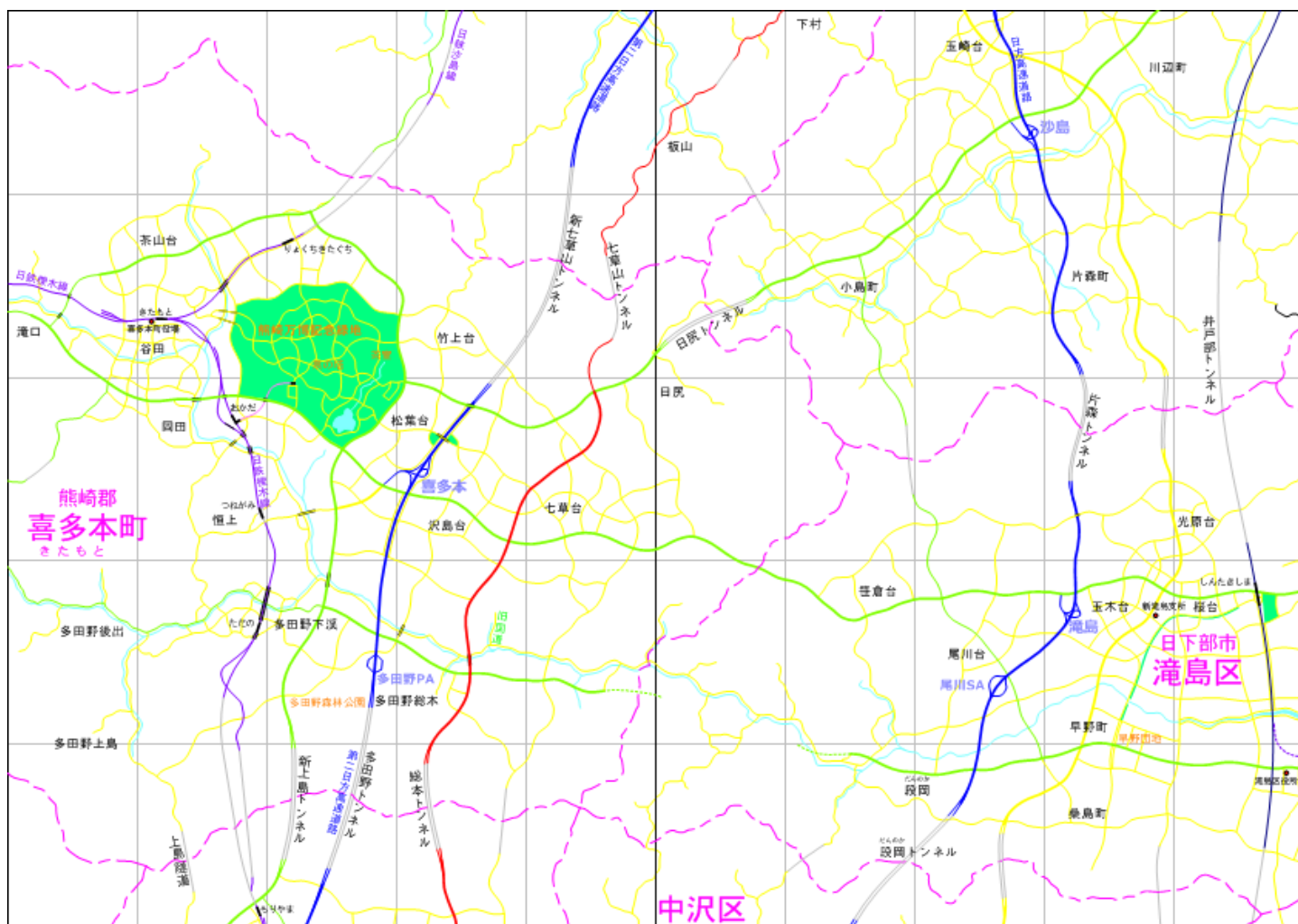


架空地図の作り方

篠永 康平



0章 - 架空地図とは

0-1. 架空地図とは

地図(Map)は一般に、対象としている土地を相似縮小によって平面の図に表した図の1種です。「架空地図」とは、実在しない架空の土地を描いた地図のことです。

0-2. 架空地図の種類

よく知られたものは、トールキンの「指輪物語」資料編に載せられている地図です。

ただ、架空地図は実在しない架空の土地を描いた地図ですから、子供が適当に想像して描いた地図も当てはまりますし、「将来建てたい家の間取り図」もその一種と考えることができます。

ゲームのマップももちろん架空地図の一種です。

筆者が描いている「想像地図・城栄」(通称：想像地図)もその1つです。

なお、架空地図は全く異なる4系統の方法で分類できますが、これについては次の1章で述べます。

0-3. 架空地図という単語の意味

「架空地図」という単語には2つの意味があります。1つ目は、先程挙げた「実在しない架空の土地を描いた地図」という意味です。2つ目は、「実在しない架空地の地図を描く創作活動」という意味です。ゲームのマップや、小説の挿絵としての架空地図の場合、あくまでも主役はゲームや小説です。しかし、後者の場合は架空地図自体が主役です。

0-4. 類義語

「架空地図」という単語にはいくつかの類義語が存在します。

「想像地図」「空想地図」「仮想地図」「妄想地図」「構想地図」…etc

これらの単語は、意味は似ています。全く同じ意味で使う人も居れば、意味をきちんと区別している人も居ます。筆者はこの文中では意味を区別します。詳しくは次の章で述べます。

0-5. 図面も地図である

先程述べたように、「将来建てたい家の間取り図」も架空地図の一種です。子供の頃に描いた記憶はありませんか？

1章 – 架空地図の分類

既に述べたように、架空地図は4系統の分類が可能です。

1-1. 目的による分類

架空地図は様々な目的で描かれます。

- A. 架空地図を描くこと自体が目的 (=実在しない架空地の地図を描く創作活動)
- B. 小説やゲームなど、創作物の舞台設定のため (トールキンの「指輪物語」が代表例)
- C. 将来の都市計画のため (建設業者・自治体等が発表するもの)

この文章は主に A と B の目的の人に向けて書いています。

1-2. 創造度による分類

創造度とは、「架空」のレベルという意味です。すなわち、「どのくらい架空なのか」という意味です。大きく分けて3つに分類できます。

- 1. 「現実改変型」… 実在の土地をベースとし、これを改変したもの
- 2. 「現実付加型」… 実在の土地に、離島など架空の土地を付け加えたもの
- 3. 「完全架空型」… 実在の土地に触れず、完全にゼロから架空であるもの

これは架空地図のみに当てはまる分類ではありません。全てのファンタジーに対して当てはまる分類です。

「ハリー・ポッター」シリーズは、世界観に魔法という架空の要素が入っていますが、それでも舞台は英国なので、この分類では1に該当します。

「スタートレック」シリーズは、未来世界の地球と架空の惑星の両方を含む世界観なので、この分類では2に該当します。

「スター・ウォーズ」シリーズは、「遠い昔、遙か彼方の銀河で」という語りで始まり、作中に地球など現実にある星は全く登場しませんので3に該当します。

1・2・3 は、住宅の工事で言えば、それぞれ 改築・増築・新築 に相当します。ただし、広い意味で増築は改築に含むことができます。同様に、「現実付加型」は「現実改変型」の1種と考えることができます。現実付加型と現実改変型は現実と架空が接していますが、完全架空型にはそうしたつながりが全くありません。「指輪物語」に出てくる架空地図が完全架空型の代表例で、「異世界」という言い方をする場合もあります。

