

Robinsons in Japanese Animated TV Programs :
Gaboten, the Adventure Island and Savaivu, the
Uninhabited Planet

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-03-11 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 水間, 千恵, MIZUMA, Chie メールアドレス: 所属:
URL	https://saigaku.repo.nii.ac.jp/records/1210

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0
International License.



テレビアニメのロビンソンたち ——『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』——

水 間 千 恵

はじめに — 変形譚アニメの3類型と本稿での考察対象

子どもの物語受容について語ろうとすれば、今や、映像メディア、とりわけアニメーション作品を避けて通ることはできない。ロビンソン変形譚についても例外ではない。日本国内の状況に限っていても、ジャンルの始祖たるダニエル・デフォー（Daniel Defoe）の『ロビンソン・クルーソー』（*Robinson Crusoe*, 1719）をはじめとして、児童文学の古典として名高い変形譚はいずれも一度ならずアニメ化されており、多くの子どもたちに受容されてきた。もちろん、アダプテーションのありようはさまざまである。学校用の教育アニメーションや「まんが世界昔ばなし」のように、ストーリーを紹介すること自体を主な目的とする場合には、原作のストーリーラインをかなり忠実に追うことになるが、週1回30分放送の連続番組という形態で制作される場合は、必然的に、原作にない細部やエピソードを付け加えて、物語を大きく膨らませることになる。テレビシリーズであれ、劇場公開作品であれ、視聴者の好みやスポンサーの意向を反映して、舞台やキャラクター設定に手を加えることはもちろん、プロットやエピソードの書き換えもしばしば行われる。なかには、原作名こそ表示していても、設定やアイデアを借用しただけで、最初から独自の主題を追求している作品もある。

変形譚アニメは、文学作品を原作に持つものばかりではない。古くは「ミッキー・マウス」や「トムとジェリー」といったアメリカ生まれの人気キャラクターが活躍するカートゥーンフィルムから、新しいところでは『ドラえもん』や『クレヨンしんちゃん』などの日本マンガを原作とするテレビシリーズや劇場公開作品まで、無人島サバイバルの要素を取り込んだアニメーションは数多く制作されてきた。とはいえ、こういった作品では、往々にして、なじみ深いキャラクターと世界観そのものが視聴者を惹きつける魅力の大部分を占めており、ロビンソン変形譚すなわち「(デフォー作品を起源とする) 無人島やそれに類する場所を舞台にしたサバイバルストーリー」に関連した要素は単なる道具立てか、シリーズに新鮮味を与えるためのスパイス以上のものにはなっていない。もちろん、日本の子どもが受容してきたロビンソン変形譚の歴史を明らか

にするという取り組みを進めるにあたっては、本来は、これらも含めて、まずはジャンルの全体像を明らかにしたうえで、各作品の詳細な分析にとりかかるのが常道であろう。しかし、図書に比べて映像に関するアーカイブ施設・機能が充実していない現状においては、現物確認という基本的な作業からして、高い障壁に阻まれることが多いのが現実である。

このような状況をふまえて、本稿では、無人島を舞台にしたサバイバル物語という明確なプロットをもち、かつ、作品がDVD化されていて誰でもアクセスできる状態になっている2作品、『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』をとりあげて、物語の基本設定を比較しながら、ロビンソン変形譚としてのそれぞれの独自性を明らかにする⁽¹⁾。この2作品は、すでに述べてきたような、古典を中心とする文字テキストをアニメ化した作品や、変形譚の要素を取り入れた既存のシリーズアニメとは異なる類型に属する。これらは、日本の制作者たちが、先行する変形譚の影響を受けつつ創作したオリジナル作品、すなわち、映像（アニメ）版「純粹和製ロビンソン変形譚」なのである。しかも、『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』の両作品は、制作スタッフがジュール・ヴェルヌ（Jules Verne）の『二年間の休暇（十五少年漂流記）』（*Deux ans de vacances*, 1888）の影響下に創作したことを明かしており（辻『TVアニメ青春記』55；鷲巣・但馬84；星97；『無人惑星サヴァイヴ メモリアルブック』180）、いずれも無人島暮らしを余儀なくされた少年少女のサバイバル体験をプロットの中心に据えているという決定的な共通項がある。さらに、マンガや小説を映像化したいいわゆる「原作付き」ではなく、テレビ放送用のアニメーションとして企画・制作された作品であること⁽²⁾、週1回30分番組として一定期間にわたって放映されたことなどの共通点も、比較素材としての適性を補強してくれるだろう。とはいえ、両作品はそれぞれ3クール（39回）および4クール（52回）にわたって放映されているため、ここでその内容すべてを詳細に論じることは紙幅が許さない。従って、本稿では、本格的な議論につなげるための基礎作業として、『二年間の休暇』との関係を、人・場所・時という物語の基本設定に添って整理しつつ、日本の子どもたちが受容してきたロビンソン変形譚の歴史のなかに両作品を位置づけることによって、今後考察すべき論点の抽出に力を注ぐこととする。なお、本研究の主たる関心は「物語」にある。ここでいう「物語」には、当然、言語表現に依拠するものに限らず、映像を通して表現されるものも含まれるが、表現方法としての映像技術について論じることは本稿の目指すところではない。この意味で、本研究はアニメーション作品を分析の対象とはしているが、あくまで文学・文化研究にとどまることをあらかじめ断っておく。

1. 『二年間の休暇』から『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』へ

『二年間の休暇』の主役は、ニュージーランド屈指の名門寄宿学校に属する8歳から14歳まで

の生徒（イギリス人11名、フランス人2名、アメリカ人1名）に、黒人見習い水夫を加えた総数15名の少年たち（表1-①参照）であり、子どもだけによる集団での無人島生活を描いた点に変形譚としての個性があった。ヴェルヌは若い読者に向けた熱いメッセージで物語を締め括っているが、そこに示された「成長の勧め」と「教訓性」は、まさに彼が生きた時代の児童文学の最大の特徴であり、この点において、『二年間の休暇』は児童文学の王道をゆく作品だといえる。また、無人島でのサバイバルという変形譚の基本的な枠組みのなかに、少年たちの対立、軋轢、協調といった人間関係のドラマを盛りこむことによって、「冒険小説」と「学校小説」という当時の2大人気ジャンルを融合して新鮮な魅力を生み出したことは、児童文学への大きな貢献といえるだろう。

