

フィクションにおける架空地図の役割

Imaginary Maps in Fiction

佐藤 正明

この文章は、日本ルイス・キャロル協会の二〇一一年五月例会の発表で用いたハンドアウトを加筆修正したものです。

地図

ファンタジー小説の冒頭で、あまりによく見られるもの。J・B・ポスト(J.B.Post)の『An Atlas of Fantasy』(『ファンタジー地図帳』・未)には、興味深い作品がいくつか収録されている。

(参考文献1「用語集」より)

ご利用の手引き

はじめにしてくださいこと

1.まず、**地図**をお探しください。お客様のお手もとにございます。どのようなファンタジーランド・ツアーも、地図がなければ成立いたしません。地図はおおむねパンフレットの冒頭部分に記載されており(後略)(参考文献2より)

地図 ちず Map

「ご利用の手引」の説明を参照のこと。ここであらためて強調したいのは、いかなるツアーあるうとも、地図がなければ完全ではないという点である。また、なにがなんでも避けたいという場所が地図に示されていた場合、必ずそのすべてを訪れることになるので、覚悟しておくこと。(同前)

1. ルイス・キャロル作品における地図

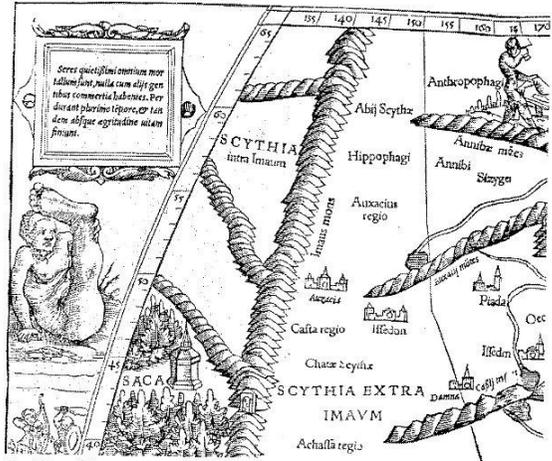
(1) 『不思議の国のアリス』(1865)

……あちこち、掛け釘にかけられた地図や絵が見えました。(第一章)

アリスが兎穴を落ちていくときの描写である。ふたつの『アリス』の物語で「地図」という単語が出てくるのはここだけである。アリスはこのあと、こう独り言をつぶやく。

「わたしはまっすぐ地球をつぎぬけて落ちていくのかしら。頭を下にして歩いている人たちの中に出てしまったら、おかしいわね! 反感人、って言ったかしら」(聞いている人がいないのでほっとしました。今度は、ぜんぜん正確な言葉ではないような気がしたのです)「でも、わたしはその国の名前をたずねなければいけなくなるわよね。すみません、マダム。ここはニュージーランドですか、オーストラリアですか」(同)

アリスは Antipodes (対蹠地、対蹠人)を Antipathies (反感、大嫌いなもの)と間違えて覚えている。Antipodes の字義は「足が反対向きの(人々)」で Antichrones (=counterearth)とも呼ばれ、古代の天文学では地球の反対側にある新惑星を意味していたが、やがて地球上の南半球の知られざる大陸を呼ぶようにな



11・19 プトレマイオスの世界図（インド）

る。それは当初インドであった。十六世紀のインドの地図にはスキアポデスと呼ばれる、一本の巨大な足を頭の上に持ち上げている人種が描かれている（右図、参考文献3）。キヤロルはこの対蹠人をイメージしていたのかもしれない。やがて新大陸の発見によって南北アメリカ大陸は Antipodes からはずされ、南方大陸すなわちオーストラリアとニュージーランドを指すようになる（参考文献4のB章『アンチポデスの冒険家』、参考文献5）。ちなみに映画『アリス・イン・ワンダーラン

ド』でアリスを演じたミア・ワシコウスカはオーストラリア出身なので、対蹠人である（参考文献6）。

なお、『架空地名大事典』（参考文献7）の「不思議の国」の項には原作の各エピソードの舞台を配置した地図が添えられているが、これはあくまでも事典編纂者の創作になるものであり、キヤロルが意図したものではない。

