，是需要被〈治癒〉（cure）的。人造人，這個褻瀆神的領域的產物，在作品中被描寫得自恃能力超越人類，甚至超越神，它成了野心的代表，怪物的象徵。

那麼，我們該如何解讀《鋼鍊》中的〈等價交換〉？在一剛開始這個作品就違反了鍊金術的規則鍊製人體，在鍊製人體時〈等價交換〉的原則就被否定。一個一開始就被否定的原則，為什麼在動畫《鋼鍊》每次播出時會一直被強調而成為本作品的中心概念？筆者認為，這裡不但點出了生命的無可替代性，也呈現了《鋼鍊》的身體觀。失去肉體的阿爾以一付空盔甲來充當身體，可以思索，可以言語行動，卻不需要一切維持人類肉身所需之物質，也沒有被區分為〈非人〉。也就是說，阿爾雖然失去肉體，但是精神內在層面

仍是阿爾〈本人〉，《鋼鍊》裡單是如此就已經達到成為人類的基本條件。沒有實質的軀體而只要擁有該人物原來的精神內在就可稱之為人，到底是什麼讓愛德以及周遭的人將只剩一副空殼盔甲的阿爾視為〈人〉而不是無法理解的非人或怪物？在此，阿爾之所以被信任或接納的原因在於阿爾的記憶<sup>20</sup>。正因為有阿爾的記憶背書，讓盔甲人阿爾被認知為愛德的弟弟，被認知為一個〈人〉。既然阿爾僅靠它的記憶就可得到他的存在認知，那麼可以說肉體在這裡並不同靈魂一般重要，心與身的區別以及心大於身的價值觀就在此顯露無遺了。就阿爾的狀況而言，軀體與靈魂，該說肉身的軀體與靈魂，是可以分離的。但是這和1995年押井守的《Ghost in the Shell／攻殼機動隊》上映後所引發出的一連串的身心分離論述，還有片中軀體轉換時可以藉由輸送管道傳輸記憶隨時更換載體的設定並不相同，《Ghost in the Shell／攻殼機動隊》中被遷移的記憶有如人工智慧的腦與記憶，人的靈魂好似活在電腦的0與1的世界裡，或者是人與機器之間的界線根本早已混淆不清。而愛德用鍊金術維繫在盔甲上的阿爾的靈魂事實上並無法確認，肉眼可以看見的單就只是空殼盔甲中的一個鍊金術的圖騰而已，這種心靈不依附肉體而存的呈現似乎較接近笛卡兒《哲學原理》中身心二分並將兩者視為不同實體的觀點。阿爾的一切心智活動就在沒有任何生理器官的維持下運作，這點和《DORORO》的百鬼丸是非常類似的。但儘管如此，沒有四肢沒有內臟器官只剩下一個胴體的百鬼丸能夠依靠意念存活、行動，是否就如同阿爾沒有任何器官能夠言語行動一般？筆者認為，這是個差之毫釐失之千里的問題。

