

用語	よみ	英語	説明
RGB	あーるじーびー	RGB	光を放射するデジタルマップおよび図の設計に使用される加法色モデル（赤、緑、および青）（2.10節, pp.42-43）。
アイコン	あいこん	Icon	地図化されたカテゴリーに関連付けられた目立つ視覚的特性に似た地図記号（3.4節, pp.64-65）。
アクセシビリティ（アクセスのしやすさ）	あくせせびりてい スのしやすさ	Accessibility	可能な限り幅広い閲覧者をサポートすることを目的として、地図を取得して利益を得る能力（4.2節, pp.92-93）。
アスペクト比／縦横比	あくべくとひ／たてよこ ひ	Aspect ratio	レイアウトの水平方向と垂直方向の寸法（例：縦向きと横向き）（2.13節, pp.48-49）。
アニメーション	あにめーしょん	Animation	地図表示を更新するためのデジタルシステム時間の使用（4.8節, pp.104-105）。
・時間的アニメーション	あにめーしょん>じかん てきあにめーしょん	• temporal animation	実世界の時間を表す表示時間の動画。
・非時間的アニメーション	あにめーしょん>ひじか んてきあにめーしょん	• non-temporal animation	地図の理解を容易にするために順序付けられたフレームの動画。
アレンジ（整える）	あれんじ	Arrange	地図とグラフのレイアウトの相互作用的な変更（4.4節, pp.96-97）。インターラクティブ操作も参照。
位置	いち	Location	1. 地理空間データの場所（1.3節, pp.6-7; 2.9節, pp.40-41）。2. レイアウト内のシンボルの位置（節2.9）。地理空間データ、視覚変数も参照。 事前定義された参照系の空間座標。
・絶対位置	いち>ぜったいいいち	• absolute location	
・相対位置	いち>そうたいいいち	• relative location	任意のランドマークまたは他の場所からの方向。
位置情報サービス／ロケーションベースサービス	いちじょうほうすい ／ろけーしょんべーす ーす	Location-based services	地図と情報を利用者の現在地に合わせてカスタマイズするウェブサービス（4.6節, pp.100-101）。
位置の変化	いちのへんか	Location change	変化（1.5節, pp.10-11）を参照。
一貫性	いっかんせい	Consistency	データ収集の均一性（2.15節, pp.52-53）。信頼性、不確実性も参照。
一般利用者	いっぽんりょうしゃ	General users	一般大衆（4.1節, pp.90-91）。カートグラフィーキューブも参照。
緯度	いど	Latitude	赤道の北と南で測定された平行線（1.2節, pp.4-5）。地理座標も参照。
色	いろ	Colour	目で知覚される電磁スペクトル（2.1節, pp.42-43）。視覚的スタイルも参照。
インクルーシブ設計	いんくるーしぶせっけい	Inclusive design	設計（4.2節, pp.92-93）を参照。
インターネット	いんたーねっと	Internet	ファイルの転送を容易にする一連の相互接続されたコンピュータネットワーク（4.5節, pp.98-99）。
インターフェイス	いんたーふえいす	Interface	画面上の要素を操作するために使用されるデジタルツール（4.3節, pp.94-95）。

用語	よみ	英語	説明
インターラクティブ操作	いんたらくていぶそうさ	Interaction operator	利用者が地図表示を操作できるようにする一般的な相互作用機能 (4.4 節, pp.96-97)。
インターラクティブマップ	いんたらくていぶまっぷ	Interactive maps	相互作用を可能にする地図 (4.3 節, pp.94-95)。
インデックス	いんでっくす	Index	式 (インデックス関数) を使用して複数の属性に属する複数の値から作成された相対属性 (1.4 節, pp.8-9)。
ウェブ	うえぶ	Web	ワールドワイドウェブを参照 (4.5 節, pp.98-99)。
ウェブスタック	うえぶすたっく	Web stack	ウェブマップを開発しホスティングするための、複数の専門的なウェブツールやテクニックをまとめたもの (4.5 節, pp.98-99)。
ウェブ地図／ウェブマップ	うえぶちず／うえぶまっぷ	Web map	インターネット上で共有され、ウェブブラウザーでレンダリングされた地図 (4.5 節, pp.98-99)。
・スクロール地図	うえぶちず・すくろーるちず	• slippy web map	ウェブスタックのパンとズームを含むタイルベースのウェブマップ。
運用ダッシュボード	うんようだっしゅばーど	Operational dashboard	ダッシュボードを参照 (4.9 節, pp.106-107)。
絵グラフ	えぐらふ	Pictorial unit chart	アイコン的な点記号を積み重ねることによって単位チャートの通常のグリッドを変更する。単位チャートの変形 (3.11 節, pp.78-79)。
SDG 指標に関する機関間専門家グループ (IAEG-SDGs)	えすでいーじーずしひようにかんするせんもんかぐるーぷ (あいえーいーじーえすでいーじーず)	Inter-Agency and Expert Group on SDG Indicators (IAEG-SDGs)	グローバルコミュニティを団結させてグローバル指標の枠組みを開発および実施する責任を負う国連によって促進されたグループ (1.1 節, pp.2-3)。
M49 国	えむ 49	M49 country	M49 標準 (1.3 節, pp.6-7) で認められている主権政治行政単位。M49 標準も参照。
M49 コード	えむ 49 こーど	M49 code	国連の統計部門による統計処理に使用される多角形の地理的領域の 3 桁の数値コーディングシステム (1.3 節, pp.6-7)。