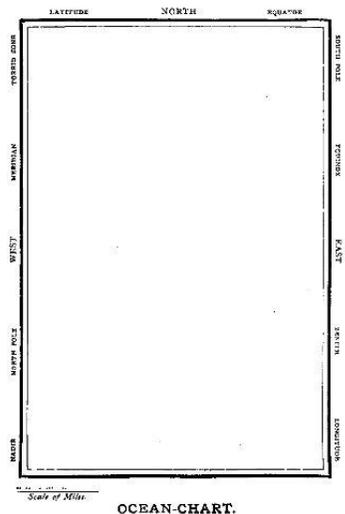
(2) 『鏡の国のアリス』（1871）

アリスが丘の上からみた鏡の国の光景は、生垣と小川で縦横に仕切られた大きなチェス盤のようだった。物語の巻頭に載っているチェスの棋譜がこの土地の地図になっている。この地図は登場人物には提示されてはおらず、読者に対して読む上での助けとして掲載されている。

なお、英国でよくみられる生垣で仕切られたパッチワークのような景観から『鏡の国のアリス』のチェス盤の舞台が発想された可能性を三谷康之は指摘している（参考文献8）。

(3) 『スナーク狩り』（1876）

第二章で船長ベルマンがスナーク狩りのために用意した海図は島も岬も描かれていない、「完全に絶対的な空白」だけの大海原の図だった（下図）。完全ではあるが海図として役に立たない。絵で描写されたナンセンスの傑作



ととってもいい。河合祥一郎は「地図の左下に「縮尺」があつて何やら点が並んでいるのがおかしい」と述べている（参考文献9）。ちなみに、現代ではカーナビのついている車でオーストラリアの砂漠地帯を行くと、これと似たような地図が表示されるそうである。技術の発達はナンセンスを現実に変えている。

(4) 『シルヴィーとブルーノ完結編』（1893）

必ず前記と対比して引き合いに出されるのがこの第十一章に出てくる縮尺1/1の地図の話である（参考文献9、10、11、12）。この章で、ドイツ人のマイン・ヘル教授は語り手（私）とシルヴィーとブルーノに、自分たちが作った究極の地図について語った。

「……我々は実際にその国の地図を一マイル対一マイルの縮尺で作ったのだ

ぞ！」

「それは頻繁に使われているのですか」と私は尋ねた。

「これまで一度も広げられたことがない」とマイン・ヘルは言った。「農民たちが反対したんだ。地図は全土を被ってしまい、陽の光が遮られる！というのが彼らの言い分だ。それで我々はいままで国土そのものを地図として使っているんだ。それで大体のところ同じようにいつていると請け合うよ……」

これと同じ発想が、ホルヘ・ルイス・ボルヘスの作品集『創造者』(2006)に収められている掌編連作『博物館』の第一話『学問の厳密さについて』にみられる(参考文献13)。

……あの王国では、地図学は完璧の極限に達していて、一つの州の地図はある都市の、また王国の地図はある州の広さを占めていた。時代をへるにつれて、それらの大地図も人びとを満足させることができなくなり、地理院は一枚の王国の地図を作製したが、それは結局、王国に等しい広さを持ち、寸分違わぬものだった。

この地図は結局、後代の人びとによって破壊される。この作品は『賢人の旅』(レリダ、

一六五八年刊)からの引用という体裁をとっているが、これは架空の書物で、実際は作者の創作である。ボルヘスは多読家であり、一九七六年にはブエノスアイレスで発刊された『ルイス・キャロル全集』の序文でも『シルヴィーとブルーノ』の二冊に言及していることから(参考文献14)、この作品執筆時に『シルヴィーとブルーノ完結編』は読んでいたであろう。

2. まとめ 1

これまでに出てきた地図についてまとめてみる。キャロルの作品における「地図」の使われ方は次のように分類できる。

- ① 作中の小道具として(読者に実際の地図は提示されない)……『不思議の国のアリス』
- ② 読者向けガイドマップとして(登場人物には提示されない)……『鏡の国のアリス』
- ③ エピソードのひとつとして(読者に提示される場合もあるが、提示不可能な場合もある)……『スナーク狩り』、『シルヴィーとブルーノ完結編』