筆者は現実改変型と現実付加型の架空地図を「仮想地図」「妄想地図」「構想地図」、完全架空型の架空地図を「想像地図」「空想地図」というように区別して用いています。

筆者が描いているのは完全架空型です。

現実改変型や現実付加型の場合は、現実世界にある文化・政治制度・企業などをそのまま流用することができます。しかし、完全架空型ではそうはいきません。**文化・政治制度・企業なども全てゼロから作り上げる必要があります**。仮に日本と同じような国を作る場合で、実在の文化を流用する場合であっても、その架空世界にその実在文化が馴染むものかどうか、いちいち検討しなければなりません。

例えば、現実改変型や現実付加型なら、「江戸の敵を長崎で討つ」という諺を流用することができますが、完全架空型の場合、その世界には江戸も長崎も存在しないので、仮に日本語と非常によく似た言語が使われているとしても、この諺を流用することはできません。ちなみに、筆者が「想像地図」で描写している「城栄国」では、「与戸の敵を岸下で討つ」と言います。

それゆえ、当然ながら、製作の大変さは、現実改変型 < 現実付加型 < 完全架空型 です。描く範囲の広さにも依りますが、現実改変型は現実の地図上の道路などを書き換えるだけで完成ですが、完全架空型は全てをゼロから作り上げるので負担も大きいでしょう。(ただし、負担の大きさは必ずしも時間の長さには比例しません。これについては後ほど述べます。)

ところで、創造度が違う場合、作者の価値観が全く違うという場合があります。あくまでも筆者の主観ですが、現実改変型や現実付加型の作者は、「架空である限りリアルなど存在しない」と考える人が多く、多少の矛盾は気にしないという傾向があるように思えます。一方、完全架空型の作者は、設定に矛盾が生じることを強く嫌い、細かい設定を作ってリアルを追求する傾向が強いように感じられます。

1-3. 視点による分類

物語作品は、1人称の視点で描かれる場合と、3人称の視点で描かれる場合があります。架空地図も同様に、視点によって分類できます。

1. 造物主・神の視点
2. 為政者の視点
3. 住民の視点
4. 旅行者・訪問者・観測者の視点

やはり、視点についても作者の価値観の違いが現れるでしょう。

1-4. 範囲による分類

物語作品には、長編も短編もあります。同じように、架空地図も「表している範囲の広さ」によって分類できます。ただし、小説は前から後への1方向の軸しかないので「長さ」で比較することになりますが、架空地図は東西南北があるので、「長さ」ではなく「広さ」で分類することになります。

範囲が広いからといって、地図自体の大きさが大きくなるとは限りません。それは、地図に縮尺があるからです。縮尺を変えればどんなに広い範囲でも描くことができます。

A4用紙1枚に、1つの銀河全体を表すような地図を描くこともできますし、あるいは、1つの村だけを描くこともできます。ただし、縮尺の違いは詳しさの違いでもあることに留意してください。

表 1-4-a. 縮尺と A4 用紙 1 枚に描ける範囲

縮尺	A4 用紙 1 枚に描ける範囲(目安)
1 千分の 1 (10^{-3})	1 地区
1 万分の 1 (10^{-4})	比較的小さな市
10 万分の 1 (10^{-5})	1 都市圏
100 万分の 1 (10^{-6})	1 県
1 千万分の 1 (10^{-7})	中程度の面積の国
1 億分の 1 (10^{-8})	地球ほどの大きさの惑星

縮尺については 3 章でも詳しく記述します。

2章 – 表現手段としての架空地図が持つ特性

2-1. 表現手段としての架空地図

架空地図は、まだ絵画や彫刻などと張り合えるほどの芸術手段にも、小説や映画と張り合えるほどの文学手段にもなっていません。しかし、作者の世界観を表現する手段である限り、架空地図も芸術や文学の一種であると考えられます。

架空地図は「地図という特徴」を持っているので、絵画や小説では表現しきれないことでも表現できる場合があります。しかし、架空地図ゆえの欠点も存在します。

2-2. 架空地図と他の芸術・文学手段の比較

架空地図にできること・できないことを他の芸術・文学手段と比較しながら見ていきましょう。

まず、小説と比べてみます。小説は、回想場面を除けば原則的に時間軸に沿って描写され、基本的に主人公とその周辺の人物のみが描写の対象です。また、「数値的な情報」はあまり表現されません。例えば、小説の作中に「花子は泣きながら駅まで歩いて行った」という文章があったとしても、花子が駅まで何メートルの道を何分掛けて、何人の人とすれ違って歩いて行ったのか、という情報は全く表現されませんから、読者が想像するほかありません。そのため、100人居れば100通りの解釈があることになります。しかし、架空地図は違います。架空地図でも地図である限り縮尺が存在します。例えば1万分の1縮尺の地図なら、地図上の2cmは誰が計っても200mです。計算ミスをしないう限り、全人類が同じ解釈をします。また、「花子は泣きながら駅まで歩いて行った」という文章からは、その前後の経緯がまったく分かりません。つまり、小説はごく一部の文章だけを切り抜きだしても意味が分かりません。しかし架空地図なら、例えば駅前だけの地図を切り抜きだしても地図としての意味をなします。すなわち、架空地図は「一義性」を持っています。一方で、架空地図は時間軸に沿った描写はできません。

次に、絵画と比べてみます。絵画は、基本的に作者が見ている方向のみが描かれ、さらに遠近法のために近くものは大きく、遠くものは小さく描かれます。また、人間の視力には限界があるので、描ける距離にも限界があります(遠すぎるものは描けません)。しかし、架空地図は全ての方向が描かれ、近くのところも遠くのところも全て平等に同じ縮尺で描かれます。さらに、縮尺を変えればどんなに広い範囲でも描くことができます。つまり、架空地図は「平等性」を持っています。

今度は、彫刻や模型と比べてみます。彫刻や模型は「立体性」を持っています。これは架空地図にはない特性です。しかし、彫刻や模型は狭い範囲を描写することは得意ですが、広域の範囲を描写することには向きません。

まとめると次のようになります(表 2-2-a)。

表 2-2-a. 架空地図とその他の芸術・文学手段の比較

	架空地図	彫刻・模型	絵画	小説
描写可能な範囲	縮尺を変えれば、どんなに広い範囲でも描写可能	縮尺を変えればある程度の広い範囲までなら描写可能	作者の視点の範囲内のみ	主人公の周辺のみ
描写可能な方向	平面上または曲面上のみ	制限なし	作者のしている方向のみ	制限なし
均質性・平等性	距離・方位にかかわらず、全て同じ縮尺で平等に描写可能	近距離ならば平等に描写可能	遠近法のために、近くのは大きく、遠くのは小さく描かれる	主人公の周辺しか描写できない
時間軸に沿う描写	不可	不可	不可	可
一義性	高（読者の想像にゆだねられる部分が少ない）	中	中	低（読者の想像にゆだねられる部分が多い）
作品の物理的分割	適当に分割しても表す範囲が変化するだけで、地図としての性質は保存される	分割すると何を表しているのか分からなくなり、元の芸術性が失われる	可能な場合もあるが、一般には芸術性が変化してしまうことが多い	章ごとなら可能な場合もあるが、一般にはストーリーが分からなくなる
「人」の描写	不可能	可能	得意	得意