M49 サブ地域	えむ 49 さぶしいき	M49 sub-regions	統計目的での M49 標準の大陸地域の分割 (1.3 節, pp.6-7)。 M49 標準も参照。
M49 地域	えむ 49 ちいき	M49 region	M49 規格の主要な大陸地域 (1.3 節, pp.6-7)。 M49 標準も参照。
M49 中間領域	えむ 49 ちゅうかんちいき	M49 intermediate region	統計目的での M49 標準のサブ領域の分割 (1.3 節, pp.6-7)。 M49 標準も参照。
M49 標準	えむ 49 ひょうじゅん	M49 standard	M49 コード (1.3 節, pp.6-7) によって識別される領域。サブ領域および中間領域のグループ化のマルチレベルのグローバルセット。M49 の国または番号とも呼ばれる。
M49 の国または番号	えむよんじゅうきゅうのくにまたはばんごう	Standard Country or Area Codes for Statistical Use	M49 標準を参照 (1.3 節, pp.6-7)。
エラー頻度	えらーひんど	Error frequency	利用者が地図で犯す間違の量 (4.12 節, pp.112-113)。ユーザビリティーも参照。
エラーリカバリー	えらーりかばりー	Error recovery	利用者が間違いを訂正しやすすこと (4.12 節, pp.112-113)。ユーザビリティーも参

用語	よみ	英語	説明
円グラフ／パイチャート	えんぐらふ／ぱいちゃーと	Pie chart	円形のパイの切り取りとして相対的な比率を示す比較図（3.12 節, pp.80-81）。
円錐図法	えんすいづほう	Conical projection	（地図）投影を参照（2.4 節, pp.30-31）。
円筒図法	えんとうづほう	Cylindrical projection	（地図）投影を参照（2.4 節, pp.30-31）。
エントリーポイント	えんとりーぽいんと	Entry point	インターラクティブマップを入力する際の最初のクリックまたはタップ（4.3 節, pp.94-95）。
多さ	おおさ	Numerousness	配置とサイズを含む複合視覚変数（3.1 節, pp.58-59）。
オーバーレイ	おーばーれい	Overlay	異なる基図の基図または下層（アンダーレイヤ）の上にあるデータレイヤの相互作用的な追加または削除（4.4 節, pp.96-97）。インターラクティブ操作も参照。
オープンアクセス	おーぷんあくせす	Open access	誰でも自由に使用または変更できる製品（4.13 節, pp.114-115）。
折れ線グラフ	おれせんぐらふ	Line chart	単一の属性の複数のタイムスタンプまたは期間を介して線トレースを織り込む時間図（3.14 節, pp.90-91）。
カートグラフィーキューブ	かーとぐらふいーきゅーぶ	Cartography Cube	3 つの軸に従って幅広い地図利用の場面を整理するための枠組み。
階級境界／級限界	かいきゅうきょうかい／きゅうげんかい	Class break	分類範囲内の階級間の分割点（1.9 節, pp.18-19）。
階級区分／分類／区分／分級	かいきゅうくくぶん／ぶんるい／くぶん／ぶんきゅう	Classification	地図の特徴をグループに編成して、表現の読みやすさを向上させる工程（1.9 節, pp.18-19）。
階級区分法／分類法／分類方式／分類スキーマ／分級スキーマ	かいきゅうくくぶんほう／ぶんるいほう／ぶんるいほうしき／ぶんきゅうすき一ま	Classification scheme	地物をグループにまとめるための、級限界の設定方法（1.9 節, pp.18-19）。
・等量分類	ぶんるいほう > とうりょうぶんりい	• quantile classification scheme	各クラスへ同数を配分する分類方法。
・最適境界分類	ぶんるいほう > さいてききょうかいぶんりい	• optimal breaks classification scheme	各クラス内の差異を最小化し、クラス間の差異を最大化するような分類方法。
・等間隔分類	ぶんるいほう > とうかんかくぶんりい	• equal interval classification scheme	クラス境界を互いに等距離に配置する分類方法。
・等差数列分類	ぶんるいほう > とうさすうれつぶんりい	• arithmetic classification scheme	定期的な進行でクラス間の距離が増加または減少する分類方法。
・等比数列分類	ぶんるいほう > とうひすうれつぶんりい	• geometric classification scheme	クラス境界間の距離が幾何学的に増加または減少する算術分類方法の変形（たとえば、2 倍、3 倍など）。
・平均・標準偏差分類	ぶんるいほう > へいき	• mean & standard deviation classification	等間隔が平均からの標準偏差にある等間隔分類方法の変形。

用語	よみ	英語	説明
外挿図	ん・ひょうじゅんへんさ ぶんるい がいそうず	aviation classification scheme Extrinsic map	複数の属性、不確実性のあるデータ、または時系列を個別のデータレイヤーとして表現する (2.15 節, pp.52-53)。
解像度／解決	かいぞうど／かいけつ	Resolution	1. 記号の詳細レベル (2.9 節 pp. 40-41)。※訳注: この場合は「解像度」と訳される。2. 登場人物が直面している気候問題と物語の 1 つまたは複数の解決策を含む。3 幕構成の物語の終わり (4.7 節 pp. 102-103)。※訳注: この場合は「解決」と訳される。三幕構成、視覚変数も参照。
概念設計	がいねんせっけい	Conceptual design	設計を参照 (4.12 節, pp.112-113)。ユーザー中心設計も参照。