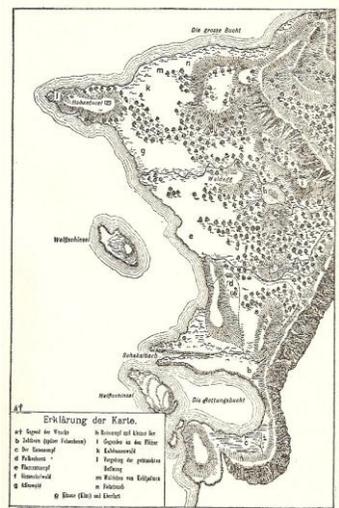
3. 十九世紀の作品にみられる地図

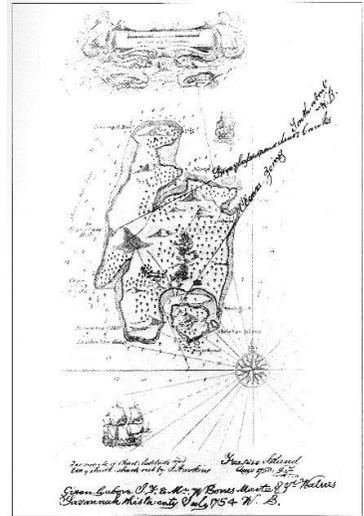
(1) 『スイスのロビンソン』(1813)

ウィーアのこの小説はデイズニー映画『スイス・ファミリー・ロビンソン』(別題『南海漂流』)やテレビアニメ『ふしぎな島のフローネ』の原作である。これには物語の舞台となる無人島の詳細な地図が添付されている(右図)。この地図は物語中に出てくるわけではなく読者へのガイドマップとして添付されている(参考文献15、16)。

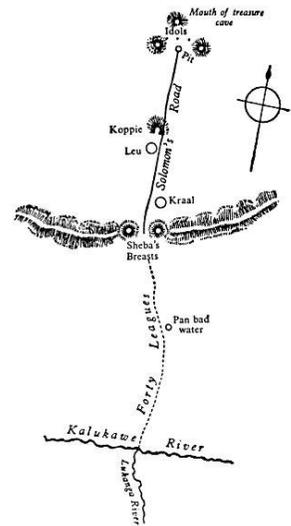
(2) 『宝島』(1833)

文学史上もつとも有名な地図はロバート・ルイス・ステイヴンスンの『宝島』に出てくる地図だろう(次頁)。これが物語の発端となり、ジム・ホーキンスを宝島まで誘うことになる。そして読者も本に添えられた地図を





見て、これから繰り広げられるだろう冒険を想像して心ときめかす。ステイヴンスンは子供のお絵かきにつきあってひとつの島の地図を描いて、それを「宝島」と名づけたが、そこから小説の着想を得て、この作品を書き上げた。これは一八八一年十月から一八八二年一月まで雑誌に連載され、一八八三年に単行本として出版されることになった。そのときステイヴンスンは出版社に前述の地図を送るがこれは行方不明となり、結局、小説をもとに地図を再現しなければならなかった(参考文献17)。森田喬は「物語のもと」になった地図は、「物語を説明する」地図とは、恐らく内容が相当変わっているに違いない。最初の地図の方がずっと内容が豊だったと予想される。なぜなら、空間の存在はもともと



総合的なものであるし、描き始めると空白部分はなるたけ作りたくない。紙面の許す限りさまざまなものを描き込んでいったはずだ。さまざまな事物の組み合わせが想像力を刺激したのだ。」と考察している(参考文献18)。再構成された地図だが、ステイヴンスンがエンジニアである父の力を借りたこともあり、かなり緻密なものである。これを現実で作成した場合、どれくらい時間とコストがかかるかを尾崎幸男が推算している。その結果は、野外作業一四五日、室内作業二三五日、必要経費一億二五五〇万円であった(参考文献19、一九七八年当時の日本の技術力とコストで)。「昔の文豪たちは、地図などごく簡単に作れるように考えていたらしい。つまり昔の地図作成や測量の技術を買ひ被りすぎている」と結論づけている。

(3) 『ソロモン王の洞窟』(1885)

『宝島』のヒットに触発されたライダー・ハガードが六週間ほどで書き上げたアラン・クォーターメンものの冒険小説第一作。主人公たちをアフリカ奥地にあるという伝説の秘宝のありか「ソロモン王の洞窟」に導くのが上の地図である(参考文献20)。