#### 被割捨的觀點——身體的對話

究竟《DORORO》和《鋼鍊》徹底不同的地方是什麼？如果〈再現〉不只是現實或關係性的〈再現〉，而也可以是抵抗某種現實的呈現，如果傳媒中的動畫所帶來的文化再生產、再消費的背後隱藏了某些抵抗現實的意涵，那麼原本呈現在《DORORO》中某些抵抗現實的意涵到了《鋼鍊》，無疑是被抹滅得了無蹤跡的。《DORORO》中，百鬼丸的命運之所以和百姓的命運連結的原因在於：他的命運的特殊性不僅在於他是城主醍醐景光的兒子，還因為他父親是一個為了想擁有統治天下霸權不惜犧牲兒子的性命、犧牲百姓平靜生活的野心家，所以透過百鬼丸奪回肉體的行為削減魔神的力量可視為一種粉碎父親野心的舉動<sup>21</sup>，間接地也可算是減輕百姓苦難的作為。但如果觀眾只是需要一個救世英雄，那手塚何不乾脆造就一個抵抗父權，痛宰惡勢力的角色就好，何必設定一個手無縛雞之力的幼童，還有一個幾乎喪失所有的肢體與器官的人物來擔任主角？由《原子小金剛》一例可鑒，手塚並不熱衷造就一世英雄，擁有超越人類能力的Atom之所以必須是個棄兒，是個受鄙視的一方，乃在於手塚所想造就的是一個社會的弱者，同樣的，《DORORO》中的百鬼丸也好Dororo也好，肢體的殘缺還有淪於宵小的無力幼童，反是該作品中不可或缺的角色，更該強調的是，百鬼丸奪回喪失的肢體之所以能與天下百姓的命運連結，乃是因為這個命運共同體來自於身體的感觸，感受痛苦，感受天災，感受人禍，感受失去的痛，才能感受重返的平凡的快樂。換言之，《DORORO》中的身體觀，亦即是一種生命觀。在這個作品中所呈現的生命，就是感受外界、感受他者。而感受外界、感受他者的媒介，就是會受傷的，脆弱的肉體。這也意味著，個體的生命所涵蓋的，不僅僅只是個體本身的心靈和肉體，還有透過肉體所連結的外界，以及其關係性。《DORORO》的肉體所具備的，不僅是一個個體的生命跡象，所支撐的也不僅是一個個體的肢體功能，它所呈現的，是透過感知外界的能力



來連結人與人之間的關係，活著，就是感受他人之痛而痛，感受他人之樂而樂。如果考量這個作品出現在戰後的日本，其作品背景設定在戰亂，一個自身難保只能自求多福的環境，就可以知道，那是一個有時必須斷絕感受外界，斷絕感受他者才能獨活的環境。而《DORORO》所質疑的是，即使能夠獨活，那麼拒絕感受外界、他者，斷絕感官的傳達，是否就像我們的肢體被魔神所佔有一般殘缺？這或許可以解釋百鬼丸在奪回喪失的肢體與器官的過程為何對天下百姓的命運而言足以舉足輕重。

相對的，《鋼鍊》所提供的身體觀除了上述的肉體與靈魂的分離，甚至透過阿爾這個角色完全排除肉體的存在，此外，愛德以雙手觸地就能施展出鍊金術的設定也提供了重要的視角。透過軀體和地面的連結直接引導出能量，連作者自己也說，天下哪有這種鍊金術！但筆者重視的不是這種做法是否合理，而是它所呈現出來的身體觀。這裡，愛德和外界的連結並沒有因為換了義肢而有所變化，相反的，無論是阿爾也好或是愛德也好，《鋼鍊》裡的軀體不分機械或是肉身都是載體，是媒介，這個載體或媒介是不是肉體已不能成為影響這些機能的因素了。顯然的，雖然愛力克兄弟奮不顧身地想要尋回自己的肉體，但是喪失肉體後失去感覺的傷痛局限於阿爾或愛德個人，並不像《DORORO》強調喪失肉體的感覺就是喪失和外界、他者的連結，也沒有《DORORO》裡所呈現出來的身體思維。在進入科學文明、機器技術當道的時代，去身體化的速度日益增長，而肉體的重要性則逐漸式微，肢體功能無所不被取代，其極境是否會連人性也會喪失？這是《DORORO》所提出的質疑。數十年後的現在，即使許多議題仍被《鋼鍊》所承續，但是這個質疑卻被擱置了下來。不斷被複頌的〈等價交換〉有如空谷迴響，生命的不可代換性雖屢次被喚起，在肉體感官失速的狀況之下，卻已是虛而不實了。