外来地名／エクソニム	がいらいちめい／えくそ にむ	Exonym	指定された場所の外側から発生した地名 (2.12 節, pp.46-47)。
学習性	がくしゅうせい	Learnability	地図が初めて使用される速度 (4.12 節, pp.112-113)。ユーザビリティーも参照。
加刷	かさつ	Overprinting	フィーチャ上のラベルまたはラベル上のラベルのオーバーラップ (2.11 節, pp.44-45)。
カスケーディングスタイルシート (CSS)	かすけーでいんぐすたい るしーと (しーえすえす)	Cascading Style Sheets (CSS)	ウェブドキュメントのコンテンツのスタイルを設定するために使用されるオープンウェブ標準 (4.5 節, pp.98-99)。
形	かたち	Shape	記号の外部形式 (2.9 節, pp.40-41)。視覚変数も参照。
割図法	かつずほう	Secant projection	(地図) 投影を参照 (2.5 節, pp.32-33)。
可変単位地区問題	かへんたんいいちくもんだ い	Modifiable areal unit problem (MAUP)	個々のデータを異なる面境界のセットに集計すると、地図内の視覚パターンが異なるという地図化の問題 (1.8 節, pp.16-17)。
画面領域	がめんりょういき	Screen real estate	地図、インターフェイスコントロールなど専用の画面上のレイアウトの割合 (4.3 節, pp.94-95)。
カルトグラム	かるとぐらむ	Cartogram	各集計単位の面積をその属性値でスケーリングする主題図 (3.8 節, pp.72-73)。
・非連続カルトグラム	かるとぐらむ>ひれんぞ くかるとぐらむ	• non-contiguous cartogram	境界内の各集計単位をスケーリングすることによって形状を完全に維持するカルトグラム。
・連続カルトグラム	かるとぐらむ>れんぞく かるとぐらむ	• contiguous cartogram	形状を妥協しながら、集計単位間のトポロジを維持するカルトグラム。
間隔尺度データ	かんかくしゃくどーた	Interval-level data	測定レベルを参照 (1.4 節, pp.8-9)。
環境	かんきょう	Environment	地図が使用される媒体と設定 (2.1 節, pp.24-25)。
完全性	かんぜんせい	Completeness	欠測データ値の量 (2.15 節, pp.52-53)。信頼性、不確実性も参照。
記憶性	きおくせい	Memorability	長期間使用しなかった利用者が地図を使いこなせるようになるまでの速度 (4.12 節, pp.112-113)。ユーザビリティーも参照。
記号化	きごうか	Symbolization	地図または図のデータのグラフィックエンコーディング (2.9 節, pp.40-41)。

用語	よみ	英語	説明
機能要件	きのうようけん	Functional requirements	データセット、表現手法、およびインタラクティブ操作によって分類された計画された地図機能 (4.12 節, pp.112-113)。
強調	きょうちょう	Enhance	記号間の関係を維持または明確にするために、既存の記号の周囲または内部に記号装飾を追加する (2.7 節, pp.36-37)。総括操作も参照。
距離尺／スケールバー	きよりじやく／すけーるばー	Scale bar	基準となる距離を示す線を使用した地図学的縮尺の画像表示 (2.6 節, pp.34-35)。
空間的自己相関	くうかんてきじこそうかん	Spatial autocorrelation	近くの場所は、遠くの場所よりも属性と時間が類似している可能性が高い (1.3 節, pp.6-7)。
クライアントサイド技術	くらいあんとさいどぎじゅつ	Client-side technologies	利用者が表示および操作するために、地図やグラフなどのデータをブラウザーで表現するために使用されるウェブ技術 (4.5 節, pp.98-99)。
グラフ	ぐらふ	Graph	ダイアグラムを参照 (3.10 節, pp.76-77)。
グラフ／チャート	ぐらふ／ちゃーと	Chart	ダイアグラムを参照 (3.10 節, pp.76-77)。※訳注：日本語ではチャートとグラフをまとめてグラフと呼ばれている。
グラフィック関係	ぐらふいっくかんけい	Graphic association	地物と注記の間の明確な関係 (2.11 節, pp.44-45)。
クリエイティブ・コモンズ (CC)	くりえいていぶ・こもんづ (しーしー)	Creative Commons (CC)	製品の使用に関して、帰属 (BY)、継承 (SA)、非営利 (NC)、または二次的著作物なし (ND) の制限を伴う可能性のあるオープンアクセスライセンス (4.13 節, pp.114-115)。
グリッド	ぐりっど	Grid	レイアウトを整理するための通常の列および／または行のネットワーク (4.11 節, pp.110-111)。
グローバル指標の枠組み	ぐろーばるしひょうのわくぐみ	Global indicator framework	2020 年 4 月の時点で 17 の目標、169 の目標、および 231 の指標で構成される、グローバル、地域、国、および地方レベルで SDGs を報告するためのフレームワーク (1.1 節, pp.2-3)。
経緯線網	けいいせんもう	Graticule	北の指標として地図に投影可能な緯度 (線) と経度 (線) によるネットワーク (1.2 節, pp.4-5)。地理座標も参照。
計算	けいさん	Calculate	地図からの新しい情報の相互作用を導出 (4.4 節, pp.96-97)。インタラクティブ操作も参照。
形状／形式	けいじょう／けいしき	Form	総括された詳細と線の太さ、隙間と接続スタイル、テーパー (先端を細くする) など、地理空間の線の働きのさまざまな側面 (2.14 節, pp.50-51)。視覚的スタイルも参照。