4. 二十世紀前半の作品にみられる地図

〈主要な作品〉

- ジェイムズ・M・バリ『ケンジントン公國のピーター・パン』(1906)
- A・A・ミルン『くまのプーさん』(1926)
- アーサー・ランサム『ツバメ号とアマゾン号』(1930)
- J・R・R・トールキン『ホビットの冒険』(1937)

二十世紀前半は児童文学で挿絵と同じような感覚で、物語を視覚的に補強するために絵地図や鳥瞰図が添えられた。ファンタジーだけでなく、アーサー・ランサムの諸作品のようにリアリズム色が強い冒険小説にも、挿絵とともに地図が載せられた。

5. 二十世紀後半の作品にみられる地図

(1) ハイ・ファンタジーの系譜

〈主要な作品〉

- C・S・ルイス『ナルニア国物語』
(1950-1956)
- J・R・R・トールキン『指輪物語』
(1954-1956; 米国 Ballantine 版 1965)
- ロイド・アリグザンダー『プリデイン物語』
(1965-1968)
- アーシュラ・K・ルグウィン『ゲド戦記』
(1968-2001)

二十世紀後半には架空地図にふたつの潮流があった。ひとつは、架空世界を舞台としたハイ・ファンタジーである。『ナルニア国物語』(全七巻)では四巻に地図が載っている。『指輪物語』(全三巻)では各巻に「中つ国」の詳細な地図が掲載された。『プリデイン物語』(全五巻)では各巻ごとに物語の舞台となっている土地の地図が載せられた(ハードカバーのみ、ペーパーバックでは省略)。その一巻・二巻では主人公たちの移動ルートも示されている。『ゲド戦記』(全六巻)にはアースシー世界の全体図などが載っている。

こうして一九七〇年代以降、架空世界を舞台にした小説には必ずといっていいほど地図が載せられるようになる。これはベストセラーになった Ballantine 版『指輪物語』の影響が大きかったであろう。

② ヒロイック・ファンタジーとSFの系譜

〈主要な作品〉

- ロバート・E・ハワード『コナン・サーガ』
(Gnome Press 版 1950-1954; Lancer 版
1966-1969)
- フランク・ハーバート『デューン 砂の惑星』(1965)
- アン・マキャフレイ『竜の戦士』(1968)
- L・スプレイグ・ディ・キャンブ編
The Fantastic Swordsman (1967)、
Warlocks and Warriors (1970)

もうひとつの流れがSFを中心とした娯楽小説にみられた。一九三〇年代にロバート・E・ハワードの『コナン・サーガ』を嚆矢として、架空世界を舞台とした剣と魔法の冒険小説がSFのサブジャンルとして確立した(のちにヒロイック・ファンタジーと称される)。しかし、このころの作品に地図が添付されることは皆無であった。そして、ハーワードの作品が一九五〇年にハードカバーで出版されるとき、作者が残したスケッチとメモをもとに舞台の地図が作成されて掲載される。この地図は一九六六年にペーパーバックで改訂増補版が出版されるときにも採用された。このペーパーバック版の第一巻 *Conan the Adventurer* はフラン

ク・フラゼッタ画の強烈な印象の表紙の相乗効果もあってかなり評判になった。ペーパーバック版を編纂したL・スプレイグ・ディ・キャンブはこのシリーズに先行して二冊のヒロイック・ファンタジーのアンソロジーを編纂しているが、*Conan the Adventurer* の翌年に出版した三冊目の *The Fantastic Swordsman* と初ハードカバーのヒロイック・ファンタジー・アンソロジー *Warlocks and Warriors* では収載した各作品に地図を付けるというをやっている。これ以降、ヒロイック・ファンタジーには地図がついているということがほぼあたりまえになってしまった。

同じころ、SF界で、ヒロイック・ファンタジーとは対極の位置にある硬派のSF雑誌 *アナログ誌* に『デューン 砂の惑星』が連載されて注目される。これは環境生態学に基礎を置いた大河SFであり、単行本化されるにあたり地図と背景資料が添付された。またその四年後に同じ *アナログ誌* に *Weyr Search* (1967) という中篇冒険SFが掲載される。

これがのちにシリーズ化される『バーンの竜騎士』の第一作であるが、これには雑誌掲載時から地図が掲載された。そして一九八五年には研究家によるバーン世界の地図帳まで出版されることになる(参考文献21)。