日本語訳は、森田思軒による英語版からの重訳が、まず雑誌『少年世界』に1896（明治29）年3月から10月にかけて『〔冒険奇談〕十五少年』のタイトルで連載され、同年末に角書き部分を落として単行本化された。以後、戦前戦後を通じて翻訳書のタイトルはこの影響下に設定されることが多く、仏語原著を底本とする完訳、あるいはほぼそれに近い翻訳が『二年間の休暇』として流通するようになった今日でもなお、やや年少の読者を想定した抄訳版やライト版では、『十五少年漂流記』のタイトルが主流となっている⁽³⁾。海外では決してそれほど評価されているわけでも、人気があるわけでもないが、日本では子ども時代の愛読書として挙げる人が多く、『ロビンソン・クルーソー』に次いで、あるいはそれと同程度になじみの深い変形譚といえる⁽⁴⁾。映像化は一度ならず行われており、日本製アニメーションは確認できたところでだけでも3作ある⁽⁵⁾。それら以外にも、「着想を得た」「基にした」「影響を受けた」といった言葉で関係を明かしている作品も数多く存在するが、その多くは、宇宙空間や異世界を舞台にしたもの、武力を用いた戦闘行為がサバイバルの主軸をなしているもの、閉鎖空間における相互の殺し合いを描いているものなど、ヴェルヌ作品からの影響は「子どもだけの集団によるサバイバル物語」という点にかろうじてみられるのみである⁽⁶⁾。これに対して、本稿にてとりあげる『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』の場合は、無人島に漂着した子どもたちが、食料を調達し、住居を整え、探検を行い、さまざまな脅威と困難を克服して生き延び、最終的に故郷に戻る、というプロットがそのまま『二年間の休暇』のそれを踏襲しており、デフォー作品以来引き継がれた構成要素をそのまま利用しているため、伝統的なロビンソン変形譚の枠組みのなかに収まる作品となっている。

デフォー由来の構成要素とは、①食（食料確保、食事内容、飲食行為等）、②創造（住居、設備、道具等）、③冒険（探検、発見、危険を伴う経験等）、④戦い（野獣、人間、怪物等）の4つに大別できる。たとえば、元祖ロビンソンは、孤島漂着後、未知の土地に分け入って食料調達を行い（①③）、堅牢な住まいを建設して道具類を整え（②）、家畜を養い麦を育てて食料自給を安

表 1-① 『二年間の休暇』の子どもたち (私市保彦訳『二年間の休暇』より。主として 65-74 頁の記述に基づいて作成)

ブリアン (13 歳)	フランス人。すぐれた技師の息子。身なりや行儀には無頓着。頭はいいが勉強家ではない。しばしばげりになるが、記憶力がよくその気になればすぐに首席になれるため、ドニファンの嫉妬をかっている。大胆で、活動的で、スポーツがうまい。世話好きで、親切で、年少者にやさしい。
ジャック (11 歳)	ブリアンの弟。学校では学年一番のいたずらっ子だったが、島では性格が変わってしまった。
ドニファン (13 歳)	富裕な地主の息子。ニュージーランド社会の最上流階層に属する。上品で身だしなみがよく、頭が良く勉強家だが競争心が強い。貴族的で偉ぶった態度がみられ、傲慢で、支配欲も強い。狩猟が趣味。ブリアンに激しいライバル心を抱く。
ゴードン (14 歳)	アメリカ人。両親は死亡。後見人は元領事官。やや不器用で、動作はのろいが、落ち着きがある。正義感と現実的な感覚を備えている。観察力に富み冷静。物事をいつも真剣にとらえようとする。細かすぎるほどきちんとしている。
バクスター (13 歳)	ささやかな財産しかない商人の息子。冷静で、考え深く、勤勉で、発明の才能があり、手先がとても器用。
サーヴィス (12 歳)	裕福な入植者の息子。陽気でそっかしくて、ひょうきん者。『ロビンソンクルーソー』と『スイスのロビンソン』の大ファンで、ことあるごとに書かれていたことを実践しようとする。
ガーネット (12 歳)	退役海軍大尉の息子。気立てはやさしいが勉強嫌い。アコーディオンを島に持ち込む。サーヴィスの相棒。モコの助手として料理も担当。
クロス (13 歳)	富裕な地主の息子。平凡きまる。いとこのドニファンに心酔している。ドニファンのとりまき。
ウェップ (12 歳)	裕福な司法官の息子。人並みに頭がよいが、かなり強情で喧嘩早い。ドニファンのとりまき。
ウィルコックス (12 歳)	裕福な司法官の息子。人並みに頭がよいが、かなり強情で喧嘩早い。ドニファンのとりまき。
ジェンキンス (9 歳)	ニュージーランド王立協会会長の息子。
アイヴァーソン (9 歳)	聖パウロ首都教会の牧師の息子。
ドール (8 歳)	イギリス = ニュージーランド軍士官の息子。強情。
コスター (8 歳)	イギリス = ニュージーランド軍士官の息子。食いしん坊。
モコ (12 歳)	見習い水夫。黒人。家族はニュージーランドの入植者に仕えている。

網掛けの少年たちは、明確な個性が描かれず、活躍の場がほほない。物語の後半で、反乱水夫のもとを逃げたしてきた 2 人の大人が加わる。

表 1-② 『冒険ガボテン島』の子どもたち

竜太 (中学2年生)	下町の洗濯屋の息子。言葉遣いや態度は荒く、向こうつ気が強い。高い身体能力と行動力があり、危険には真っ先に立ち向かう。妹思いで情にもろい熱血漢だが、意地っ張りな頑固なため、イガオとはことごとく対立する。券を購入したにもかかわらず見学できなかった潜水艦をみようとして、嫌がるトマトを連れて、夜の遊園地に忍び込んだ。
トマト (小学5年生)	竜太の妹。家庭的で心優しいが、おてんばな面もある。兄に対しても普段は従順だが、時には強い態度で諫めることも。ガボテン島で 12 歳の誕生日を迎えた。島で出会った九官鳥をクロと名付けて可愛がっている。
イガオ	遊園地オーナーの一人息子。わがままで自己中心的。自分にしてはカボとキュウリに潜水艦を見せていたところへ竜太とトマトがやってきて、竜太と喧嘩になり、漂流が引き起こされた。欲深く金や宝石に目がない。当初から竜太に激しいライバル心を燃やしていたが、のちには協力的な態度も示すようになる。
カボ	言葉には、東北弁を思わせるなまりがある。きょうだいが多く、兄 2 人が大阪にいる。本人も実家を離れて八百屋のおじの家に住みこむ予定だった。機転は利かないが、力は強い。島で出会ったゴリラと兄弟のような絆で結ばれる。
キュウリ	学生服姿で眼鏡をかけ、常に本を手放さない。体力はないが、抜きんでた知識と知恵で、生活を豊かにする方法から、窮地を脱する方法まで、様々なアイデアを捻りだし、物作りでも多大なる貢献をした。



『冒険ガボテン島』
DVD BOX 表紙
(左から、トマト、イガオ、竜太、キュウリ、カボ)