経度	けいど	Longitude	本初子午線の東と西で測定された子午線 (1.2 節, pp.4-5)。地理座標も参照。
系統	けいとう	Lineage	データ変換プロセス (2.15 節, pp.52-53)。信頼性、不確実性も参照。
結合／マージ	けつごう／まーじ	Merge	次元を維持しながら、複数の地物を 1 つの地物にまとめる (2.8 節, pp.38-39)。総括操作も参照。
欠損データ	けっそんデータ	Missing data	特定の場所と年の属性値がない (2.15 節, pp.52-53)。
検索／サーチ	けんさく／さーち	Search	関心のある特定の地図の特徴の相互作用の識別 (4.4 節, pp.96-97)。インタラクティ

用語	よみ	英語	説明
構成二変量図	こうせいにへんりょうず	Configural bivariate map	二変量図を参照 (3.7 節, pp.70-71)。
口頭説明	こうとうせつめい	Verbal statement	関係を概念的に理解しやすくする地図縮尺の平易な言語表示 (2.6 節, pp.34-35)。
効率	こうりつ	Efficiency	利用者が地図の使用方法を学習した後、地図を使用して目的のタスクを完了することができる速度 (4.12 節, pp.112-113)。ユーザビリティーも参照。
ゴール	ごーる	Goal	持続可能な世界が直面している 17 の最も差し迫った課題の 1 つ (1.1 節, pp.2-3)。グローバル指標の枠組みも参照。
国際連合地名専門家グループ (UNGEGN)	こくさいれんごうちめいせんもんかぐるーぷ (ゆーえぬじーえーじーえぬ)	United Nations Group of Experts on Geographical Names (UNGEGN)	国地名の取り組みを支援し、地名に関するベストプラクティスの議論を促進するグループ (2.12 節, pp.46-47)。
誇張	こちょう	Exaggerate	地図作成の縮尺を変更するときに地図の特徴的な側面を強調するための地図の特徴の一部の増幅 (2.7 節, pp.36-37)。総括操作も参照。
固有属性	こゆうぞくせい	Individual-level attribute	属性を参照 (1.4 節, pp.8-9)。
コンテキストコントロール	こんてきすとこんとーる	Context controls	インタラクティブマップで最初に使用する、地図の後に追加するコントロール (4.3 節, pp.94-95)。
サーバーサイド技術	さーばーさいどぎじゅつ	Server-side technologies	地理空間データセットを含むデータの保存に使用されるウェブテクノロジー (4.5 節, pp.98-99)。
サイズ／大きさ	さいず／おおきさ	Size	記号が占める領域の量 (2.9 節, pp.40-41)。視覚変数も参照。
最適境界分類	さいてききょうかいぶんるい	Optimal breaks classification scheme	分類法を参照 (1.9 節, pp.18-19)。
彩度	さいど	Colour saturation	記号の色のスペクトル純度 (鮮かさ) (2.10 節, pp.42-43)。視覚変数も参照。
再投影	さいとうえい	Reproject	投影の歪みに対する相互作用による変更 (4.4 節, pp.96-97)。インタラクティブ操作も参照。
再表現	さいひょうげん	Reexpress	同じデータを使用した、異なる主題図タイプまたはグラフへの相互利用の変更 (4.4 節, pp.96-97)。インタラクティブ操作も参照。
最頻値	さいひんち	Mode	集計単位内で見られる最も一般的な値 (3.2 節, pp.60-61)。
再記号化	さきごうか	Resymbolize	1. 地図作成の縮尺を変更するときの、選択した地物の視覚的なスタイル設定 (2.7 節, pp.36-37)。2. 分類や配色など地図デザインのパラメータへの相互作用による変更 (4.4 節, pp.96-97)。総括操作、インタラクティブ操作も参照。
サンセリフ書体	さんせりふしょたい	Sans serif typeface	ビルト環境の手書きのすっきりとした線を想起させるセリフ装飾のない書体 (2.11 節, pp.44-45)。
散布図	さんぷず	Scatterplot	データ要素を二次元統計空間の点座標として表す二変量図 (3.13 節, pp.82-83)。

用語	よみ	英語	説明
三幕構成	さんまくこうせい	Three-act narrative	物語を参照 (4.7 節, pp.102-103)。
地 (背景)	じ	Ground	視覚的階層の背景に後退する地図機能 (2.13 節, pp.48-49)。
CMYK	しーえむわいけー	CMYK	地図およびグラフの印刷設計に使用される光の反射による減法混色モデル (シアン、マゼンタ、イエロー、およびブラック) (2.10 節, pp.42-43)。
視覚芸術／ビジュアルアート	しかくげいじゅつ／びじゅあるあーと	Visual art	人間が世界の経験を共有し、不均一な社会的および環境についての共感と思いやりを促進し、持続可能な未来を築くための政策と政治に情報を提供するのに役立つ視覚的な創造的な作品 (2.14 節, pp.50-51)。
視覚障がい	しかくしょうがい	Visual impairment	視力が弱く、視力の矯正が必要な人、色覚異常、または視力のない人 (つまり、盲目) を含む視覚能力の制限 (4.2 節, pp.92-93)。
視覚的アフォーダンス	しかくてきあふおーだんす	Visual affordances	提供されたコントロールとの対話方法に関するユーザーへの視覚的信号 (4.3 節, pp.94-95)。
視覚的階層	しかくてきかいそう	Visual hierarchy	地図要素が視覚的に認識される順序 (2.13 節, pp.48-49)。
視覚的スタイル	しかくてきすたいる	Visual style	地図の目的を強化する、まとまりのある一連の設計特性と品質 (2.14 節, pp.50-51)。