6. 日本の作品にみられる地図

日本のファンタジー系の作品にも地図が添付されているものがある。佐藤さとる『だれも知らない小さな国』(1959)、天沢退二郎『光車よ、まわれ!』(1973)、『わたりむっこ』はなはなみんみ物語』(1980)、大嶽洋子『黒森く』(1981)などの児童文学や、半村良『戸隠伝説』(1977)、豊田有恒『ヤマトタケル・シリーズ』(1981)などの伝奇小説にそれが見られる。

7. デイズニーの映像作品の中の地図

デイズニー作品には地図が出てくるものが多い。『ジャッキーの国のアリス』(1951)では兎穴の壁面にかげられた地図を使って映像的に対蹠人の説明をしている。デイズニー初の実写作品『宝島』(1950)ではスクリーンにおさまりやすいように原作の地図を横に伸ばしたかたちになっている。『プーター・パン』(1953)ではティンカー・ベルがフック船長のもっているネバーランドの地図(原作にはない)でピーター・パンたちの隠れ家を教えてしまう。『地球の頂上の島』(1973)では骨を削って作ったエスキモーの地図が主人公たちを北極圏の秘境に導く。『宝島』の宇宙版『トレジャー・ブラネット』(2002)に出てくる宝の地図はホ

ログラフ地図を投影する金属球だ。『パイレーツ・オブ・カリビアン/ワールド・エンド』では同心円が回転する古代の海図が登場する。いずれもストーリー展開上、地図が重要な役割を果たしており、骨の地図やホログラフ地図、同心円の地図のような視覚的工夫もある。

8. まとめ2

これまでに挙げた作品をもとに、まとめ1を加筆修正して、フィクションに登場する地図の役割を下表のように分類した。

(1) 小説の小道具としての地図

作品中に出てくる地図は登場人物たちをどこかに誘う役割を果たす場合が多い。

(A) 地図がエピソードのひとつとして話題にのぼる

この例は、映像作品を除いてそれほど多くない。特にキャロルの作品のように「地図」がナンセンスの素材として使われる場合、そのアイディアは一回限りのものであるから、他の作家が使うことは難しい。だが、川又千秋が評論集『夢の言葉・言葉の夢』で安部公房『砂漠の思想』中の「犬のためにつくられたニオイの濃淡で描かれた地図」について引用し、「別な地図」の可能性を示唆しているように(参考文献22)、これまでと異なる観

作品中の位置づけ	地図の役割	作品例
(1) 小説の小道具としての地図	(A) 地図がエピソードのひとつとして話題にのぼる	スナーク狩り シルヴィーとブルーノ 完結編 学問の厳密さについて
	(B) ストーリー上、地図が重要な役割を果たす	宝島 ソロモン王の洞窟 パイレーツ・オブ・カリビアン
(2) 読者のガイドとしての地図	(C) 話の展開や位置関係を地図でわかりやすく示す	スイスのロビンソン くまのプーさん ブリデイン物語
	(D) 地図を載せることで小説世界にリアリティを与える	指輪物語 ゲド戦記 デューン 砂の惑星

点から地図を取り上げたら面白い作品が生まれるだろう。

(B) ストーリー上、地図が重要な役割を果たす

「宝探し」や「秘境もの」で地図が重要な役割を果たす小説は過去に多く見られたが、最近では減っている。それは地球が探検しつくされ、世界地図に空白のテラ・インコグニタ（未知の領域）がなくなってしまうことと無関係ではないだろう。

(2) 読者のガイドとしての地図

読者のために本の見返しなどに載せられている地図は、作品世界を視覚に訴える働きをしており、活字ではむずかしい空間的な表現を可能としている。

(C) 話の展開や位置関係を地図でわかりやすく示す

このような地図の使い方は『鏡の国のアリス』の棋譜が先駆かもしれない。当初は『ケンジントン公園のピーター・パン』や『くまのプーさん』、『ツバメ号とアマゾン号』にみられるように絵地図や鳥瞰図が多かったが、『プリティン物語』一卷・二巻のように限定された地域での主人公たちの移動コースを示すものが現れ、やがて細密な地図が添付されるようになる。いまでもこの例は児童文学で