表 1-③ 『無人惑星サヴァイヴ』の子どもたち

ルナ (14 歳)	主人公。6歳で母を、8歳で惑星開拓技師だった父を失い、現在はロボットベットのチャコと暮らす。明朗快活、社交的で、思いやり深く、いつも前向きで、冒険心にも富む。無人島でリーダーに選ばれる。開拓中の惑星で起きた事故から娘を逃がして命を落とした父の最後の言葉「生きろ」を人生の指針に据えている。
シャアラ (14 歳)	転校してきたばかりのルナの初めての友だち。大人しくて気が弱く、いじめられていたこともある。想像力豊かで感受性が強く、趣味は読書というインドア派。サバイバル生活に順応するのに時間がかった。
メノリ (14 歳)	成績優秀で品行方正な生徒会長。名家の生まれ。母を早くに失い、政治家の父に厳格に育てられた。理性的で公正だが、情に疎く、自らの感情もあまり表に出さないため、人間関係において不器用なところがある。
ハワード (14 歳)	コロニー随一の金持ちの息子で、常に取り巻きを引き連れて傍若無人に振舞っていた。わがままで、見栄っ張り、自己中心的で、トラブルメーカーだが、憎めないところも。生育環境は孤独だったことが明かされた。
ベル (16 歳)	冥王星出身。豊かなサバイバル知識と技術を持ち、体格にも恵まれている。無口だが実直で仲間に対して献身的。父親の仕事の関係上、ハワードの手下のようにになっていたが、サバイバル生活の中でその関係が変化する。
カオル (14 歳)	突出した身体能力と判断力を持つが、社交性がなく単独行動を好む。宇宙飛行士養成学校でエリートコースを歩んでいたが、事故でライバルを失ったことでその道を諦め、心を閉ざしてしまったことがのちに明らかになる。
シンゴ (12 歳)	機械工学の天才で、飛び級でルナたちと同級生になった。遭難後はチャコをパートナーにして、無線機の修理をはじめ、様々な物作りで仲間に貢献した。老技術者ポルトとの交流を通じて、大きく成長した。
チャコ	ルナとともに暮らす猫型ロボット。豊富な知識(データ)と多様な機能をもつが、万能ではない。明確な人格を有し、関西弁風のなまりで、あけすけな口をきく。子どもたちからは、仲間の一人とみなされている。



『無人惑星
サヴァイヴ』
DVD BOX 1 表紙
(中央がルナ、その足元にチャコ、以下右回りに、シャアラ、ハワード、カオル、メノリ、ベル、シンゴ)

このほかに、島内でコールドスリープしていたところを発見された異星人の少年アダムと、海賊船から脱出してきた無骨な老技術者ポルトが、短期間子どもたちと生活を共にした。

定させ ①, 丸木舟を作って島の内外を探検し ②③, 外部からやってきた人食い人種や反乱水夫たちと戦う ④。デフォーの後継作家たちは、これら4つの要素のうちどれに比重をかけるかによって、自作に独自性を加味することができた。たとえば、①②をほとんど描かず③④を中心に据えれば、能天気な冒険活劇ができ、①に注力すれば、過酷なサバイバル体験に焦点化した物語もできる⁽⁷⁾。『二年間の休暇』の場合は、そのように、いずれかの要素を強調するという方法ではなく、新たな要素として⑤人間関係を加えることで、独自性を打ち出したといえる。表2は、『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』の各放送回に、これらの要素が含まれているかどうかを調べたものである。詳細な考察は別稿に委ねることとして概要だけまとめておくと、両作品ともに冒険的な要素が多いものの、『冒険ガボテン島』では戦いを描く傾向が強く、創造的な行為にも多くの時間を割いているのに対して、『無人島サヴァイヴ』は戦いよりもむしろ人間関係に焦点を当てていることがわかる。

2. 登場人物と人間関係——女性サバイバーの活躍

では、『二年間の休暇』からの書き換えは、どのような点にみられるだろうか。2作品の基本設定については、表3にまとめた通りであるが、まず、主要なサバイバーの数をそれぞれ5人、7人（「人格」を有するロボットペットを加えた場合は8人）へと大幅に減らし、女の子を加えているのが大きな変更点である（表1-②③参照）。そもそもヴェルヌの作品でも、物語のなかで活躍の場を与えられ個性を發揮していたのは15人のうちせいぜい7~8名である（表1-①参照）。人数を減らせば、受容する側にとっては登場人物の把握が容易になり、創り手も、キャラクターについての説明ではなく活躍する姿を描くことに多くの時間を当てることができる。あるいは、個々のキャラクターをより詳細かつ丁寧に描くことによって、各々の精神的成長を明確に提示することもできる。猛獣から恐竜まで恐ろしい生き物と戦い、原住民や海賊や軍隊を打ち負かし、嵐や洪水や火事や噴火など自然の脅威を克服する少年少女の姿を描いた『冒険ガボテン島』が前者、登場人物一人ひとりの内的葛藤や過去の情報を織り交ぜながら物語を進行させ、各キャラクターが主役的地位を占める放送回を設けている『無人惑星サヴァイヴ』は後者である。

人間関係についても日本アニメ2作には共通する書き換えがみられる。両作とも、上位の社会階層に属する傲慢な少年にさまざまな問題を起こさせることで物語に起伏を作っている点はヴェルヌ作品を踏襲しているが、無人島でのサバイバルが始まったとたんに、集団のなかでの彼らの地位が陥落する点は新しい。『二年間の休暇』の場合、傲岸不遜なドニファンの地位は、植民地宗主国のイギリス系住民として多数派に属し、しかも名家の出身であるというだけでなく、じつは、彼自身の優れた能力に負うところも大きかった。たとえば、同じ社会階層に属する従弟から