身體的對話。這是《DORORO》有的，卻是《鋼鍊》所沒有的。《鋼鍊》中所缺乏的身體對話，除了肢體與肢體之間的感覺呈現以外，還有透過身體感覺與外界或他者的連接。雖然，愛德裝著義肢的部份常會疼痛，也會出現不協調的部份必須經過專家來幫他調適義肢，但只能說在作品中呈現出來的身體感覺僅限於義肢與身體接續點的痛楚與不適。對《鋼鍊》中這部份的描寫，藤本由香里卻是讚賞有加。她說，

當讀者看見《鋼鍊》中描述失去一手一足的愛德在裝著義肢時不但會感到激烈的疼痛，還得歷經數年的復健，還有清國的女戰士蘭芳在戰鬥中自行斬斷已不聽使喚的手臂後，勉強支撐著受傷的身體站了起來，這時看見鏡中自己的身影，流著淚說「手臂...真的沒了...」的場景時，讀者會知道作者要大家感受到這種「身體缺損」的真實感覺<sup>22</sup>。

她將這裡的描寫稱之為〈生命的感觸〉。沒錯，這對愛德本身還有蘭芳自己而言，明知已經失去了肢體，仍然必須經過疼痛、復健或是確認了映照在鏡子當中的身影來追認身體缺失的感覺，才能真正的認識到自己的身體已受缺損，這無可否認的是一種對生命的〈感觸〉。此外，她又舉了一個例子：「槍好啊。不像劍或刀子手上會殘留人死去的感覺」<sup>23</sup>，以此證明作中人物確實感受到奪取人命的感覺。但不可諱言的，這種對生命的〈感觸〉無疑的是只將焦點集中於排除感受他者的部份，並無他者介入的空間可言。相對的這也說明了《鋼鍊》所呈現的身體感覺中，他者已經蕩然無存。〈再現〉所呈現的如果不只是現實或關係性，還能涵蓋一層對現實的抵抗的話，那麼毋庸置疑的，《DORORO》的身體觀所呈

現出來的身體對話就是一項力道十足的抵抗。不似《鋼鍊》逕自讓靈魂使喚著身體，主客之分儼然成形。這若能另闢篇幅——用中西身體論<sup>2.4</sup>來檢視其中西哲理兼使的混淆狀況，也會別有一番風貌。

#### 結語

就本論的目的而言，分析動畫中身體觀之流變與其再現和再生產、再消費的狀況來觀察投射其中的社會性是必須列為優先考量的課題。反觀《鋼鍊》中的身體觀為何會失落了《DORORO》裡一再被強調的身體思維，其原因不外乎去身體化風潮的激進讓原來與外界、他者之間的互動扮演著最重要的角色的肉體漸行漸遠以至其重要性模糊消弭。再者，喪失的傷痛已不似戰後的社會這般容易勾起共鳴，於是在現代性愈是發達，個體與外界愈是斷絕的情況之下，身體思維就被侷限在個體不易外顯，如同《鋼鍊》阿爾的感傷在周遭的同伴當中也只能是阿爾自己一人的傷痛。真理之門中那個孤獨日漸消瘦的阿爾的肉體，即使在被解放出來之後，能否尋回自我？從〈等價交換〉反溯《DORORO》的身體觀，可以看見去身體化的危機雖然持續被意識，如同戰爭的殘酷與愚昧不斷地被反思、提醒，但我們終究因去身體化的激進而失去或不知如何去感覺，那戰爭的殘酷與愚昧，都只是遙遠的想像空間，外界和他者失焦後的自我，也只是個無法認清自己的自我。對現代社會中逐漸去身體化的現象抱有危機意識的梅洛龐蒂對我們發出的警訊自是不無道理，但如何重拾身體思維，讓身體也能當自己，那是不是觀眾這邊該思考的問題？