多くみられる。それは、最近のファンタジー作品が長大傾向にあり、登場人物たちが広い領域を移動することから、活字だけでは描写しきれず、読者の理解を助けるためにどうしても地図が必要となるからだろう。当然、主人公たちがこの地図を持っているわけではない。最初から世界像がわかかってしまつては冒険にならないし、第一、そうした詳細な広域地図が容易に作成されること自体が非現実的だからだ。

(D) 地図を載せることで小説世界にリアリティを与える

架空世界を舞台にする場合、それが現実世界に匹敵するくらいのリアリティをもたなければ、読者を主人公たちの冒険にのめりこませることができない。そのため、作者は地図に加えて、作中に描かれている以上の背景資料を用意することもある。『指輪物語』巻末の追捕A〜F、『コナン・サーガ』の架空歴史概説「ハイボリア時代」、『デューン 砂の惑星』の補遺「砂の惑星のエコロジ」や「用語集」、そして『ゲド戦記外伝』の「アースシー解説」がそれである。こうした地図の使い方はこれからも多く現れるだろうが、それには作者が構想段階でしっかりと世界像を構築しておくことが要求される。

9. まとめ

最後に *An Atlas of Fantasy* 改訂増補版に寄せられたレスタター・デル・リーの序文から引用して総括に代える（参考文献23）。

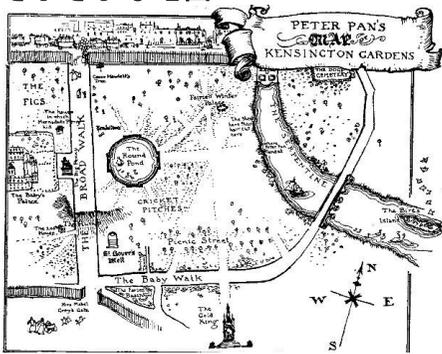
……架空のものでしかない土地に地図があるというのは、ちよつと考えると奇妙に思えるかもしれない。しかし、自分が作った空想の世界を旅しようとする作家は、ほかのジャンルの冒険小説について構想する作家と同じくらい、ガイドを必要とする。地図がなければ彼の時間感覚や距離感はいきに混乱してしまうだろう。それゆえファンタジーの古典の多くは、創作しようとするフィクションの世界について整合性をもたせた地図をまず緻密に描き上げた作家によって書かれている。

きつと、そうした物語の読者もまた、作者のあとについてそのストーリーの道筋をたどることを助けてくれる地図を必要とする。すぐれた地図はその世界に鮮明な像をもたらし、ほかの方法では得られないような現実感を与えてくれる。そうしたガイドがなければ、読者はしばしば、自分の頭のなかでなんとか地図を描こうとするか、あるいは物語の進展の大半について絶望的なほど漠然としたままにしておくかせざるを得なくなる。（佐藤訳）