表2 ロビンソン変形譚の構成要素

『冒険ガボテン島』			『無人惑星サヴァイヴ』		
放送回	サブタイトル	構成要素	サブタイトル	構成要素	放送回
1	恐怖の第一夜	① ③ ⑤	転校生、ルナです!	⑤	1
2	怪しい光	① ② ③ ⑤	回避は不可能!?	③ ⑤	2
3	家をつくろう	① ② ③ ④ ⑤	ほんものの風、ほんものの海	③	3
4	ゆらめく炎	① ② ③ ⑤	私たち、どうなっちゃうの!	④	4
5	謎がいっぱい	① ② ③ ⑤	シャアラ、負けちゃダメ!	① ③ ④	5
6	食うか食われるか	① ② ③ ④ ⑤	僕らはゲームをしてるんじゃない	① ② ③	6
7	飢えた一日	① ③ ④	まだ歩き始めたばかり	① ② ③ ④	7
8	ほら穴の殺人犯	① ③ ⑤	生きるために大切なこと	① ②	8
9	怪獣騒動	① ③ ④ ⑤	きっと仲良く暮らせる	① ② ⑤	9
10	トマトを救え!	① ③ ④ ⑤	家をつくろう	② ③	10
11	熱病との戦い	② ③ ④ ⑤	優しいメロディー	⑤	11
12	炎でやっつけろ	① ② ③ ④ ⑤	みんなの家	② ⑤	12
13	悲しき漂流者	④	ひとりじゃない	① ④ ⑤	13
14	ゆくぞ! ガボテン	② ③ ④ ⑤	声が聞こえた	② ③	14
15	ガボテン航海記	② ③ ④ ⑤	何もかもが大きな森	③ ④	15
16	ガボテン大学がはじまった	③ ⑤	僕だって帰りたいんだ	② ⑤	16
17	血とさばく	③ ④	心はいつも青空	⑤	17
18	恐怖のガボテン島	② ③ ⑤	これが東の森!?	③ ④	18
19	ガボテン新幹線	② ③ ④ ⑤	コノコヲ…タノム…	③ ⑤	19
20	ウナギ作戦でゆけ!	② ④	ア・ダ・ム	⑤	20
21	雪のガボテン島	④	冬がやってくる	① ⑤	21
22	ボスをやっつけろ	② ③ ⑤	さよならはいやだ	① ⑤	22
23	竜太とイガオが手をとった!	② ③ ⑤	光の中に	① ③ ⑤	23
24	さばくの怪物	② ③ ④ ⑤	誰? 誰なの?	① ③ ⑤	24
25	こんにちは! ボケくん	③ ⑤	未来のために	② ③	25
26	僕のおよめさん	⑤	応答願います	② ③	26
27	恐怖の海底	① ② ③ ④	しぶとい奴ら	④ ⑤	27
28	ダガーラ族の襲撃	① ④ ⑤	これもみんなのため	④ ⑤	28
29	ダガーラ族攻撃大作戦	① ③ ④	ぼくにもやっと…	④ ⑤	29
30	悪魔を呼ぶ花	① ② ③ ④	どうすればいいの	④ ⑤	30
31	新しい島の発見	② ③ ④	俺たちはきっとやれる	④	31
32	ぼくらジャイアンツ	③ ④	急げ!!	④	32
33	空へ海へ大激戦	② ③ ④	浮上開始	④	33
34	地下宮殿の秘密	③	大陸へ行く?!	② ⑤	34
35	三本指の恐怖	③ ④	十分な材料もないのに	② ⑤	35
36	悲しき星空	③ ⑤	とても大事な仲間です	② ⑤	36
37	ダイヤ谷だ	② ③	弱音を吐くな	③ ⑤	37
38	火をふくガボテン島	③	私、負けないよ	① ② ③ ⑤	38
39	さようならガボテン島	② ③ ④	どうしてそんなものが	③ ⑤	39
			とうとう着いた	① ③ ⑤	40
			だから行かなくちゃ	③ ④ ⑤	41
			不思議な力	③ ④ ⑤	42
			一緒にコロニーに帰るんだ	① ② ③ ⑤	43
			ハワードが助けてくれた	⑤	44
			お父さん! お母さん!	③ ⑤	45
			会いたかった	① ③ ④ ⑤	46
			始めるぞ!	③ ④ ⑤	47
			あなたはあなたじゃない	③ ④ ⑤	48
			このままだとこの星が…	③ ⑤	49
			この星が好きだから	③ ⑤	50
			死ぬために行くんじゃない	⑤	51
			みんなのところへ	③ ⑤	52

〈各要素を含む回が全体に占める割合〉

	『ガボテン』		『サヴァイヴ』	
①食	15回	38.5%	14回	26.9%
②創造	21回	53.8%	15回	28.8%
③冒険	34回	87.2%	28回	53.8%
④戦い	24回	61.5%	18回	34.6%
⑤人間関係	23回	59.0%	37回	71.2%

少数点2位以下四捨五入

表3 『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』の
基本情報および設定

	冒険ガボテン島	無人惑星サヴァイヴ
放映	1967年4月4日～12月26日 毎週火曜日19時30分から（全39回） TBS系列局 提供：森永製菓	2003年10月16日～2004年10月28日 毎週木曜日19時30分～（全52回） NHK教育テレビ
製作	原案：豊田有恒 キャラクターデザイン：久松文雄 構成・監督：河島治之 脚本：豊田有恒、辻真先ほか 制作：TCJ（現エイケン）	シリーズ構成：米村正二 監督：矢野雄一郎 キャラクター原案：江口寿史 キャラクターデザイン：滝口禎一 制作：マッド・ハウス、テレコムアニメーションフィルム
登場人物 (男女)	5人（男4人・女1人）	7人（男4人・女3人） ペットロボットを加える場合は 8人（男4人・女4人）
時代設定	1960年代（？） 直接的な言及はないが、未来や過去を描いておらず、登場人物が視聴者と同時代を生きる子どもだと感じさせる表現が、映像にもセリフにも随所にみられる。	22世紀 地球が荒廃し、宇宙に進出した人類は、惑星開発を行い数多くの植民地（スペースコロニー）を建設し、そこに居住している。出身惑星が社会階層形成の一要素となっている。
漂流の経緯	閉演後の遊園地で、2組の子どもたちがアトラクションの潜水艦に忍び込む。リーダー2人が争ううちに、誤って起動スイッチにふれてしまい、潜水艦が係留地から切り離されてしまう。その後嵐に巻き込まれ、無人島に漂着。	修学旅行中に、天候の悪化により一時的に避難したシャトル内で、ふさげていたハワードが誤って母船との切り離しスイッチを押してしまったために、ワープした母船から取り残され、嵐に巻き込まれて未知の惑星へ不時着。
漂着した島	南太平洋の無人島 周囲の海にはサメ、巨大蛸、島内の湖や川にはワニやピラニア。陸上には、ジャングル、砂漠、活火山があり、シカ、キツネ、イノシシ、大蛇、オランウータン、カンガルー、ダチョウ、コアラ、ヒョウ、バッファローなど、多様な動物に加えて、恐竜や翼竜までもが暮らす。地底には古代国家の遺跡があり、洞窟の奥には小人の国がある。近隣の島に住む原住民にとっては、先祖の墓所を兼ねた神聖な場所でもある。	未知の惑星の無人島 周囲の海には巨大な海蛇、島内には肉食のオトカゲが生息。一部地域には、巨大化したイノシシやヤシガニも住む。草食動物では、ヤギとゾウを足したような外見の巨大な生物がおり、群れをはぐれた一頭に「バグゥ」と名付けて深く交流した。他に、ワラビーに似た小形の哺乳類「トビハネ」もいる。島内には異星人の宇宙船が残り、異星人の子どもが眠っていた。大陸にはさらに大規模な遺跡が存在している。

崇拝されているのは、彼が優等生だからこそである。これに対して、日本アニメ2作品に登場する問題児イガオとハワードの場合は、父親の財力のみを権威の拠り所としているため、その基盤が失われた無人島においては、他の子どもとの関係が変化する。イガオが「子分」だとみなしていたキュウリとカボは、無人島到着早々からイガオの意に反して自分自身の意思で行動し、ハワードの取り巻きのひとりとして彼が押し付ける無理難題にいつも応じていたバルも、無人島で豊かなサバイバル能力を発揮するようになると自信をつけ、それまでの卑屈な態度を捨て去る。このように、社会階層の基盤とし