架空地図の大きな長所は、どんなに広い範囲でも描けることと、一義性が高いため、表したい内容がそのまま読者に伝わるため読者の想像にゆだねられる部分が少ないことです。また、絵画や彫刻は分割するともはやその作品としての価値はありませんが、架空地図は分割しても架空地図です。

一方、短所は、時間軸に沿った描写ができないことと、「人の営み」をほとんど表現できないことです。特に小説は人の感情を表現することが得意ですが、架空地図は全く表現できません。

小説は、感情を表現して数値情報の解釈を読者にゆだね、そして通時的である。

架空地図は、感情を読者の想像にゆだねて数値情報を表現し、そして共時的である。

架空地図を描くときにはこの点に留意してください。

3章 – いよいよ描画開始

長々と述べてきましたが、いよいよ描くとなったら何をすべきか。それを見ていきましょう。

3-1. 描き始める前に決めておくべきこと その1

どんなタイプの架空地図でも共通です。

最初に**縮尺**を決めましょう。難しく考える必要はありません。実際の場所での長さが地図上でどのくらいの長さに縮小されるか。それが縮尺です。

地図上の1 cm が100 m を表すのなら、その地図の縮尺は1万分の1です。街の地図を描くにはこの程度の縮尺が適しています。しかし、この縮尺で国全体を描こうとするとそれは大変な作業になるでしょう。

地図上の1 cm が1 km を表すのなら、その地図の縮尺は10万分の1です。一般道路地図などに適しています。

地図上の1 cm が10 km を表すのなら、その地図の縮尺は100万分の1です。高速道路地図に適しています。

地図上の1 cm が100 km を表すのなら、その地図の縮尺は1000万分の1です。国の地図に適しています。

縮尺は上記に示している1000分の1・1万分の1・10万分の1・100万分の1・1000万分の1などといった、単にゼロをつけたり小数点を移動したりするだけで地図上の長さを計算できるような縮尺を推奨します。3万分の1や72万分の1などといった中途半端な縮尺は推奨しません。

例えば、1万分の1縮尺では、地図上の1 cm は100 m を表します。2 cm なら200 m、5.12 cm なら512 m です。10万分の1縮尺なら、地図上の5.12 cm は5.12 km を表します。ゼロをつけたり小数点を移動したり単位を変えたりするだけで地図上の長さを計算できるので大変便利です。しかし、3万分の1縮尺ならどうでしょうか。3万分の1縮尺の地図上の5.12 cm が何 m を表すのかを20秒以内に計算できないなら、このような中途半端な縮尺を選ぶべきではありません。念のため、下に縮尺のクイズを記しておきます。

<クイズ>

第1問 3万分の1縮尺の地図上において、1 cm・2 cm・5.12 cm・12.1 cm はそれぞれ何 m を表すか。

第2問 72万分の1縮尺の地図上において、1 cm・2 cm・5.12 cm・12.1 cm はそれぞれ何 m を表すか。

第3問 640万分の1縮尺の地図上において、1 cm・2 cm・5.12 cm・12.1 cm はそれぞれ何 m を表すか。

上のクイズが3分以内に解けないなら、中途半端な縮尺を選ばず、1000分の1・1万分の1・10万分の1・100万分の1・1000万分の1などといった縮尺を選ぶことを推奨します。

縮尺を10倍細かくすると、描くべき地図の総量は100倍になります。描く大変さは縮尺の2乗に比例していますので、自分が描きたい対象に合う縮尺を選びましょう。おおよその所要年数は第10章の「架空地図 Q&A」に記載しています。

長さの単位は何を選択してもかまいません。その地域で使っている単位がメートルでもマイルでも、あるいは架空の単位であっても、**縮尺は長さの「比率」なので単位の選び方とは関係ありません**。1万分の1地図はどこの地図であっても1万分の1縮尺です。ただし、架空の単位を使う場合、その単位長さが何メートルに相当するか明記しておきましょう。

縮尺の計算は苦手な人が多いですが、「指数表記」を覚えておくと大変分かりやすくなります。この表記法では、10の何乗という表現をします。1の次にある0の数を右上に書きます。これを指数と言います。

例えば、 $10000 = 10 \times 10 \times 10 \times 10$ なので、 10^4 と表し、「10の4乗」と読みます。

同様に、 $100 = 10^2$ 、 $10万 = 10^5$ 、 $100万 = 10^6$ 、 $1000万 = 10^7$ 、 $1億 = 10^8$ です。

20000 や 150000 は、それぞれ 2×10^4 、 1.5×10^5 のように表記します。 0.2×10^5 や、 15×10^4 のように表し

てはいけません。指数表記の左側は 1 以上 10 未満にします。

指数表記されたもの同士のかけ算は、指数を足せば完了です。

(例) $10^4 \times 10^5 = 10^9$ (← 普通書くと $10,000 \times 100,000 = 1,000,000,000$ だが 0 の数を間違えやすい)

割り算は指数を引けば完了です。

(例 1) $10^8 \div 10^3 = 10^5$

(例 2) $10^3 \div 10^5 = 10^{-2}$ (← マイナスの指数も使います)

(例 3) $10^4 \div 10^{-2} = 10^6$ (← $4 - (-2) = 6$ です)

マイナスの指数は、 $10^{-1} = \frac{1}{10} = 0.1$ $10^{-2} = \frac{1}{100} = 0.01$ $10^{-3} = \frac{1}{10^3} = \frac{1}{1000} = 0.001$

となります。ですから、縮尺の「1 万分の 1」は、「 10^{-4} 」という言い方もできます。

$1 \text{ cm} = 10^{-2} \text{ m}$ です。だから、地図上での 1 cm が 100 m を表す地図は、 $10^{-2} \div 10^2 = 10^{-4}$ つまり 1 万分の 1 ですね。

地図の話なのに数学が出てくるのは不本意かもしれませんが、しかし、この程度の計算でつまづいているようでは、本格的な架空地図は描けません。「自分は絶対に桁数を間違えない!」という自信家以外は、指数に慣れておきましょう。

3-2. 描き始める前に決めておくべきこと その2

次に決めるべきことは**配色と記号**です。道路を何色の線で表しますか? 配色と記号は**後で修正する必要がないように**、きちんと決めておかなければなりません。気に入らなくなってしまったからと言って途中で変えてしまうと、それまでに描いていた部分と異なる配色や記号を使うことになり、混乱の元です。その混乱を是正するためには1から描き直さなければなりません!! そういふことのないように、配色と記号は後悔しないように決めて、1度決めたら変えてはいけません。