作品，尤其是訴諸視覺效果的作品，擁有一種對未來的視覺開放的空間。在觀眾融入作品世界的同時，也是開闢未來視野成形的時候。《DORORO》的身體思維所呈現的固然是對失去肉體感覺提出質疑，而開放的空間卻會釋放出更多的訊息。〈再現〉同時可反應現實呈現與社會的關係性，也可呈現出抵抗現實的訊息，同時也不斷透過和視聽者的互動來成形各種文化符碼。《原子小金剛》的不死之身雖然讓觀眾喪失了〈感覺〉，但是《DORORO》則費盡了所有的陳述來支撐透過肉體來〈感覺〉外界與他者的存在的重要性。這個重新在《DORORO》中被拾回的實體感覺卻在身體呈現上，從肢體的表象轉移成一種思想或概念時在《鋼鍊》中逐漸剝落。因此，欠缺了這個切身的感受，即使《鋼鍊》在電視播放時所複頌的中心概念強調了生命的無可代換性，到頭來這難道不也只是個空轉的口號？《鋼鍊》的結局雖然以打破〈等價交換〉的原則來收場，但實際上，這個原則早已在一開始就被否定了，不管愛力克兄弟是否因得到賢者之石，不用遵循〈等價交換〉的原則就能找回自己的肉體，這個空轉的概念已經沒有被證實的需要了。從人體複製到〈等價交換〉，從肢體代換的實質性轉移成思考生命或代價的概念化過程，《原子小金剛》《DORORO》《鋼鍊》都在探討一個相同的命題，那就是，〈人〉到底是什麼樣的存在？在這些作品中，不管我們遭遇到多少所被沿用的東／西身體觀和哲學思想的交雜，我們可以清楚的看到，《鋼鍊》所喪失的是揣度他我之間關係的可能性。那個只用人類的觀點來度量他者的眼，又在不經意當中回到了視像之中，人類用戰爭暴力來解決衝突的方式也依然不改。從《鋼鍊》失落的命題來反溯《DORORO》的身體觀，我們會驟然發現，《DORORO》所敲響的鐘，在《鋼鍊》裡已寂靜無聲，人的傲慢依舊，而他人的傷痛即使近在咫尺，都是千里之遙的現實仍沒有改變。

大塚英志在《Atom的命題》中一開始就寫道：

手塚治虫，或者要談論《原子小金剛》，無疑的就是在談論這個國家如何接納〈戰後〉這個過程。我可以如此斷言。

但是，如果本書一開始就從這裡開始寫，那麼讀者們究竟作何感想？在過去，以這個觀點來看手塚或是《Atom》那都是不言自明的，這種看法有時還會被認為是一種刻板印象，這原因可歸諸於手塚本身常常刻意讓自己去扮演這種角色，甚而還故意對此惡意自我批評。

（略）

（略）〈戰後民主主義〉這個言說，在手塚這個訪談後歷經了20餘年至今，已幾乎失去它的機能。這導致了一個結果就是，它也同時令我們遺忘了在過去經常耳聞的〈戰後〉這個歷史框架中談論手塚治虫，或是《Atom》<sup>25</sup>。

顯然地，如大塚英志所言，這種言論在現今的日本社會已經失速。或許可以說這就是《鋼鍊》的身體觀不再具有感受他者切身的傷痛，而只停留在自我空間的痛楚中的一個最大的原因。那麼，我們是否應該開始我們自己的冒險之旅——在興高采烈地觀賞《鋼鍊》的同時，莫忘了重拾這個已剝落許久的身體思維？在享受與消費〈再現〉成果的歡樂時，記起我們或許必須挑起再生產的責任，如果這也是《鋼鍊》所意味的〈等價交換〉，那麼即使它本身抹滅了與他者互動的空間，即使在作品的開頭〈等價交換〉的概念變成義務性的複頌，生命的不可代換性所擁有的意義變得虛而不實，但空轉的台詞如果仍然能夠喚起觀眾失去的身體思維，那就表示我們可以真正遺忘手塚治虫的那一天來臨了。