視覚的フィードバック	しかくてきふいーどばっく	Visual feedback	相互作用の結果として何が起こったかについての視覚的信号 (4.3 節, pp.94-95)。
視覚的文化	しかくてきぶんか	Visual culture	人類の利益と価値観を反映し、その失敗と偏見に立ち向かい、潜在的な代替案と機会を明らかにする視覚的な文化的人工物 (2.14 節, pp.50-51)。
視覚的メタファー	しかくてきめたふあー	Visual metaphor	データ内で明示的に表現されていない地図化された現象の特性を呼び起こす視覚的表現 (3.1 節, pp.58-59)。
視覚変数	しかくへんすう	Visual variable	情報を伝えるために記号を変更できる方法 (2.9 節, pp.40-41)。
・順序尺度視覚変数	しかくへんすう>じゅんじょしかくへんすう	• ordered visual variable	色の値、彩度、透明度、鮮明さ、解像度など、見かけ上のランク付けを備えた視覚変数。
・定量的視覚変数	しかくへんすう>ていりょうてきしかくへんすう	• quantitative visual variable	場所やサイズなど、明らかな大きさや等級を持つ視覚変数。
・非順序尺度視覚変数	しかくへんすう>ひじゅんじょしかくへんすう	• unordered visual variable	形状、向き、配置、テクスチャー、色相など、明確なランク付けのない視覚変数。
時間	じかん	Time	指定された場所でイベントが発生したとき、またはデータが収集されたとき (1.5 節, pp.10-11)。地理空間データも参照。
・サイクルタイム／循環時間	じかん>さいくるたいむ	• cyclical time	永続的に繰り返される一連のイベント。
・絶対時間	じかん>ぜったいじかん	• absolute time	カレンダーと時計で測定された時間。
・線形時間	じかん>せんけいじかん	• linear time	繰り返されることなく定期的に連続して進行するイベント。
・相対時間	じかん>そうたいじかん	• relative time	他と比較して説明されたイベントまたは期間。

用語	よみ	英語	説明
時間的アニメーション	じかんてきあにめーしょん	Temporal animation	アニメーションを参照 (4.8 節, pp.104-105)。
時間的な縮尺	じかんてきなしゅくしゃく	Temporal scale	表示時間と実世界時間の比率 (4.8 節, pp.104-105)。
色相	しきそう	Colour hue	単色の主波長 (2.10 節, pp.42-43)。視覚変数も参照。
軸	じく	Aspect	地図面における地球への向き (2.5 節, pp.32-33)。
・斜軸法	じく>しゃじくほう	• oblique aspect	正軸または横軸でないすべての向き。
・正軸法	じく>せいじくほう	• normal aspect	地球の自転軸に対する地図の表面の向き。結果として標準緯線になる。
・横軸法	じく>よこじくほう	• transverse aspect	地球の回転軸から 90° の地図表面の方向。結果として標準子午線になる。
時系列	じけいれつ	Time series	定期的なタイムスタンプまたは時間間隔で繰り返し収集された同じ属性の地理空間データ (1.5 節, pp.10-11)。
次元／次元性	じげん／じげんせい	Dimensionality	オブジェクト (地物) の位置を指定するために必要な座標の最小数 (2.8 節, pp.38-39)。
子午線	しごせん	Meridian	北極と南極を通過する線で、経線に等しい (1.2 節, pp.4-5)。
・中央子午線／中央経線	しごせん>ちゅうおうしごせん／ちゅうおうけいせん	•Central meridian	地図投影法において地図の投影面と一致する経度。
・本初子午線	しごせん>ほんしょしごせん	•Prime meridian	イギリスのグリニッジにある経度の東西表記がゼロとなる基準。
持続可能な開発目標 (SDGs)	じぞくかのうなかいはつもくひょう	Sustainable Development Goals (SDGs)	2015 年に国連加盟国によって採択された、すべての人々にとってより良い、より持続可能な未来を達成し、世界的な課題に取り組むための包括的な青写真 (1.1 節, pp.2-3)。持続可能な開発のための 2030 アジェンダとも呼ばれる。
持続可能な開発目標 2030 (SDGs)	じぞくかのうなかいはつもくひょう 2023 (えすでいーじーず)	2030 Agenda for Sustainable Development	持続可能な開発目標 (SDGs) を参照 (1.1 節, pp.2-3)。
指標	しひょう	Indicator	SDGs 目標の各ターゲットへの進捗状況を測定および監視し、ポリシーを通知し、すべての利害関係者の説明責任を確保するために使用される地理空間データセット、2020 年 4 月の時点で合計 231 (1.1 節, pp.2-3)。グローバル指標の枠組みも参照。
尺度水準	しゃくどすいじゅん	Levels of measurement	属性が収集または変換されるデータスケール (1.4 節, pp.8-9)。
・間隔尺度データ	しゃくどすいじゅん>かんかくしゃくどでーた	• interval-level data	定量的であるがゼロ値は任意であるため、相対的な大きさの推定を制限する属性データ。
・順序尺度データ	しゃくどすいじゅん>じゅんじょしゃくどでーた	• ordinal-level data	非数値でランク付けされた属性データ。

用語	よみ	英語	説明
•比例尺度データ	しゃくどすいじゅん>ひれいしゃくどでーた	• ratio-level data	ゼロが固定された定量値である属性データ。
•名義尺度データ	しゃくどすいじゅん>めいぎしゃくどでーた	• nominal-level data	ランク付けされていないカテゴリーの属性データ。