なお、線路の記号は、地図の範囲が広がると予想できる場合、「白黒ストライプ線」や「魚の骨のような線」は使わない方が良いでしょう。白黒ストライプ線や魚の骨のような線は、描くのが面倒です。そのため、記号を変えなくなる原因になります。それを避けたければ、線路を表す線にも配色を与えれば良いでしょう。

ちなみに筆者は JR(ここでいう JR とは、架空国家「城栄国」の旧国鉄民営化路線のことで、城栄国(Joeikoku)の鉄道(Rail)の意味)に深緑色の線、それ以外の私鉄には紫色の線を使っています。

もちろん、道路も色分けの必要があります。筆者は以下のような配色を使っています。

表 3-2-a. 「想像地図・城栄」における配色

種別	手描き原盤地図 (1 万分の 1 縮尺)	XPS 地図 (10 万分の 1 縮尺)
国道および無料の高速道路	赤 (サインペン)	赤
高速道路(有料区間)	青 (サインペン)	青
都市高速道路	緑 (サインペン)	緑
都道府県道	山吹色 (サインペン)	黄緑
その他の一般道路・市道		黄
JR 線路(在来線)	深緑 (ボールペン) 単線は 1 本線、複線は 2 本線	深緑
新幹線の線路	青 (ボールペン) 2 本線	紺色
私鉄線路	紫 (ボールペン) 単線は 1 本線、複線は 2 本線	紫
高速道路のトンネル	当該道路の配色と同色のボールペン 2 本線	灰色
上記以外の道路トンネル	==== のようなボールペン点線	
JR 線路のトンネル	深緑 (ボールペン) の点線	
私鉄線路のトンネル	紫 (ボールペン) の点線	
市区町村の境界線	青 (ボールペン) 1 本線	マゼンタの細破線
都道府県の境界線	赤 (ボールペン) 1 本線	マゼンタの太破線
水域	水色の塗りつぶし (ただし、省力化のため海は海岸線のみを描く)	水色の塗りつぶし
緑地	黄緑の塗りつぶし	青緑の塗りつぶし

ただし、サインペンの幅は縮尺に合うものを選びましょう。手描きで 5 万分の 1 よりも粗い地図を描く場合は、全てをボールペンなどの細いペンで描いた方が良いでしょう。

等高線は絶対に必要というわけではありません。川の流れ方・道路や線路の曲がり方・橋やトンネルの位置で地形はほぼ特定できるからです。

3-3. 創造度の選択

現実改変型・現実付加型・完全架空型 のどれにするかを決めましょう。

ただし、小さな街を一つ描く程度の、範囲が狭い地図であれば、あまり創造度を気にする必要はありません。また、逆に、最初は現実付加型のつもりで描いていたけれども、描画範囲が広くなりすぎて完全架空型に変更せざるを得なくなる場合もあります。

現実改変型でも、後から「これは実在の街によく似ているけど架空の街だ!」というふうに設定を書き直すことで完全架空型にシフトすることは不可能ではありません。創造度に関しては、描き初めのうちはあまり神経質になる必要はありません。ただし、指輪物語の世界のような「異世界」を描きたいなら、創造度は始めから完全架空型に固定しておきましょう。

ちなみに、かくいう筆者の場合も描画開始直後は、「想像地図の世界は日本のどこかにある」という設定でした。しかし、描画範囲が当初の予想よりも広がり、「日本のどこか」という設定は不適となり、最終的に、「想像地図は架空国家『城栄国』にあり、そして城栄国は『泉星』という架空惑星にある」という設定に落ち着きました。その際、旧国鉄民営化路線を「JR」としてしまっていたので、頭文字が「J」の国名である必要がありました。そして、長期にわたる検討の結果、筆者の苗字を音読みしたものと同音で、なおかつ筆者が小学生時代に住んでいた場所の近くにある地名と同名の「城栄」が採用されたのです。

3-4. 視点の選択

創造度は後からでも変更できないことはないと言いましたが、視点は途中で変えない方が良いでしょう。

1. 造物主・神の視点の場合

地図の描画は常に「創造」と捉えられます。難しくありませんが、「何でもあり」になってしまいがちで、虚しくなりやすいためモチベーションが続かなくなる可能性があります。

2. 為政者の視点の場合

地図の描画は「観測」ですが、作者の意志でその内容が変更されていくものと捉えられます。1の場合と同じく、「何でもあり」になってしまいがちで、虚しくなりやすい可能性があります。

3. 住民の視点の場合

地図の描画は常に「観測」と捉えられます。作者の意志が反映されているというよりも、自分が住民の立場で生活しているつもりで描く必要があります。狭い範囲を描く場合に適しています。

4. 旅行者・訪問者・観測者の視点の場合

地図の描画は常に「観測」と捉えられます。作者の意志が反映されているというよりも、実際に旅をしながらその土地を測量しているつもりで描く必要があります。「何でもあり」とは対極にあり、実際には自分が描いていたとしても、「あくまでもこれは元々あったのだ」というイメージを持って描くことになります。筆者はこの視点を選択しています。

3-5. 用紙の選択

架空地図は多くの場合、1つの街を描く場合であっても、1枚の紙には入りきらないほどの領域を描くことが通例です。その場合は、紙を接合することとなりますが、市販の紙は案外、サイズはいい加減なものが多く、2枚接合しようとするサイズが1mm違う、ということはよくあります。輸入の紙ではなく、**国産の紙を選びましょう。**

用紙サイズはA4が好ましいでしょう。家庭用プリンタの多くは標準サイズをA4としているため印刷やスキャンの際に便利です。

筆者は、丸住製紙の「やしま I」(A4)を使っています。



写真 3-5-a. やしま I の外装

また、紙を接合する場合、**セロテープを使ってはいけません**。セロテープは経年劣化が著しく、1年ほど経つとすぐに変色します。メンディングテープか、透明テープを使いましょう。(ビニールテープもダメです!)
筆者は、Scotchの「透明美色」を使っています。

※1 パソコンで描く場合でも、描画ソフト利用時に用紙サイズを選択を求められる場合が通例です。

※2 地図が描かれている紙1枚のことを「**図葉**」と呼びます。

3-6. いよいよ描き始める

縮尺と配色が決まったら、さっそく地図を描きましょう。そのとき、どこを最初に描いてもかまいません。なぜなら地図は均質で平等だからです。

4章 – 世界観設定 その1

4-1. 地名の設定

地名をつけるのは意外に難儀な作業です。**その世界の文化に従って地形に合った地名をつけなければならない**からです。

もし、異世界を舞台とし、言語自体も架空であるような世界を想定するのなら、まず「架空言語」自体を作るところから始めなければなりません。しかし、もし言語までもゼロから作ろうと思うと、文字・発音・単語・文法…などを全て作らなければなりません。8章でも述べますが、架空地図も描くのに数十年という期間がかかるため、**言語と地図を両方ともゼロから作るのには現実的には不可能です**。もしやりたければ、地図を作る人と言語を作る人とで分担する必要があるでしょう。また、実在の外国語を使う場合でも、その言語で地名はどのようにつくのか、というシステムを理解する程度にまでその言語を習得していなければ、地名を作ることはできません。作れたとしても、その地名がその言語に基づく地名として「あり得る地名なのか」を判定できません。