（ショウ コウケン 東海大学日本語文学系）

注

1. 感謝兩位匿名審查委員給予寶貴的建議與指正，讓筆者有機會能夠再理思路與整理。
2. 中文部份為引用者由日文譯文轉譯。日文部份為：「私は、いわば、生の最も原始的な形態（器官なき身体）から出発して、現在にたどりついた。」「私は見ていた、いやむしろ感じていたのだ、私の眼前に  
恐るべき旅を。」（笠原嘉・塚本嘉寿譯《經驗的政治学》，2003，p. 167。）
3. 作者荒川弘，2001年8月開始連載，花費10年完結，電視動畫版《鋼之鍊金術師》於2003年，後改版《鋼之鍊金術師——FULLMETAL ALCHEMIST》於2009年開播，完結篇則幾乎和連載時期一致於2010年7月播放完畢。
4. 《Eureka》六月號 第40卷第7號，青土社，2008，p. 122。原文如下：

—— 『ハガレン』の成立についてうかがいたいのですが、そもそも「等価交換」というキーワード

を始めとして、具体的にどのように構想ができあがっていったのでしょうか。

荒川 最初は鍊金術というのも決まっていなくて、ただ主人公が壁や床から物をぶわっと出せたら面白いだろうなと思ったんです。そのあと賢者の石というものがあるらしいと知って鍊金術に行っただの

かな。で、鍊金術を調べていたら、何か創り出すためにはそれなりのものを用意しなければならない

という原則がどうもあるらしいと。あと「一は全、全は一」というのはエジプトの鍊金術かなにかの文献

で読んだのかな、そういうことがわりといままで自分が生きてきた世界観に当てはまると思ったんですね。

5. 日文原文：「人は何かの犠牲なしには何も得ることはできない。何かを得るためには、同等の代価が必要となる。それが、鍊金術における等価交換の原則だ。その頃僕らは、それが世界の真実だと信じていた」。在愛力克兄弟得到賢者之石後，**這段話的內容就變成**：「賢者之石，得到它的人就能不受等價交換原則的約束，想得到卻不需要付出代價。我們所追求的就是這個，然後我們終於到手了。」（日文原文：「賢者の石、それを手にした者は等価交換の原則から開放され、何かを得るために代価を必要とすることも無い。僕らはそれを求め、手に入れた。」）
6. 愛力克兄弟在此所付出的代價是為了一窺真理之門的通行費。所以嚴格來說，依照作品內的設定，人體鍊製本身是失敗的。愛力克兄弟之所以會失去肉體，主要是因為真理之門要求通行費，因此這裡如果有所謂的〈等價交換〉，指的應該是這個部份。但是，如同星野太的考察，《鋼鍊》裡的〈等

# Articles

## 從《鋼之鍊金術師》的〈等價交換〉反溯《DORORO》之身體思維

價交換）應包涵針對努力的行為所能獲得的才能，或是用戰爭行為換取下一代子孫的幸福等，不僅僅只是物質上的，同時也能泛用於倫理上的概念。

日文原文：

（略）本作における「等価交換」という言葉は、「努力」を対価として得られる「才能」（一卷、第二

話）や、「戦争による犠牲」を対価として得られる「次世代の幸福」（一五巻、第六一話）などに対して

も同じく適用できる。以上の例に見られる「等価交換」という言葉は、明らかに倫理的な響きをも

っている。（略）かつてユングの労作『心理学と錬金術』（一九四四）が提示したように、古代以来の錬金術

には、「倫理的であると同時に物質的でもある（tam ethice quam physice）」という定式に集約されるような、心理学と自然学との相同的な関係が存在していた。

（星野太《Eureka》12，青土社，2010，p. 191）

7. 《原子小金剛》（《鉄腕アトム》），手塚的作品，在1963年製成動畫，為日本第一部自製的電視動畫。

8. 日文動畫版原文題為《どろろ》，中途從第十四集開始更改為《どろろと百鬼丸》。《DORORO》的漫畫

在1967年開始連載，因其題材過為沈重一度中斷，後因配合電視動畫版本的播放再度開始連載卻仍然不受歡迎，因此在故事沒有結束前就終止連載。本論文分析時所採用的動畫版本是1969年在電視上播放的黑白動畫版《DORORO》，內容上為了配合廣告廠商的要求，調整為較適合兒童觀看的内容。