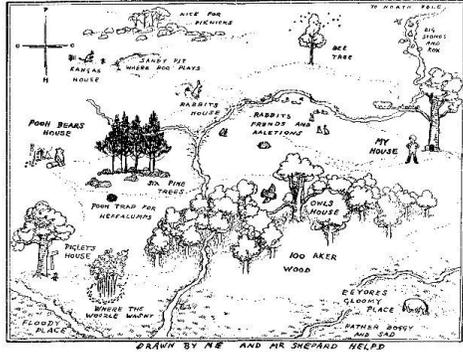
【参考文献】

1. デイヴッド・プリングル編『図説ファンタジー百科事典』 *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy* (東洋書林、2002、井辻朱美訳)
2. 『ダイアナ・ウィン・ジョーンズのファンタジーランド観光ガイド』 *The Tough Guide to Fantasyland* (東洋書林、2004、岸野あき恵訳)
3. 堀淳一『地図のワンダーランド』(小学館ライブラリー、1998)
4. 『芸術生活』No.281、1973年1月号、特集ファンタジー・マップ、種村季弘構成・文
5. 伊藤進『怪物のルネサンス』(河出書房新社、1998)
6. Lauren Waterman, *Beautiful Dreamer* (Teen Vogue, Mar 2010, p.152)
7. アルベルト・マンゲル&ジアンニ・グアダルーピ『架空地名大辞典』 *The Dictionary of Imaginary Places* (講談社、1984、高橋康成監訳；完訳 2002)
8. 三谷康之『童話の国イギリス』(PHP 研究所、1997、「パッチワークをつくる生垣」)
9. ルイス・キャロル『スナーク狩り』 *The Hunting of the Snark* (新書館、2007、高橋康也訳・河合祥一郎編)
10. ロビン・ウィルソン『数の国のルイス・キャロル』 *Lewis Carroll in Numberland* (ソフトバンククリエイティブ、2009、岩谷宏訳、「序章第6場：地図作り」 pp.14-16)
11. 西村光雄・西村杏子「ルイス・キャロルの「誰でもない」や「何もない」の標本室」、(日本ルイス・キャロル協会『ミッシュマッシュ』No.12、2010、p.5)
12. Martin Gardner, ed., *The Annotated Snark* (Penguin, 1967)
13. ホルヘ・ルイス・ボルヘス『創造者』 *El Hacedor* (国書刊行会 世界幻想文学大系 15、1975、鼓直訳)
14. ホルヘ・ルイス・ボルヘス『序文つき序文集』 *Prólogos con un Prólogo de Prólogos* (国書刊行会、2001、内田兆史訳、p.212)
15. ウィース『スイスのロビンソン(上・下)』 *Der Schweizerische Robinson* (岩波文庫、1950、宇多五郎訳)
16. ヨハン=ダビット=ウィース『スイスのロビンソン』 *Der Schweizerische Robinson* (学研世界名作シリーズ 16、1977、小川超訳)
17. ロバート・ルイス・スティーヴンソン『宝島』 *Treasure Island* (中公文庫、1999、増田義郎訳・解説)
18. 森田喬『神の眼 鳥の眼 蟻の眼～地図は自分さがしの夢空間』(毎日新聞社、1999)
19. 尾崎幸男『地図のファンタジア』(文藝春秋、1978)
20. H・R・ハガード『ソロモン王の洞窟』 *King Solomon's Mines* (創元推理文庫、1972、大久保康雄訳)
21. Karen Wynn Fonstad, *The Atlas of Pern* (Ballantine, 1984)
22. 川又千秋『夢の言葉・言葉の夢』(奇想天外社、1981；ハヤカワ文庫、1983)
23. J. B. Post, *An Atlas of Fantasy* (Mirage Press, 1973; *New, Revised Edition*, Ballantine, 1979)

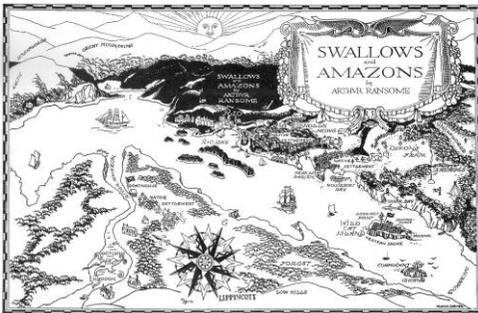
さまざまな地図



『ケンジントン公園のピーター・パン』



『くまのプーさん』



『ツバメ号とアマゾン号』



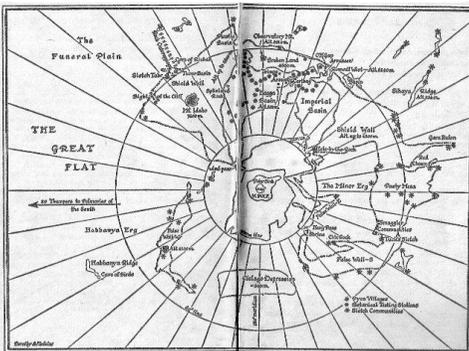
『プリデイン物語』



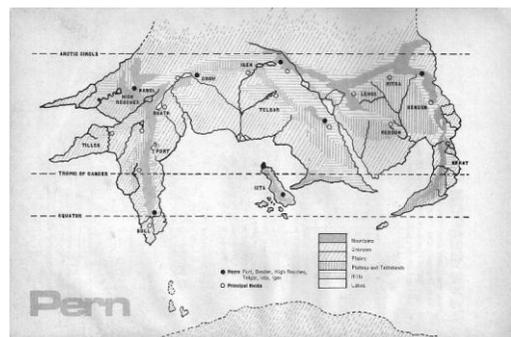
『ゲド戦記』



『コナン・サーガ』



『デューン 砂の惑星』



『竜の戦士』