て財力を強調する点には戦後の日本社会が反映されているのかもしれないが、そのような外的要因に依存した権威の空虚さを強調する点に、子どもを受容対象として想定した物語ならではの教育的色合いも垣間見える。

『無人惑星サヴァイヴ』には、無人島で地位を下げた人物がもうひとりいる。完全無欠の生徒会長メモリである。コロニーきっての名家の生まれで、政治家の父によって帝王学を仕込まれた彼女は、ハワードとは異なり、自らを厳しく律してきた優等生である。だが、「みんなを統率し正しい指示を与えること」（第8話）がリーダーの役割だと信じる彼女の態度は、時に抑圧的にもみえ、公正・公平ではあっても、その厳格さゆえに仲間から反感をかい、リーダーの座を追われることになる。これは、『二年間の休暇』で初代リーダーを務めたゴードンが、厳格すぎる態度とあまりに現実的な考え方ゆえに再選を逃したというエピソードを思い起こさせる。ゴードンの跡を継いだブリアンが、親切な性格、勇気、献身的な行為、面倒見の良さなどを評価されて新

リーダーに推されたことも、『無人島惑星サヴァイヴ』のメモリからルナへというリーダー交代劇に反映されている。ただし、ドニファンと激しい対立関係にあったブリアンとは異なり、ルナが無人島生活において仲間たちと軋轢を起こすことはない。そもそも、両親を失い奨学生としてコロニーにやってきたばかりの彼女は、仲間たちが属している社会に確固たる基盤をもたず、学内での居場所も定まっていない。それゆえ、上位の社会階層に属するメモリやハワードのような権威を身に帯びず、彼らの権威を受け入れているベルやシャアナのように盲従することもなく、誰に対しても同じ目線で臆することなく物を言い、変わることをない態度で接する。知識、技術、身体能力等では格段に勝る者がいるにもかかわらず、彼女がリーダーに選ばれたのは、そのような中立性・自立性に加えて、集団の精神的支柱としての役割が認められたからでもある。無人島漂着してから、彼女は常に、失意の者を慰め、怯える者を励まし、独走する者をいさめ、独善的な者には反省を促すなど、集団の強調と団結を促進する方向で動いていたからである。

集団内の人間関係を調整し、多様な悩みや欠点を抱える仲間へ寄り添い助言を与えるルナであるが、彼女自身は、性格上の欠点や克服すべき課題を抱えていない大人びたキャラクターで、ともすると「良い子すぎる」という印象を与えかねない⁽⁸⁾。だが、両親を早くに失い孤児として生きてきたこと、しかも事故現場からルナだけを逃がした父親が最後に「生きるんだ」(第1話)と言い遺したことなど、彼女自身の人格形成に影響を及ぼしたであろう不幸な生い立ちが、断片的ながらも繰り返し紹介されるため、視聴者はルナに対して悪感情を抱きにくい。彼女の不幸な生い立ちと前向きで明るい生き方は、実は、古典的な少女小説の主人公に定番の設定であり、そのようなキャラクターを冒険物語の主人公としているところこそ、『無人惑星サヴァイヴ』の革新性があるといっても過言ではない。他方、『冒険ガボテン島』もリーダーの描き方には独自性がある。主人公の竜太は、正義感が強く義侠心に満ちた熱血漢ではあっても、意地っ張りで喧嘩っ早く、合理的な思考に基づく冷静な判断を下せる人物ではない。イガオとは終始いがみ合い、我を張って仲間をないがしろにすることもあり、そのつと妹トマトにたしなめられている。とはいえ、仲間の身に危険が及ぶと、躊躇なく、体を張って危険な敵に立ち向かう。竜太が示すリーダーシップとは、無人島生活の統率者としてのそれではなく、戦いで先頭に立つことを意味している。このようなリーダーの人物造形には、冒険主体の変形譚としてのこの作品の特徴がそのまま反映されている。さらに、勇者(竜太)、しゃれ者(イガオ)、力自慢(カボ)、頭脳派(キュウリ)、母性(トマト)といったように、5人の個性が明確に描き分けられている点で、『冒険ガボテン島』には、SFアニメ『科学忍者隊ガッチャマン』(1972年10月放映開始)や特撮ヒーローもの『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975年4月放映開始)の源流をみることもできる。

斎藤美奈子は、アニメや特撮に登場する女性キャラクターを①魔法少女、②紅の戦士、③悪の女王、④聖なる母の4つに分類している(40-66)。彼女の分類に従うならば、トマトは、冒険物

語という「男の国のヒロイン」たる②に属するとみなせるだろう。11～12歳という設定ではあっても、胸元の大きく開いた、太ももの出るミニ丈のワンピース姿で性的魅力を振りまいているうえに、3人の少年から求婚されるエピソード（第26話）まで盛り込まれているため、「男に囲まれて働きながら婿を物色する若い女」（42）という類型に当てはまることは間違いない。その一方で、斎藤による①の定義「親の庇護下で遊びながら結婚を夢見ている少女」（42）のうち、「親」を「兄」に置き換えれば、彼女は魔法少女にも当てはまる。実際、トマトは、斎藤が示す魔法少女の4要件（父の理想の娘／15歳未満の姫／いつもベット＝家来といっしょ／将来の夢はお嫁さん）をすべて満たしているのである。いずれにせよ、女性の活躍の場が制限された社会構造と、そのような社会を生み出すための文化装置としてのアニメや特撮を批判する斎藤の論旨に従えば、トマトなどは悪しき「紅一点」の典型といえるだろう。だが、自ら志願して大風で空を飛んだり（第2話）、ジャングルにひとりで分け入って食料を探したり（第7話ほか）、軍隊との戦いに少年たちと同様に参加する（第39話）など、冒険する少女を描いた点は当時の子ども向けの物語の中では斬新だったはずである。少なくとも、たとえば『少年ケニヤ』に登場する金髪碧眼の美少女ケートなどとは異なり、トマトの場合は現実の少女たちが感情移入しやすい身近な存在であったことは確かであり、この作品が多くの少女ファンを獲得していたことはトマトというキャラクターの存在と無関係ではないだろう⁽⁹⁾。また、猪突猛進型の竜太にブレーキをかけることのできる唯一の人物としての役割、集団内で仲裁役をしばしば務めている点、求婚エピソードにおける少年たちのあしらい方などには、「魔法少女」や「紅の戦士」といった型に収まりきらないトマトの一面も現れている。これらについては、今後さらに詳細な検討する必要がある。