9. 大塚英志在《Atom的命題》裡指出，這種受拘於複製人體而無法成熟成長的角色如何得以成長，是

日本戰後漫畫的主題。（大塚英志，《Atom的命題 手塚治虫與戰後漫畫的主題》，日文原題《アトムの命題 手塚治虫と戦後まんの主題》，角川書店，2009，p. 222）

10. 岩下朋世在〈漫畫如何鍊就「人」？〉（日文原題：「マンガはいかに「人間」を鍊成するのか？」）

裡針

對這兩個作品的類似點是依據大塚英志的〈Atom的命題〉來延伸的，也就是將〈無法成熟成長〉的軀體視為這兩個作品的共通點，但同時，他也指出主角裝著義肢，和為了奪回〈真正的身體〉而戰的設定則和《DORORO》的主角百鬼丸的部份是重疊的，並強調漫畫透過這種無法成熟成長的身體描寫來陳述人如何成長以及心理內面成長的過程。（《Eureka》12，2010，p. 180），而本論的主要論點卻是針對人體代換的部份來論述身體的感官對人如何與外界或他者建構關係性的重要性，這是本論與岩下論文相異之處。

11.日文原文是：「占領軍に反抗すれば、射殺されても文句がいない時代なのである。腹立たしいやら

口惜しいやら、意思の疎通の欠如を、ぼくはひどく呪った。当分のあいだ、この厭な思い出はぼくから頑

強に離れず、しぜん、ぼくの漫画のテーマに、そのパロディがやたらと現われた。地球人と宇宙人の軌

轢、異民族間のトラブル、人間と動物との誤解、そしてロボットと人間との悲劇……アトムがこ

れなのである。」（《我是漫畫家》日文原題為《ぼくはまんが家》p. 49）

12.詳細內容請參考《我是漫畫家》（《ぼくはまんが家》）pp. 9-14。

13.但是例如2009年，好萊塢改編的動畫電影《Astro Boy》中就完全看不到這些，不但如此，機器人

陶比（Atom）被父親捨棄的理由也被改為因為天馬只要看見機器人陶比就會想起失去的愛子而悲痛不已，所以決定送走陶比，另一方面，陶比也在無意中聽見父親和茶水博士正談論到自己是個機器人而不是天馬真正的兒子，於是天馬捨棄陶比的行為就變成了一個理所當然的故事發展。有趣的是，天馬製造出陶比之後，天馬要求陶比睡前該看看康德、笛卡兒的書以尋回以往的〈自己〉，但是陶比對這些哲學書卻不感興趣，反而拿起達文西全集，將刊載其中的戰爭機器這篇讀得津津有味，還自己製造出飛機玩賞。以上都可以看得出這部電影在製作時，兒童被捨棄的表象被極力地迴避，而在身體複製層面上的表象則呈現：探討身心二分的笛卡兒等的哲學書卻被陶比等閒待之，取而代之的是對戰爭機器的專注。

14.原文題〈こども番組研究—ロボットアニメにおける対立構造の変容〉《日本大学芸術学部紀要》

2007，石渡さくら，p. 74。

15.這很容易令人聯想起《莊子》裡被鑿竅的混沌。只是這裡相反的是，混沌本來就無眼鼻七竅，百鬼

丸則是被奪取了身體的部位，必須活得像混沌一般。

16.父親棄子，這個《原子小金剛》裡的議題一再的在《DORORO》、《鋼鍊》裡出現，這裡父親的表象

總是象徵著野心與侵略，被捨棄的兒子所肩負的總是化解衝突和仇恨。非常有趣的是，相對於伊底

帕斯理論中的弑父構造，手塚的文本中所呈現的父親棄子的現象甚至潛藏著弑子的元素，特別是《DORORO》中百鬼丸因父親想實現一統天下的野心，他的身體被肢解而四處離散，這已經就是一個非常明顯的父親弑子的呈現，這是否也可視為是對伊底帕斯理論的一種反撲則需要更仔細的分析才能斷言。