それゆえ、日本人が架空地図を描くなら、完全架空型であっても、日本をモデルにするのが最も無難な方法です。そうはいつでも、あくまでも「日本に似た架空の国」を作るのであれば、**当たり前のことから疑ってかからなければなりません**。1章でも述べましたが、現実改変型なら「江戸の敵を長崎で討つ」という諺を流用することができますが、完全架空型の場合、その世界には江戸も長崎も存在しないので、**仮に日本語と非常によく似た言語が使われているとしても**、この諺を流用することはできません。ちなみに、筆者が「想像地図」で描写している「城栄国」では、「与戸の敵を岸下で討つ」と言います。

また、「地名の読み方」にも注意が必要です。なぜ「飛鳥」「春日」「長谷」を「あすか」「はせ」「かすが」と読むのでしょうか。これは、和歌の枕詞と関係があります。奈良県の地名の「明日香」にかかる枕詞が「飛ぶ鳥の」からです。他も同様です。ですから、描く架空地図の中に「飛鳥」と書いて「あすか」という地名があるのなら、「その世界にも『あすか』という地名があって、それにかかる枕詞が『飛ぶ鳥の』である」というような文化設定がないといけません。極端な話ですが、描く架空地図の中に「あすか」という地名があっても、それに対する枕詞を「春の日の」と設定したのなら、架空世界の中では「春日」を「あすか」と読んでいないとおかしいのです。それは極端だとしても、オリジナルの枕詞を1つや2つぐらい独自創作することは悪くないでしょう。

それ以外の地名については、それほど難しく考える必要はありません。それでも、全ての地名には、名付けられた歴史的経緯が存在します。由来なく地名がつくことはありません。しかし、実際は地名を先に創作して、後から由来を設定することになるでしょう。そのため、実在の地名や苗字などが参考になるでしょう。

ネタ地名は悪くありません。現実にもまるでネタのような地名が存在します。例えば、大阪には「放出」（はなてん）という地名がありますし、山口には「向津具」（むかつく）という地名があります。（他にも多数あります。珍地名リスト <http://homepage3.nifty.com/kouhei1016page/Chimei01.HTM> を参照）

しかし、そのような珍地名であっても、名付けられた歴史的経緯が存在します。ネタ地名をつけるときは、名付けられた経緯を考えるのを忘れないようにしましょう。ちなみに、筆者の描いている地図には、「駒寝地」（こまねち）という地名があります。「駒(=馬)が寝た土地」という意味です。由来が設定されると世界観に奥行きをもたらす場合があります。

しかし、一部の地名に対して由来を設定することは確かに世界観に奥行きを与えますが、かといって**全ての地名に対して由来を詳細に設定することは現実的ではありません**。もし日本に存在する数十万の地名の由来を全て知っていて、それを完璧に人に説明する能力があるというのなら、それをやっても構いませんが、そんな人は地球上に居ません。現実の地名でも、こじつけや思いつきで適当に由来を推定しようとする人が居ますが、その結果、「浅はかな説」が蔓延っています。架空地図の地名でも、無理に由来を設定しようとする、浅はかな由来しか作れず、却ってリアリティを損ねる可能性があります。「ネタ地名」および「この地名だけは由来を設定したい」という一部の地名以外は、無理して由来を設定しないようにしましょう。「～という説がある、～という説もある」と言った程度でも OK です。

4-2. 自治体名の設定

普通の地名の次は、自治体名です。

最も下位にある自治体を「基礎自治体」と呼びます。日本には人口規模に応じて、市・町・村の3種類に分かれています。海外ではそういう区がない場合もあります。筆者の描いている城栄国の場合は、日本と同じく市・町・村の3種類に分かれています。

その1つ上位は、日本の場合は「都道府県」です。海外の場合も「県」と訳す場合があります。

国によってはその上位に「州」がある場合があります。

いずれも決める必要があります。ややこしいと思うのなら実在の国家の行政区画の区分を参考にしてみると良いでしょう。日本のような国なら、日本のシステムをそのまま真似て良いでしょう。

4-3. 鉄道路線の設定

鉄道路線を地図上に描いた場合は、以下のことを設定すると良いでしょう。

- ・ 路線名
- ・ その路線が複線なのか単線なのか(1万分の1よりも細かい地図の場合、地図上で表すことになる)
- ・ 軌間(レールの幅。日本では、JR 在来線・東急などが 1067 mm、新幹線・京急・阪急・阪神などが 1435 mm)

鉄道を主題として扱うなら、特急停車駅・標準運行時間など、決めることはまだまだ他にもあります。しかし、ダイヤや運賃の設定も作ろうと思うなら、全区間の駅間距離が正確に分かっていないといけません。そのためには、その鉄道路線が通っている場所を、始発駅から終点まで全区間をカバーする範囲の地図を描き、駅間距離を測定するという作業が必要になります。パソコンで描く場合、測定機能を持ったソフトを使えば、曲線の長さを測ることができます。手描きの場合、「マールサシ」のような曲線定規を当てて曲線の長さを測ることになります。

4-4. 道路の設定

左側通行ですか？ それとも右側通行ですか？

道路の種類は、既に配色を決める段階で決めたはずですが、決めることはまだまだ他にもあります。

- ・ 道幅
- ・ 国道番号
- ・ 高速道路の名称
- ・ 道の通称名
- ・ 一方通行

4-5. 「酷道」に関して

「酷道」とは、急曲線・狭隘・未舗装区間が長く続く、「とても国道とは思えないような国道」のことです。

日本にはこのような国道がいくつもあります。特に有名なのは国道 418 号線です。日本のような森林と山岳地帯の多い国なら、こういう道路があってもおかしくありません。この類の道路を表す記号も設定しておく必要がありますが、県境や市境の線色とは異なる色を使いましょう。「新幹線と県境」なら、前者は曲がりくねっていることが多い一方で、後者の方が真っ直ぐに近いか緩やかな曲線なので、同じ色を使ったとしても区別は容易です。しかし、「酷道と県境」はどちらも曲がりくねっているので、同じ色を使ってしまうと区別が難しくなります。違う色を使いましょう。思い切って、「描かない」(省略する)という方法もあります。

ちなみに、県道の場合は「険道」、府道の場合は「怖道」、都道の場合は「兎道」といいます。

4-6. 転位・スムージングの規則の設定

道路と線路が並んでいるという状況があったとしましょう。地図上の線の太さが、ちょうど縮尺通りになっているのなら何の問題もありません。しかし、実際には地図上に引かれた線の太さは見やすさのために誇張されること

が一般的です。それが原因で道路と線路が重なってしまう場合は、どちらかを実際の位置からずらして描きます。そのような場合に、線路をずらすのか、道路をずらすのかを決めておかないと、道路と線路が並んでいる部分の地図を見たときに、どちらの位置が正しく、どちらが転位されているか判定できなくなってしまいます。