斜軸法	しゃじくほう	Oblique aspect	軸を参照 (2.5 節, pp.32-33)。
JavaScript	じやばすくりぶと	JavaScript	ウェブドキュメントの要素に相互作用的な動作を追加するために使用されるスクリプト言語 (4.5 節, pp.98-99)。
JavaScript Object Notation (JSON)	じゃばすくりぶとおぶじえくとえいしょん (じえいそん)	JavaScript Object Notation (JSON)	GeoJSON と TopoJSON を地理空間バリアント (変形) として使用するオープンウェブファイル形式 (4.5 節, pp.98-99)。
自由	じゆう	Libre	自由に使用、変更、および再配布できるオープンアクセス製品 (4.13 節, pp.114-115)。
周期	しゅうき	Cyclical time	時間を参照 (1.5 節, pp.10-11)。
集計属性	しゅうけいぞくせい	Enumerated attribute	属性を参照 (1.4 節, pp.8-9)。
集計単位	しゅうけいたんい	Enumeration unit	個々の属性が集約またはカウントされる前に定義された空間 (1.4 節, pp.8-9)。
集約	しゅうやく	Aggregate	次元の増加 (2.8 節, pp.38-39)。総描操作も参照。
集約ゾーン	しゅうやくぞーん	Zone of aggregation	個々のデータを集計するために使用される多角形の境界の配置と形状 (1.8 節, pp.16-17)。集計単位も参照。
主観	しゅかん	Subjectivity	データ変換プロセス中の人間の解釈の程度 (2.15 節, pp.52-53)。信頼性、不確実性も参照。
縮尺	しゅくしゃく	Scale	地図作成の縮尺 (2.6 節, pp.34-35)。地理的スケールも参照 (1.8 節, pp.16-17)。
縮尺 (地図学的)	しゅくしゃく (ちずがくでき)	Cartographic scale	地図上に表された距離と現実世界の対応する距離との比率 (2.6 節, pp.34-35)。
•小縮尺 (地図学的)	しゅくしゃく>しょうしゅくしゃく (ちずがくくてき)	• small cartographic scale	小さな 10 進数に計算され、大きな地理的スケールの現象を描いた地図になる代表的な分数。
•大縮尺 (地図学的)	しゅくしゃく>だいしゅくしゃく (ちずがくくてき)	• large cartographic scale	比較的大きな 10 進数に計算される代表的な分数であり、小さな地理的スケールの現象を示す地図になる。
縮尺率	しゅくしゃくりつ	Representative fraction	地図内の測定値と実際の世界との間の割合を含む地図作成スケールの数値表示 (2.6 節, pp.34-35)。
取捨選択	しゅしゃせんたく	Selection	地物の保持または削除 ((2.1 節, pp.24-25)。総描操作も参照。
主題	しゅだい	Subject	地図の誰が、何を、いつ、どこで、または時空間背景 (2.1 節, pp.24-25)。
主題図／主題地図	しゅだいず	Thematic map	1 つまたは場合によってはいくつかの地理的現象の変化を示す地図 (3.1 節, pp.58-59)。

用語	よみ	英語	説明
取得	しゅとく	Retrieve	関心のある特定の地図機能について、オンデマンドで追加の詳細を相互に取得する (4.4 節, pp.96-97)。 <b>インタラクティブ操作</b> も参照。
順序／シークエンス	じゅんじょ／しーくえんす	Sequence	アニメーションの場合のように、順序付けられた地図のセットを介した相互作用の進行 (4.4 節, pp.96-97)。 <b>インタラクティブ操作</b> も参照。
順序尺度視覚変数	じゅんじょしゃくどしかくへんすう	Ordered visual variable	視覚変数を参照 (2.9 節, pp.40-41)。
順序尺度データ	じゅんじょしゃくどでーた	Ordinal-level data	測定レベルを参照 (1.4 節, pp.8-9)。
順序ストリームグラフ	じゅんじょすとりーむぐらふ	Sorted stream graph	ストリームグラフを参照 (3.14 節, pp.90-91)。
小縮尺 (地図学的)	しょうしゅくしゃく (ちずがくてき)	Small cartographic scale	縮尺 (地図学的) を参照 (2.6 節, pp.34-35)。
情報格差／デジタルデバイド	じょうほうかくさ／でじたるでばいど	Digital divide	インターネットとその基盤となるコンピューター技術にアクセスできるものとそうでないものとの違い (4.5 節, pp.98-99)。
除外地理空間データ	じょがいちらくうかんでーた	Exclusionary geospatial data	地理空間データを参照 (3.5 節, pp.66-67)。
信頼性	しんらいせい	Trustworthiness	データの信頼性 (2.15 節, pp.52-53)。 <b>不確実性</b> も参照。
信頼性	しんらいど	Credibility	データソースの信頼性 (2.15 節, pp.52-53)。 <b>信頼性、不確実性</b> も参照。
図	ず	Figure	視覚的階層の前景に浮かび上がる地図の特徴 (2.13 節, pp.48-49)。※訳注：「図と地」における図のこと。
数学的スケーリング	すうがくてきすけーりんぐ	Mathematical scaling	記号の面積を属性値に直接関連付ける比例記号のスケーリング (3.4 節, pp.64-65)。
数値データ	すうちでーた	Numerical data	間隔尺度データと比例尺度データと一緒に指すもの (1.4 節, pp.8-9)。 <b>定量的データ</b> とも呼ばれる。
ズーム	ずーむ	Zoom	地図縮尺への相互作用的な変更 (4.4 節, pp.96-97)。 <b>インタラクティブ操作</b> も参照。