かたや『無人島サヴァイヴ』の場合は、21世紀に制作された変形譚にふさわしく、サバイバーの男女比がほぼ均等に設定され、主人公も女の子である。伝統的な女性性を身にまとった少女（シャアラ）も登場するが、その姿は「紅一点」時代の「魔法少女」や「紅の戦士」といった類型にはあてはまらない。たしかに、リーダーシップを発揮するメノリヤルナとは異なり、繊細で感受性が強く気弱な「眼鏡っ子」であるシャアラについては、当初、悲鳴をあげて逃げ惑う、震えて縮こまる、絶望して鬱状態になるといったネガティブな面ばかりに焦点が当てられ、その精神的脆弱さが強調されている。だが、放送回を重ねるうちに、サバイバル生活の中で自らの欠点に気づき、それを克服して逞しくなっていく様子が繰り返し提示されるため、結果的に強調されるのは、彼女の弱さではなく、成長する姿となっているのである。ラブロマンスの要素が時折ほめかされながらも最終的に周到に排除されていることも、健全な教育番組としての配慮かもしれないが、結果的に、そのことが少女たちに多様な生き方を保障することに繋がっている⁽¹⁰⁾。

3. 舞台となる場所と時——ロビンソン変形譚のリアリティ

岩尾龍太郎は、『十五少年漂流記（二年間の休暇）』がウィースの『スイスのロビンソン』から引き継いだ要素として、①熱帯と寒帯を同居させた舞台設定、②賑々しい動植物相、③美味しさや楽しさが強調される食事、④「一緒にいること」の賛歌、⑤家族モチーフ、の5点を挙げている（48-53）。このうち、物語の舞台に関わる①②については、『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』にも受け継がれている。ガボテン島は、南太平洋上の熱帯の島のはずだが、アフリカ、アジア、アメリカの多様な動物が住み、果ては恐竜や翼竜まで登場する。賑々しいというより、はなから動植物相など無視しているというべきであろう。また、島自体が熱帯と寒帯の特徴を備えているわけではないものの、代わりに、異常気象によって大雪が降るというエピソード（第21話）が用意されている。『無人惑星サヴァイヴ』にも、先住者（異星人）の遺跡に設置されていたマシンの暴走により気候に異変が起き、温暖だった島が急激に寒冷化するというエピソードが盛り込まれている（第21～24話）。また、こちらは太陽系外惑星の無人島という異世界を描いているため、もとより動植物相は賑々しくならざるをえない。岩尾は、巨大すぎる淡水湖の存在や、沼と砂丘が隣り合う地形など、『二年間の休暇』の冒険の舞台が幻想空間と化していることを「島の奇形化」（57-58）という言葉で表現しているが、SF設定の『無人惑星サヴァイヴ』はもとより、『冒険ガボテン島』の舞台も自然界の法則からは逸脱した空間になっているのである。

18世紀に誕生した冒険小説の一類型としてのロビンソン変形譚は、非日常的な出来事を描くがゆえに空想的性質を内包し、人間の経験を描くがゆえに写実性を重視するという二面性を長らくその特徴としてきた。つまり、虚構でありながらそれを糊塗しようとする性質を有しているのである⁽¹¹⁾。たとえば、『二年間の休暇』においても、物語の中で持ち出される「過去」のイメージが、作品の虚構性から読者の目をそらす機能を果たしていたという指摘がある（岩尾 53-57）。たとえば、少年たちが発見した先着漂流者の遺骨と、彼が残した1807年という年号によって、「大陸に近い豊饒な無人島」や「反乱水夫」など、ヴェルヌの時代にはすでに姿を消していたはずの要素が、違和感なく物語世界に溶け込んでいるというのがその主張の骨子である。岩尾のこの説は、ヴェルヌ作品の時代設定についても敷衍できるだろう。つまり、冒頭で1860年という具体的な年号を提示することによって、これから始まる物語はかつて実際に起きた出来事なのだと読者に告げているのである。同時に、そのことによって（1888年の出版当時に作品を手にした者も含めて）若い読者は、自分の知る現実にそぐわない状況や事象が描かれていても不信を糊上げできる。同じことは、未来に時代を置いたSF作品『無人惑星サヴァイヴ』にもあてはまる

だろう。

だが、『冒険ガボテン島』は放映当時時代を置いたと考えられる作品である⁽¹²⁾。しかも論理性重視のSF作家がメインライターを務めていたにもかかわらず、非現実的な出来事や事象の数々を描き、その理屈づけを行うどころか、荒唐無稽であることをあえて印象付けるようなセリフすら書き込んでいる⁽¹³⁾。ここで気づかされるのは、物語受容に際して要求される不信の停止をめぐる、アニメーションという媒体が有する圧倒的な優越性である。たとえば、洗濯や裁縫といった生活の細部にあえて言及することによってリアリティを追求していたヴェルヌの作品とは異なり、アニメーションでは、衣服の汚損や摩耗は描かれることはなく、髪が伸びることも垢にまみれることもない。それでも物語全体が否定されることはない。まさに、「虚構」をめぐる文学とアニメーションとの違いではないだろうか。番組放映開始直前の『週刊少年サンデー』誌上には、「もし、無人島へいったなら…という楽しい夢を持っている人、ガボテンを見よう!!」⁽¹⁴⁾という呼びかけが掲載されているが、ここには、現実にはあり得ないこと、自分たちには起こりえないことだとわかったうえで、物語世界を「夢」として楽しむとよいという、制作サイドの意図が透けて見える。子どもたちは、アニメ版変形譚をそのように受容するよう勧められ、そして実際に、そのように受容したと思われる。

ガボテン島を舞台にした少年少女の冒険が、岩尾が言うところの「半ば馴致された虚構空間を、半ば定められたスケジュールとコース通りに周遊するアドベンチャーランドの疑似体験」⁽⁵⁸⁾であることは、シリーズ全体を見渡した時にいっそう明確になる。無人島でのサバイバルという基本設定こそ『二年間の休暇』を踏襲しているとはいえ、シリーズ全体を通してみれば、『海底二万里』(*Vingt mille lieues sous les mers*, 1870)を始めとするヴェルヌの他作品に加えて、ライダー・ハガード (Rider Haggard)、コナン・ドイル (Conan Doyle)、エドガー・ライス・バローズ (Edgar Rice Burroughs)、W・W・ジェイコブズ (William Wymark Jacobs)、ジョン・ウィンダム (John Wyndham)、アーサー・C・クラーク (Arthur Charles Clarke) などのSF／ファンタジー、冒険小説、怪奇小説、さらには『ガリバー旅行記』のような古典から昔話、西部劇まで、多様な先行作品から借用した素材のつぎはぎで成り立っており、各話相互の繋がりがほとんどないからである⁽¹⁵⁾。そもそも、テレビ放映開始前にマンガ掲載誌を通じて読者に「無人島でやってみたいこと」を募集し、届いた意見を反映して作られた⁽¹⁶⁾「ガボテン島」は、親の監視のない冒険の国で思う存分遊びまわりたい、できればそこでヒーローごっこを楽しみたいという子どもの願望を具象化した夢の空間であり、無人島という設定の遊園地だったといえる。教訓臭とは無縁なこの作品に、シリーズ全体を貫くメッセージが仮にあるとするならば、「楽しむ」ということに尽きるだろう⁽¹⁷⁾。