次に、道が非常に曲がりくねっているという状況を考えます。粗い地図の場合は、カーブを省略して表すのが通例ですが、その「省略の度合」は設定しておく必要があります。

転位とスムージングは、1万分の1ではあまり問題となりませんが、10万分の1よりも粗い地図では問題となります。

5 章 – 世界観の設定 その2

5-1. 国の設定

国の設定として、最低限決めておくべきなのは以下です。始めから急いで決めてしまう必要はありませんが、地図を描きながら決めていきましょう。

- ・ 国名
- ・ 首都
- ・ おおざっぱな歴史
- ・ 言語
- ・ 国旗
- ・ 政治
- ・ 軍事
- ・ 外交状況

外交状況や歴史については、必ずしも資料として発表する必要はありませんが、作者の脳内に「だいたいこんな感じ」というビジョンがないと、先にある設定と後から作った設定が衝突する原因になります。

そして、日本のような国であれば、必然的に自然災害の多い国となります。歴史を描くときに、ある程度は災害についての描写が必要になってくるでしょうし、災害の歴史が反映された地名を作る必要があります。

5-2. 周辺国について

隣国とは少なからず文化の接触があったはずです。名称と、「どんな国なのか」を決めておきましょう。

日本のような国を描くならば、その隣国として中国のような国を描かなければなりません。日本のような国が成り立つためには、近隣に「中国のような国」がなければあり得ないということも留意しておいてください。漢字という文字は、中国のようなタイプの国でないと発明できません。具体的には、1音節が1単語を表すという言語学的特徴と、広い地域を統一して支配した王朝が何度も現れたという歴史的特徴を持っているということです。

反中主義者であってもこの原則は守らなければなりません。さもないと致命的な矛盾が起こることになります。しかし、「中国のような国」といっても、「漢字を発明し、広い地域を統一して支配した王朝が何度も現れた歴史のある国」でありさえすればよいのです。現在の中華人民共和国のような共産主義で他国の領海侵犯を繰り返すような国であるような必要はありません。また、「広い地域を統一して支配した王朝が何度も現れた歴史」がありさえすれば、「現在の姿」は「多数の小国に分裂した国」であっても構いません。

ちなみに、筆者の描いている「城栄国」では日本と同じように漢字が使われています。

これは、海を隔てた隣国「森国」から伝わってきたものです。森国は泉星世界における漢字文化圏の中心的存在です。なお、城栄国には「森泉」という地名がありますが、これは「森国」と「泉星」の意味ではなく、単に「もり」と「いずみ」の意味です。日本に「中地」（兵庫県姫路市中地）という地名がありますが、これが「中国」と「地球」の意味でないことと同様です。

5-3. 惑星の設定

完全架空型の場合、その世界がある惑星についての設定をする必要があります。具体的には、直径・公転周期・自転周期・重力加速度などを設定する必要があります。公転周期・自転周期は特別な理由がない限り、地球と同じにするのが素直でしょう。しかし、直径は地球と違う値を用いた方が、異世界としての特徴を出しやすくなります。重力加速度についても同様です。気候についての設定をする場合は、直径の設定が不可欠です。ただし、一般に、赤道直径 > 極直径(北極と南極の直線距離) です。地球もこの法則に当てはまります。

皆既日食・金環日食が起きるかどうかなを設定するには、恒星と衛星の直径・距離の設定が必要になります。日食の起こらない惑星なら、「日食」という言葉さえないはずですが。

なお、重力加速度 g ・惑星の質量 M ・惑星の半径 R には、

$$g = \frac{GM}{R^2}$$

という関係があります。Gはこの宇宙全域で一定の定数(万有引力定数)で、 $G = 6.673\ 84 \times 10^{-11} \text{ m}^3\text{s}^{-2}\text{kg}^{-1}$ です。

宇宙観さえも異なる世界なら、Gの値を変えてみるのも面白いかもしれませんが、**物理学によほど精通している人以外はGの値を変えない方が良いでしょう。**

表 5-3-a. 参考資料 地球の諸元

赤道直径	$1.275627 \times 10^7 \text{ m}$
赤道一周	$4.007502 \times 10^7 \text{ m}$
北極-南極間直線距離	$1.271350 \times 10^7 \text{ m}$
子午線一周	$4.000788 \times 10^7 \text{ m}$
重力加速度	9.8067 m/s^2
質量	$5.972 \times 10^{24} \text{ kg}$
体積	$1.083219 \times 10^{21} \text{ m}^3$
平均密度	$5.513 \times 10^3 \text{ kg/m}^3$
自転周期	$8.6400 \times 10^4 \text{ s}$
公転周期	$3.15569261 \times 10^7 \text{ s}$
地軸の傾き	23.43°
太陽からの平均距離	$1.4960 \times 10^{11} \text{ m}$
太陽の質量	$1.9884 \times 10^{30} \text{ kg}$
最大衛星との平均距離	$3.844 \times 10^8 \text{ m}$
最大衛星の直径	$3.474 \times 10^6 \text{ m}$

5-4. 図法の設定

1つの街や1つの県だけを描く場合は「図法」を考慮する必要はありません。しかし、国全体を描いたり、あるいは惑星全体を描いたりする場合は、「図法」を考えなければなりません。当たり前ですが、球面の惑星上の様子を、「そっくりそのまま」平面の地図に転写することはできません。用途に合わせて図法を選びましょう。

1万分の1～100万分の1縮尺の場合、以下のような図法が適しています。

表 5-4-a. 都市地図に向けた図法

図法	常に正しく表せるもの	中心経線付近で正しく表せるもの	全くアテにならないもの
正弦曲線図法 (サンソン図法)	<ul style="list-style-type: none"> 面積 東西方向の距離 	<ul style="list-style-type: none"> 南北方向の距離 斜めの距離 形 	<ul style="list-style-type: none"> 北極圏/南極圏に近い地域の形 (引き絞られるように歪む) 中心経線から離れた地域の形 (斜めに歪む)
ユニバーサル横メルカトル図法 (UTM 図法)		<ul style="list-style-type: none"> 距離 形 面積 	<ul style="list-style-type: none"> 中心経線から離れた地域の形
正距円筒図法	<ul style="list-style-type: none"> 南北方向の距離 		<ul style="list-style-type: none"> 面積 形 東西方向の距離

最も直観的に描けるのは正弦曲線図法です。正弦曲線図法では、経線は中心経線を除いて曲線として表されますが、他の図法に比べて距離と面積を正しく表示できます。また、東西に長い国でもゾーンの分割が容易です。

※正距円筒図法では、赤道付近では面積・形・東西方向の距離が正しく表される。

6章 – 実際に地図を描く

決めるべきことが決まったら、いよいよ地図を描き始めます。

6-1. 原案の作成

よほど狭い範囲のみを描く場合は必要ありませんが、広い範囲を描くときは、全体を見ずにボトムアップ方式で描くと、全体としてのバランスがおかしくなり、不自然な地図ができあがってしまう可能性があります。それを防ぐためには、広い範囲の下描きを作ってから描くのが有効です。例えば、市全体を1万分の1縮尺の地図を描く場合、10万分の1縮尺で下描きを作ってから描くのが良いでしょう。ただし、県全体を1万分の1で描くとなれば、「下描きの下描き」も作らないとバランスが崩れやすくなりますし、国全体を1万分の1で描くとなれば、「下描きの下描きの下描き」を作る必要があります。