スクロール地図	すくろーるちず	Slippy web map	ウェブマップを参照 (4.5 節, pp.98-99)。
スケーラブルベクターグラフィックス (SVG)	すけーらぶるベくたーぐらふいっくす (えすぶいじー)	Scalable Vector Graphics (SVG)	ベクターデータを描画するためのオープンイメージフォーマット (4.5 節, pp.98-99)。
スターplot	すたーぶろっと	Star plot	レーダーチャートを参照 (3.13 節, pp.82-83)。
ストーリー	すとーりー	Story	物語にまとめられた特定の出来事、場所、人々に関する情報 (4.7 節, pp.102-103)。
ストーリーテリング	すとーりーてりんぐ	Storytelling	一連のイベントを文書化または説明する方法 (4.7 節, pp.102-103)。
・ビジュアルストーリーテリング	すとーりーてりんぐ・びじゅあるすとーりーてり	• visual storytelling	地図、グラフィック、画像、動画、その他の形式の口頭、書面、音声によるストーリーテリングを通じて伝えられるストーリー。

用語	よみ	英語	説明
ストーリーマップ	んぐ		
ストリームグラフ	すとーりーむぐらふ	Story map	物語の要素を示す地図作成表現 (4.7 節, pp.102-103)。
・順序ストリームグラフ	すとーりーむぐらふ > ジ ゅんじょどりーむぐらふ	sorted stream graph	「ストリーム (流れ)」または概念的な線記号のサイズを変更する時間図。線記号の太さは、特定のタイムスタンプまたは間隔でデータ値をエンコードする (3.14 節, pp.90-91)。
スペクトル型配色	すべくとるがたはいしょ く	Spectral colour scheme	最大値が常にダイアグラムの上部に表示されるように、ダイアグラム全体で線記号を垂直方向に並べ替えるストリームグラフの一種。
スモールマルチプル	すもーるまるちぶる	Small multiples	配色を参照 (2.10 節, pp.42-43)。レインボー型配色とも呼ばれる。
スロープグラフ	すろーぷぐらふ	Slope chart	並列図を参照 (3.9 節, pp.74-75)。
正角図法	せいかくずほう	Conformal projection	ダブルチャートを変更して緊急方向の視覚的合図を含める比較図または時間図。違いではなく増加または減少を示唆する (3.12 節, pp.80-81)。
正確度／確度	せいかくど／かくど	Accuracy	(地図) 投影を参照 (2.4 節, pp.30-31)。
正規化	せいきか	Normalization	データの正確性。不確実性も参照 (2.15 節, pp.52-53)。
正規化変数	せいきかへんすう	Equalizing variable	絶対属性を相対属性に変換して、個人レベルのデータのプライバシーを隠し、さまざまな配置、形状、サイズの集計単位間で集計データの視覚的な比較可能性を確保する (1.4 節, pp.8-9)。データ変換も参照。
正距図法	せいきよずほう	Equidistant projection	対象の変数を統計的または視覚的に正規化する属性 (3.8 節, pp.72-73)。
制御設定	せいぎよせってい	Configure controls	(地図) 投影 (2.4 節, pp.30-31) を参照。
正軸法	せいじくほう	Normal aspect	地図を使用する前に地図利用者の相互利用を設定するインターフェイスマップのコントロール (4.3 節, pp.94-95)。
正積図法	せいせきずほう	Equal-area projection	軸を参照 (2.5 節, pp.32-33)。
正積図法	せいせきずほう	Equivalent projection	(地図) 投影を参照 (2.4 節, pp.30-31)。
生態学的誤謬	せいいたいがくべきごひゆ う	Ecological fallacy	(地図) 投影 (2.4 節, pp.30-31) を参照。
静的ビジュアルストーリー	せいいてきびじゅあるすと ーりー	Static visual stories	異なる境界解像度 (つまり、地理的スケール) で表現された同じ個別のデータは、表現された属性で異なる統計的高揚感をもたらす (1.8 節, pp.16-17)。
精度	せいど	Precision	レイアウトの分割と注釈を通じて、継続性を強制する視覚的なストーリーテリング (物語を伝える技術) のジャンル (4.7 節, pp.102-103)。ビジュアルストーリーテリングのジャンルも参照。
赤道	せきどう	Equator	データの正確性 (2.15 節, pp.52-53)。不確実性も参照。
			緯度の南北表記のゼロ参照 (2.5 節, pp.32-33)。

用語	よみ	英語	説明
積分二変量図	せきぶんにへんりょうず	Integral bivariate map	二変量図を参照 (3.7 節, pp.70-71)。
設計／デザイン	せっけい／でざいん	Design	1. 地図の設計、実行、および評価のプロセス。2. 選択された地理空間データセットを視覚的に表現するために地図製作者が行う必要がある個々の決定。3. 地図作成設計プロセスの最終製品 (2.3 節, pp.28-29)。 (地図) 投影を参照 (2.5 節, pp.32-33)。
接図法	せつずほう	Tangent projection	
絶対位置	ぜったいいいち	Absolute location	位置を参照 (1.3 節, pp.6-7)。
絶対時間	ぜったいじかん	Absolute time	時間を参照 (1.5 節, pp.10-11)。
絶対属性	ぜったいぞくせい	Absolute attribute	属性を参照 (1.4 節, pp.8-9)。
設定	せってい	Set-up	設定やキャラクターなどの背景コンテキストを含む 3 幕構成の物語の始まり (4.7 節, pp.102-103)。三幕構成も参照。