17.《Blade Runner》由經典科幻小說（原題《生化人是否會夢見電子羊》Do Androids Dream of

Electric Sheep?）改編。故事發生在2019年的洛杉磯，描述地球上的物資匱乏，人們為了維生必須以複製來製造其他的生物，包括複製人。複製人的研發者為了追求真實性，蓄意將人類的記憶移植到複製人身上，讓複製人自以為自己是真的人類，卻又不斷測試複製人，害怕複製人擁有感情太

接近人類，於是故意將複製人的壽命縮短為數年，如果複製人反抗或**脫逃**，則不惜獵殺。

18.《人文與社會科學簡訊》十卷十三期，p. 16。

19.傲慢、**嫉妒**、憤怒、怠惰、貪慾、貪食、迷色。天主教譯為七罪宗。

20.2005年劇場版《鋼之鍊金術師——香巴拉的征服者》（日文原題《シャンバラを征く者》）描述奪回肉體後的阿爾和愛德一起冒險過的數年的記憶是空白的。但這個是承續2003年電視動畫版的故事，與2009年版不同。

21.這裡也有人認為它類似伊底**帕斯**弑父的結構。參照京都學園大學大場吾郎〈電影《DORORO》與海外市場〉（〈映画『どろろ』と海外市場〉），p. 73。

22.中文**部份**為引用者所譯。日文原文：また、片手片足を失ったエドがその欠損に機械鎧の手足を繋ぐときには、激痛と、何年にもおよぶりハビリを必要とすることがきっちり描かれ、闘いの中で自ら動かなく  
なった片腕を切り落としたシン国の女戦士ランファンが、傷ついた身体でなお立ち上がろうとしながら、  
鏡に写る自分の姿をみて「腕…本当に無いんだ…」と涙ぐむ場面で読者は、「身体の欠損」という感覚をも実感することを求められる。（《Eureka》12, 2010, p. 71）

23.同藤本論文，p. 71。中文**部份**為引用者所譯。

24.例如筆者在**閱讀龔卓軍**《身體部署【梅洛龐蒂 | 與 | 現象學之後】》時感受到，在作者提及胡薩爾的章節〈身體透過觸覺和痛覺而成為我的身體〉到〈身體與他者〉（p. 36~60）的**部份**，都在在引發筆者一些審思，還有楊儒賓主編的《中國古代思想中的氣論及身體觀》中有關莊子的論述**部份**也在思考動畫中的身體觀時提供了很好的參考觀點。雖然筆者才疏學淺只能停留在觀感的**部份**，但仍希望能留下探討的機會，待日後仔細分析考察。

25.中文**部份**為引用者所譯。日文原文為：

手塚治虫、あるいは『鉄腕アトム』について語ることは、この国がいかに「戦後」を受容してきたか  
について語ることに等しい。それは断言できる。  
だが、例えばそのように本書を語り始めようとした時、読者はどのような印象を持つのか。かつてそのように手塚や、あるいは『アトム』を語ることは余りに自明のこととしてあり、同時に、ともすれば  
ステレオタイプな見解としてあった。そもそもが手塚治虫自身がそのようなステレオタイプを演じ、

あ

るいはそのことに露悪的に言及したことさえあった。

(略)

(略) 「戦後民主主義」という言説にこのインタビューから二〇年余を経た今、殆ど機能しなくなっ  
て

きている。それは結果として、かつてありふれた語り口であった「戦後」という歴史的文脈の中で  
手

塚治虫、ないしは『アトム』を語ることを忘却させる結果にもなっている。

(《Atom的命題》 p. 8, p. 9) —