国全体を1万分の1で描いている筆者は、500万分の1縮尺の「下描きの下描きの下描き」・50万分の1の「下描きの下描き」・10万分の1の「下描き」を描いてから、1万分の1の地図を描いています。

6-2. 清書の作成

6-1で作成した下描きを元にして、地図を描きます。下描きに従う限り、ボトムアップで描いていけば良いでしょう。

6-3. 架空地図はボトムアップ(分析的に作る)かトップダウン(総合的に作る)か

広域の原案を、順番に詳細な原案に拡大していくという点では、架空地図はトップダウンです。しかし、拡大すれば描く対象が増えるので、描く作業はボトムアップです。つまり、架空地図を描く作業は、ボトムアップとトップダウンを行き来する作業になります。

7章 – 地図の管理

7-1. 番号を決める

地図の図葉の裏面には番号を書いております。ただし、番号は通常のナンバリングではなく、座標値です。座標値とは、**N=200, E=200** のような2つの数字の組です。

北に1図葉進むと**N**の値が1増えます。東に1図葉進むと**E**の値が1増えます。

こうすることで、まだ描かれていない図葉に対しても、一意的に番号を定めることができ便利です。

また、東西南北どちらの方向にも広がっていくかもしれないので、最初に描いた図葉は**N=200, E=200** くらいの数字にしておくべきです。**N=0, E=0** でスタートしてもかまいませんが、その場合は南や西に広がったときに**N**や**E**の値がマイナスになります。

ちなみに筆者は**N=200, E=200** を最初に決めましたが、当初の予定を大きく越えて描画範囲が広がったため、現在は**N**の値にマイナスを持つものが存在します。

7-2. データベースによる管理

図葉の枚数が増えてくると管理が難しくなります。そのため、**Excel**などで表を作り、データベース化することで、管理を容易なものにすることができます。

表 6-2-a. データベース化の一例

地図の番号		図葉の名称	所属自治体	備考
N座標	E座標			
200	200	山田	〇〇市	
200	201	田中	〇〇市	
200	202	中村	〇〇市	
201	200	村山	〇〇市	
201	201	川島	b	
201	202	大沢	〇〇市	
...				

(所属自治体は、図葉上に自治体境界線がある場合は「b」と表記してある)

8章 – 描き続けるために

8-1. 観察が基本

架空の土地といえども、それを表現するときは、実際の街を観察すれば必ず見習うべき点が見つかるはずです。日頃から色々な場所に赴き、街を見て回りましょう。観察といっても、神経質になる必要はありません。街を歩く、それだけで充分です。いつもと違った景色を体感しましょう。

部屋にこもって地図を描く作業ばかり進めていると、いつかスランプに陥ります。気分転換にもなるので、色々な場所を歩き回ってみましょう。

8-2. 美しいものを見る

美しいものを見ていない人は芸術家や数学者になれない、という話を本で読んだことがあります。本当です。

架空地図でもそれは同じことです。

あくまでも筆者の体感ですが、長い間、美しいものを見ていないと気分が沈んでくるように思います。

8-3. 人生設計も重要

架空地図を描く場合、縮尺を変えれば所要年数は変わりますが、平均的には数年～数十年という長い時間がかかります。下手をすると一生かかっても終わりません(詳細は10章のQ&Aを参照)。

筆者自身がまだ学生なので、似たような趣味を持つ先輩方の経験なども総合して考えると、学生時代の内に完成させてしまおうとか、老後になってから始めるというのは困難で、仕事をしながら行うしかないようです。架空地図を描くために必要なのは時間と紙とペンです。従って、食費と紙代とペン代を捻出できれば、多少給料が少なくても残業の少ない職業を選ぶべきでしょう。

このことから分かるように、架空地図を描くことを主眼に置いた人生設計をする必要があるでしょう。「無難な人生を送りたい」という人に架空地図は向いていませんし、架空地図を描き続ける限り、「普通の人生」を送ること自体が不可能だと思います。

9章 – 読んでおくべき本とサイト

9-1. 地図に関する本

- ・ 「地図投影法」(政春 尋志 著)
- ・ 「地図の遊び方」(今尾 恵介 著)
- ・ 「日本全国「県境」の謎」(浅井 建爾 著)
- ・ 「地図は嘘つきである」(Mark Monmonier 原著, 渡辺 潤 訳)

9-2. 世界観構築に関する本

- ・ 「空想世界構築教典」(宮永 忠将 著)
- ・ 「電信柱のある宇宙」(別役 実 著)

9-3. 参考資料として役立つ本

- ・ 「データブック・オブ・ザ・ワールド」(二宮書店)

これに加えて、日本全国の道路地図を1冊持っているると大いに参考になります。

10章 – 架空地図 Q&A

Q1. どのような人が完全架空型の架空地図に向いていますか？

以下の条件を多く満たすほど、完全架空型に向いていると考えられます。

1. 地理に対して強い関心がある
2. 日本の都道府県の名称・位置・形など全て覚えている
3. 都市・鉄道・道路に興味があり、全国のおおむねの道路網・鉄道網を暗記している
4. 地名や苗字を音(聴覚)ではなく文字(視覚)で覚えるほうが得意である
5. 3回以上引越しを経験し、引越しによる移動距離の合計が 500km を超える
6. インドア派だが、旅行は好きである
7. 若い
8. 男性
9. たとえ作り話でも、論理が通っていないと納得がいかない
10. 信念が強く、曲がったことが嫌いである
11. 他者と競うよりも我が道を往くことを好む
12. 周りは気にせずに自分の作業に熱中できる

Q2. 逆に、どのような人が完全架空型に向いていないですか？

以下の条件を多く満たすほど、完全架空型に向いていないと考えられます。

1. 地理感覚が弱い
2. 周りに流されやすく、あまり自己主張しない
3. こだわりがあまりなく、多少の矛盾は気にしない
4. 人と同じように普通で無難な人生を歩みたいと思う
5. 外出の機会が少ない

ただし、地理的感覚が弱い人は、完全架空型どころか架空地図自体が向いていません。

Q3. 絵心・文才がないので代わりに架空地図を選ぶというのはありですか？

はい。絵心や文才がなくても「地図心」はあるかもしれません。むしろ筆者は、「絵心がないけど地図なら描ける」という人に、積極的に架空地図に取り組んで欲しいと考えています。

Q4. 自分を特別視できるような人間にしかできないのですか？

いいえ。架空地図は、造物主や為政者の視点から描くこともできますが、住民や旅人・観測者など、一般人の視点から描くこともできます。ただし、人と違う生き方をしたり、人と意見が食い違ったりすることに対して抵抗がある人には難しいかもしれません。

Q5. 完成までどのくらいの時間をかければいいのでしょうか？

おおよその所要年数は下の式で求められます(ただし、面積は m^2 単位で、紙は A4 の場合です)。

$$\text{描く面積} \times \text{縮尺}^2 \div \text{1日あたりの描画枚数} \div 20$$

試しに、1日あたり5枚描き、日本全土ほどの面積を縮尺1万分の1で描くと仮定した場合、

$$(3.8 \times 10^{11}) \times (10^{-4})^2 \times 5 \div 20 = 38 \text{ (年)}$$

このように、38年もかかることが分かります。縮尺を変えれば所要年数は変わりますが、平均的には数年～数十年という長い時間がかかります。学生時代の内に完成させてしまうことは無理でしょう。