これに対して、NHK教育テレビで放映され、当初から定められた放送回数のもとで監督とシ

リーズ構成者が全体のプロットを統括していた『無人惑星サヴァイヴ』は、メッセージ性が明確な作品である。それは、主人公ルナの父親が遺した言葉として初回からはっきりと提示され、無人島生活において彼女が仲間たちを励まし、勇気づけるなかで反復強化される。しかも、彼女がそのメッセージを向ける相手は、ともに漂着した学友たちから、異星人、はては惑星そのもの（およびそれをつかさどる AI）にまで拡大していく。サバイバル、すなわち生き抜くという主題へのこだわりは、『二年間の休暇』のプロットをなぞり終え、独自の展開を見せる前に、ルナ自身がひとりきりで別の無人島に漂着するというエピソード（第 38 話）を挿入していることにも示されている。大々的な広告や宣伝はなされず、グッズ等が発売されたわけでもなく、アニメ雑誌でも当初ほとんど露出がなかったにもかかわらず、放映回を重ねるにつれて熱烈な投稿やイラストがお便り欄に掲載されるようになったことは、視聴者がこのメッセージを確実に受け止めていたことを表しているのではないだろうか⁽¹⁸⁾。また、生き延びるという主題がロビンソン変形譚の根幹を占めるものであることを思えば、21 世紀の子どもや若者が『無人惑星サヴァイヴ』に向けた熱い視線は、このジャンルの魅力が現代にも十分通用するものであることを示しているのではないだろうか。

おわりに — 今後の課題

ここまで、日本製のアニメーション 2 作品『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』を下敷きとなったヴェルヌの小説と比較しながら、ロビンソン変形譚としてのそれぞれの特徴について確認してきたが、最後に今後検討すべき論点を列挙しておきたい。

両作品とも、少女サバイバーの活躍を描いているが、これは戦後の子ども向けロビンソン変形譚に共通する傾向でもある⁽¹⁹⁾。しかし、児童文学であれば、役割モデルあるいは同化の対象として少女読者の嗜好にあわせた造形が試みられだろうが、アニメーションでは、少女キャラクターにロマンを感じる少年あるいは青年視聴者の視線をも意識した造形になるはずである。媒体の特質によって生じる人物造形の違いや、そのことが物語に与える影響などについてはさらに掘り下げて考察しなければならない。また、本稿においては、ロビンソン変形譚のリアリティという面から論じるとどまったが、両作品の舞台としての無人島やそこでのサバイバルが意味するものについては、社会的・文化的背景をふまえながら、別途詳細に分析する必要があることはいうまでもない。たとえば、『冒険ガボテン島』が放映された 1960 年代は、都市部から空き地が姿を消し、公園不足や公害問題などと相まって、子どもの遊びに大きな変化が起きた時期でもある⁽²⁰⁾。子どもを取り巻く環境の変化という観点から、この作品の持つ意味を考えることはもちろん、同じ変化を児童文学がどのように捉え、表現するかということと併せて考えることによっ

て、媒体の違いが生み出す物語の違いにもさらなる光をあてることができるかもしれない⁽²¹⁾。

また、今回は制作者が影響関係を証言している『二年間の休暇』のみを比較対象としてとりあげたが、『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』に影響を与えた変形譚は他にも数多く存在する。たとえば、岩尾龍太郎が指摘している『スイスのロビンソン』から『二年間の休暇』に引き継がれた要素のうち、本稿で検討したのは舞台に関わる2項目だけであったが、他の3項目も重要な論点となりうる。たとえば「食」については、『冒険ガボテン島』の第7話と『無人島サヴァイヴ』の第8話は、動物を殺して食べることの是非をテーマにしているため、これらを比較することには大きな意味があるだろう。また、この2作品は、集団でのサバイバルでありながら男女の結合を核とする家族モチーフを展開せず、「仲間」の概念の拡大という方向へ舵を切っている。つまり、島に住む動物や異星人さらにはAIまでも含めた共生関係が探られているのである。こういった点は、戦前の少年小説から戦後のマンガやアニメーションまで純粹和製ロビンソン変形譚の全体像を明らかにするなかで、変化の過程を精査していく必要があるだろう。これらの課題は、媒体の多様化と規模の縮小が進む子どもの物語受容の現状を正しく理解し、子どもにとってよりよい文化環境を追求するための手掛かりとなるはずである。

謝辞

本研究はJSPS 科研費 16K02431（児童文学におけるロビンソン変形譚の受容研究——「食」が示す「生きる力」の考察）の助成を受けたものである。

《注》

- (1) 使用したDVDは以下の通り。『冒険ガボテン島——想い出のアニメライブラリー第44集』HDリマスター版DVD BOX, 株式会社ベストフィールド, 2015年／『無人惑星サヴァイヴ』DVD BOX 1〜4, NHKエンタープライズ, 2011年
- (2) 『アニメ作品事典』には「原作となる作品で、図書として刊行されているもの」（「凡例」6）という位置づけで、久松文雄によるコミックスが挙げられているが、久松マンガがテレビ放映（1967年4月4日開始）のための企画のコミカライズ版であったことは、当時の関係者の証言から明らかである（豊田『日本SFアニメ創世記』216-17；辻『TVアニメ青春記』55；星97）。久松のマンガはテレビ放映に先立って『週刊少年サンデー』に掲載されていたが、連載第1回（1966年12月11日号）から表紙にTBSの著作権が表示されていることも、これを裏付けており、連載自体がテレビ放映に向けての宣伝および市場調査の目的があったと考えられる。
- (3) ひとめで物語の概要がほぼ把握できる「わかりやすさ」という点で、『十五少年漂流記』が優れたタイトルであることは疑う余地がない。その一方で、このタイトルによって、国籍は違えども同じ寄宿学校に属する裕福な白人家庭の子弟ばかり14名の「想定外に長くなった休暇」の物語は、（黒人の少年水夫モコを含めた）多様性を特徴とする少年集団の協働を描いた物語へとその印象を変化させたことも否めない。
- (4) 『大アンケートによる少年少女小説ベスト100』では、1位が『ロビンソン・クルーソー』、3位が『十五少年漂流記』となっている。
- (5) まんがが世界昔ばなしの『十五少年漂流記』（1978年）は30分番組の半分の時間を用いて5回にわたって放映された。日生ファミリースペシャル『十五少年漂流記』（1982年）では、原作の後半で少

年たちのもとにやってくる大人2名のうち航海士エヴァンズが登場せず、アメリカ人の家政婦ケイトは有産階級の少女に書き換えられ、『瞳のなかの少年——十五少年漂流記』（1987年）では、ドニファンの設定が大きく変更されている。2013年公開の『十五少年漂流記——海賊島DE大冒険』は、登場人物をネコに置き換えた全くの翻案作品のためここには含めていない。なお、海外作品も含めた映像化の全体像については、伊藤民雄「『十五少年漂流記』の映像化作品」で報告されている。

- (6) 代表例には、異星人と闘いながら宇宙を旅する13名の少年少女を描いた『銀河漂流バイファム』（1982～83年）、恐竜の住む異世界へタイムスリップした15名の少年少女の物語『恐竜冒険記ジュラトリッパー』（1995年）、子どもだけで航行している宇宙船内での壮絶な生存競争に特徴をだした『無限のリヴァイアス』（1999～2000年）などがある。
- (7) この点については、かつて講演で「『食』から読み解くロビンソン変形譚」のなかで詳細に述べたことがある。
- (8) たとえば、『無人惑星サヴァイヴ——テレビコミックス』①に収録された「声優インタビュー」において、ルナを演じた岩居由希子は、ルナは「正しすぎると言うことも」あると述べ、「良い子すぎて嫌味にならないように気をつけて演じている」と証言している（182）。
- (9) マンガが連載されていた『週刊少年サンデー』には少女ファンからの投書が毎回掲載されており、久松文雄も「当時女のこに人気があった」と証言している（星97）。
- (10) 10年後に設定されたエピローグにおいて、3人の少女たち全員が職業生活を謳歌している様子が描かれている。
- (11) 子ども向けのロビンソン変形譚の歴史において、その性質がどのように変化してきたかについては、拙稿「冒険小説における脅威性と信憑性」を参照されたい。
- (12) 回想場面で映し出される子どもたちの日常生活の光景が当時の風俗を反映したものであるうえに、彼らが当時流行していたギャグを口にしたり、同時代の人気マンガに言及している。
- (13) たとえば、巨大化した生物が登場した際に、それが放射能によるものだとキュウリが説明すると、竜太が「テレビマンガでよくあるやつだな」と応じている（第24話）。もちろんこれは、テレビ局に縛られて、自由な創作ができないことに絶望した豊田有恒のせめてもの意趣返しとみなせなくもない。当時の状況については、豊田『あなたもSF作家』、156-64に詳しい。
- (14) 『週刊少年サンデー』9巻8号（1967年2月19日号）、136
- (15) 全体として一貫性に欠け、一話完結型のシリーズとなっているのは、放送回数を確定させずに放映がスタートし、シリーズ構成者が不在で合議制はとっていても各話の内容についてはライター個人の裁量の幅が大きかったことなど、当時の制作現場の事情に起因するところが大きい。
- (16) 『週刊少年サンデー』9巻9号（1967年2月26日号）で「『もし自分が、無人島へ行ったなら、こうする!!』というアイデアのある人手紙を下さい」との編集部からの呼びかけがなされ（127）、放映開始日の朝日新聞朝刊テレビ欄には「現代っ子の要求にこたえるため、こどもたちが出したアイデアも取入れ、漫画の中に反映させている」と説明されている。
- (17) 関連商品の購入意欲をかきたてるメッセージが潜んでいたことは忘れてはならないが、この点については、また別途論じることとしたい。
- (18) 『アニメージュ』には、2004年3月号からイラスト当初が載り始め、DVD BOX 発売が近づいた6月号（82-83）と7月号（84）で特集記事が掲載され、放映終了後の12月号にイラストコンクールのテーマに選ばれている（157-59）。『アニメディア』も2004年3月号で「読者の熱いリクエストにこたえて」特集を組み、「生きる」というテーマに言及するファンの声も紹介している（154-55）。
- (19) 日本で子ども向けに出版されたロビンソン変形譚における女性サバイバーについては、部分的ではあるが「女性サバイバーの労働」においてすでに論じている。
- (20) たとえば『冒険ガボテン島』の初回が放映された3日後の朝日新聞朝刊家庭欄にも、「遊び場不足」に関する記事が掲載されている。
- (21) たとえば遊び場の消滅を描いた児童文学の名作『モグラ原っぱの子どもたち』（古田足日作）は

1968年に出版されている。

引用文献

- 『アニメージュ』27巻3号(2004年3月);27巻6号(2004年6月);27巻7号(2004年7月),徳間書店
『アニメディア』24巻3号(2004年3月),学研プラス
「朝日新聞朝刊」,昭和43年4月4日(9面);昭和43年4月7日(11面)
伊藤民雄,「『十五少年漂流記』の映像化作品」,『Excelsior!』第3号,日本ジュール・ヴェルス研究会,
2009年3月,136-42
岩尾龍太郎,「漂流する『十五少年漂流記』——『スイスのロビンソン』から『蠅の王』へ」(上),『みすず』
41巻9号,みすず書房,1999年7月,46-58
ヴェルス,ジュール,『二年間の休暇』上下,私市保彦訳,岩波少年文庫,2012年
斎藤美奈子,『紅一点主義——アニメ・特撮・伝記のヒロイン像』,ちくま文庫,2001年
『週刊少年サンデー』8巻49号(1966年12月11日);9巻8号(1967年2月12日);9巻9号(1967年
2月19日),小学館
スティングレイ・日外アソシエーツ共編,『アニメ作品事典——解説・原作データ付き——』,日外アソシ
エーツ,2010年
辻真先,『TVアニメ青春記』,実業之日本社,1996年
豊田有恒,『あなたもSF作家になれるわけではない』,徳間文庫,1986年
豊田有恒,『日本SFアニメ創世記——虫プロ,そしてTBS漫画ルーム』,TBSブリタニカ,2000年
『日本TVアニメーション大全』,世界文化社,2014年
『無人惑星サヴァイヴ メモリアルブック』,新紀元社,2007年
長谷川裕一・大庭園,『無人惑星サヴァイヴ——テレビコミックス』①②,NHK出版,2004年
久松文雄,『冒険ガボテン島』1~3,虫プロ,1969~71年
文芸春秋編,『大アンケートによる少年少女小説ベスト100』,文春文庫,1992年
星まこと(聞き手/構成),「久松文雄インタビュー」,『漫画市』第16号,アップルBOXクリエート,
2012年7月,91-101
水間千恵,「『食』から読み解くロビンソン変形譚」,『イギリス児童文学の原点と展開——家庭小説・冒険
小説・創作童話・学校物語』,国立国会図書館国際子ども図書館,2014年10月,32-56
——,「女性サバイバーの労働——ロビンソン変形譚におけるジェンダー」,『日月』第15号,日本女
子大学児童文学研究会日月,2018年10月,7-18
——,「冒険小説における驚異性と信憑性——*The Coral Island*から*Swallows and Amazons*に至る
変化をめぐって」,『児童文学研究』第33号,日本児童文学学会,2000年12月,46-60

(提出日 2018年9月28日)