Q6. 自分が描いているのに、なぜ「元から存在したかの如く想像して描く」ということをするのですか？

自分が旅人(観測者)だとして、この地図の先にはどんな場所が広がっているのだろうか、と想像して描いているに過ぎないからです。夏目漱石の小説「夢十夜」に、「運慶は、仁王を彫刻しているのではなく、木の中に埋まっている仁王を掘り出しているだけだ」という一説がありますが、それと同じ感覚であると考えられます。

Q7. 架空地図を描くのに必要な知識は何ですか？

地理、歴史、数学が基本です。地理の知識は詳しければ詳しいほど好ましいでしょう。歴史は中学生程度、数学は高校2年生程度の知識で充分です(微積分の知識があった方が有利です)。

Q8. 知識以外に必要なものは何ですか？

造物主の視点で描く場合は、**創造力**が必要です。住民や観測者(旅人)視点で描く場合は、**想像力**が必要です。

為政者の視点で描く場合は両方とも必要です。

また、一般に架空地図は製作期間が長い(数年～数十年かかる)ため、長期にわたって1つの信念を持ち続ける力が必要になります。さらに、作品全体として矛盾が出てこないように調整する能力も必要となってくるでしょう。

Q9. 数学の知識なんてどこで使うのですか？

既に述べたとおり、縮尺の計算では指数計算を使います。

惑星に関する設定をするときには等式変形を用いた計算が必要です。

鉄道に関する設定(ダイヤや線路勾配など)をするときには三角関数と微積分を使います。

これらは全て高校2年生程度の知識ですので、文系の人でも数学の授業をちゃんと聞いていればできるはずですが、

ただし、公式を丸暗記しているだけでは役に立たず、本質を理解している必要があります。

Q10. 架空地図を描いて何の役に立つのですか？

分かりません。少なくとも、「架空地図は役に立たないからやる意味がない」と思う人は架空地図には向いていないと思います。

それでも、「どんなことでも意味を知らないと気がすまない」という人も居るので、そういう人のためにこの質問には答えておかなければなりません。

例えば、音楽が好き人は、ただ聞いたり演奏したりするだけでは飽き足らず、オリジナルの音楽を作曲したくなることもあるでしょう。料理が好き人も、ただレシピ本の通りに作るだけでは飽き足らず、オリジナルの創作料理を考案したくなることもあるでしょう。それなら、地図が好き人はどうでしょうか。筆者自身は、ただ地図を見たり実際に旅をしたりするだけでは飽き足らず、完全オリジナルの架空の土地の地図を描くに至りました。このように、架空地図を描きたくなる理由は「基本をやったら、次はオリジナルをやりたい」という思いから来るものと思われます。

次に、「知的好奇心」です。これは主に旅人の立場から描く場合に当てはまりますが、「未知の土地を冒険する」と、「この先にはどんな世界が広がっているのだろう」という好奇心に駆られてどんどん進みたくなくなってきます。それと同じで、「この地図の道の先には、どんな場所があるのか、それを描きたい」と思うから、描き続けたくなくなります。

架空地図は、創作期間が長く、数年～数十年かかることもままあるため、「何十年も掛けて役立たないものを作るのは馬鹿げている」と主張する人が居ます。しかし、架空地図が「役立たないもの」なら、「小説」や「絵画」は「役立たないもの」でしょうか。作者が世界観を表現したいという点では小説も絵画も架空地図も同じです。それでも架空地図だけが無意味で役立たないと主張するなら、それは架空地図の創作者よりも小説や絵画の創作者の方が多いことから来る傲慢な主張だと筆者は思います。

Q11. 何千枚も描くモチベーションはどうやって維持するのですか？

ひとえに「完成するのが楽しみ」ということです。「地図を描く作業」自体は決して楽しいことばかりではありません。むしろ、紙の上にただ延々と線を引く作業が続く、大変で退屈です。それでも、1枚の図葉が描き上がったときの喜びや達成感はこの上ないものです。緩慢なペースであっても確実にゴールに近づいていることを実感できるからです。つまり、架空地図は「描いている(drawing)ことが楽しい」のではなく「描いたこと(have drawn)が楽しい」のです。ですから、「現在さえよければよい」というタイプの人は架空地図に向いていないと思います。

Q12. 自分の住んでいる街が嫌いだから理想の街を描くのですか？

これは全然違います。「リアルな」架空地図を描こうと思えば、ポジティブなものばかりでなくネガティブなものも描かなければなりません。地図は「平等」です。平等である限り、良いものだけを描いて悪いものは描かないということは許されないのです。縮尺の都合で描けないということはあっても、描けるものは平等に描く必要があります。例えば、「火力発電所は地図上に描くけど、原子力発電所は地図上から省く」とか「陸上競技場は描くけど、競馬場は省く」ということはNGです。

もちろん、あなたが描く世界にそういう「悪いもの」がないと設定することはできますが、果たしてそれは「リアル」な世界でしょうか。あなたがこの文章をここまで読んできたからには、「リアルな世界観の架空地図」を描きたいということですよ？

Q13. 架空地図業界ってうまくいっているのですか？

まだ、架空地図という趣味はそれほどメジャーな趣味ではありません。しかし、2011年に架空地図サイトへの総合リンク集サイトが設立され、ツイッターにもコミュニティができつつあり、今後メジャーになっていく可能性はあります。しかし、まだ芸術分野としての地位を確立するには至っていません。そうなることを望む人も居て、筆者もその1人ですが、果たして将来、架空地図は絵画や彫刻などと張り合えるほどの地位を持った芸術となるでしょうか。

Q14. 架空地図はエゴの強い趣味ですか？

人と場合に依りけりです。

造物主や為政者の視点から描く人はエゴがかなり強くなる可能性があります。

旅人や住民の視点で描いている人なら、彼らが自分の描く架空地図について語る時は旅行記のような語り方になり、世界観を他者に押しつけるようなことはしません。むしろ、我が道を行く人が多く、自分の意見が人と違うことに対して何の違和感も持たない人もいます。

しかし、架空地図それ自体がエゴの強い趣味でなかったとしても、一般に架空地図は製作期間が長い(数年～数十年かかる)ため、長期にわたって1つの信念を持ち続ける力が必要になり、作者自身が「我が強い」という特性を持っていないと続きません。

Q15. 「架空鉄道」とは違うのですか？

架空鉄道は文字通り、架空の鉄道を想像したり経営したりする趣味ですが、その多くは車両への興味が強く、地図に対しての興味は必ずしも強くありません。また、現実改変型や現実付加型が多く、完全架空型の架空鉄道は少数派です。しかし、架空地図から架空鉄道へ派生しているサイトはごく少数ですが存在します。

「架空地図の作り方」

執筆者 篠永 康平

<http://www27.atpages.jp/souzoumap/>

第1版 2012年6月12日

第2版 2012年9月11日

第3版 2013年2月7日

第4版 2013年3月7日

第5版 2013年3月23日

第6版 2013年4月13日

第7版 2013年6月14日

第8版 2013年12月17日