セリフ書体	せりふしょたい	Serif typeface	手書きと自然環境の不均一なエッジを模倣したセリフ装飾が施された書体 (2.11 節, pp.44-45)。
ゼロ	ぜろ	Zero	集計単位内に現象がない (2.15 節, pp.52-53)。
線／ライン	せん／らいん	Line	ベクトルデータモデル内の囲まれていないノードとアーチのセット (1.3 節, pp.6-7)。
線形時間	せんけいいちず	Linear time	時間 (1.5 節, pp.10-11) を参照。
全地球測位システム (GPS)	ぜんちきゅうそくちしう てむ (じーぴーえす)	Global Positioning System (GPS)	衛星信号を使用して地表の 3 次元で位置情報をキャプチャする地理空間ナビゲーションシステム (4.6 節, pp.100-101)。
鮮明度	せんめいど	Crispness	シンボルエッジのシャープネス (2.9 節, pp.40-41)。視覚変数も参照。
専門家	せんもんか	Specialist users	地図化の背景に関連する動機、専門知識、および関心を持つ地図作成者、統計学者、およびその他の利害関係者 (4.1 節, pp.90-91)。
戦略ダッシュボード	せんりやくだっしゅぼー ど	Strategic dashboard	ダッシュボードを参照 (4.9 節, pp.106-107)。
相互関係	そうごかんけい	Interrelatedness	他のデータセットの品質へのデータの依存性 (2.15 節, pp.52-53)。信頼性、不確実性も参照。
相互作用／インタラクション	そうごさよう／いんたら くしょん	Interaction	デジタルコンピューティング技術によって媒介される、利用者と地図の間の会話または一連の質疑応答 (4.3 節, pp.94-95)。
相対位置	そうたいいいち	Relative location	位置を参照 (1.3 節, pp.6-7)。
相対時間	そうたいじかん	Relative time	時間を参照 (1.5 節, pp.10-11)。
相対属性	そうたいぞくせい	Relative attribute	属性を参照 (1.4 節, pp.8-9)。
総括	そうびょう	Generalization	地図の目的、対象者、および使用環境をサポートするために、マップから詳細を有意義に削除するプロセス (2.7 節, pp.36-37)。

用語	よみ	英語	説明
総括操作	そうびょうそうさ	Generalization operator	地図作成の縮尺を変更するときに複雑さを軽減し、読みやすさを維持するために行われた地図デザインの一般的な変更 (2.7 節, pp.36-37)。
属性	ぞくせい	Attribute	データの内容または対象者 (1.4 節, pp.8-9)。地理空間データも参照。
・固有属性	ぞくせい>こゆうぞくせい	• individual-level attribute	特定の場所の固有の条件または品質。
・集計属性	ぞくせい>しゅうけいぞくせい	• enumerated attribute	事前定義された範囲または集計単位内で集約または集計される個々の属性。
・絶対属性	ぞくせい>ぜったいぞくせい	• absolute attribute	他の属性を考慮せずに測定または集計および報告された属性。
・相対属性	ぞくせい>そうたいぞくせい	• relative attribute	1 つ、2 つ、または複数の他の値に基づいて正規化された属性。
属性の変化	ぞくせいのへんか	Attribute change	変化を参照 (1.5 節, pp.10-11)。
存在の状態変化	そんざいのじょうたいへんか	Existential change	変化を参照 (1.5 節, pp.10-11)。
ダイアグラム	だいあぐらむ	Diagram	非地理的属性および時間的データパターンの表現 (3.10 節, pp.76-77)。チャートまたはグラフとも呼ばれる。
大縮尺 (地図学的)	だいしゅくしゃく (ちずがくべき)	Large cartographic scale	縮尺 (地図学的) を参照 (2.6 節, pp.34-35)。
対立	たいりつ	Conflict	物語を動機付ける重要な問題を含む三幕構成の物語の真ん中 (4.7 節, pp.102-103)。三幕構成も参照。
ダッシュボード	だっしゅぼーど	Dashboard	データの視覚的な要約。多くの場合、単一の画面にさまざまな場所、属性、または期間の複数の地図および図として表示される (4.9 節, pp.106-107)。
・運用ダッシュボード	だっしゅぼーど>うんようだっしゅぼーど	• operational dashboard	しきい値を超えた場合にリアルタイムのデータの流れとアラート (注意) を示す比較的単純な地図とグラフを備えたダッシュボードで、緊急の対応が必要である。
・戦略ダッシュボード	だっしゅぼーど>せんりやくだっしゅぼーど	• strategic dashboard	方策と意思決定者が測定および監視する必要のある主要なデータパラメータの概要を提供するダッシュボード。
・分析ダッシュボード	だっしゅぼーど>ぶんせきだっしゅぼーど	• analytical dashboard	さまざまなデータセットにわたるパターン、傾向、および異常にに関するこれまで知られていなかった洞察を生成および評価するための広範な情報と相互利用機能を備えたダッシュボード。
縦棒グラフ	たてぼうぐらふ	Column chart	垂直方向の棒グラフ (3.11 節, pp.78-79)。棒グラフも参照。
多变量	たへんりょう	Multivariate	3 つ以上の属性を描いた地図または図 (3.13 節, pp.82-83)。
単位グラフ	たんいぐらふ	Unit chart	棒グラフまたはヒストグラムの変形で、通常のグリッドのデザイン装飾を追加して、正確な頻度をカウントし、離れた棒を簡単に比較できるようにする (3.11 節, pp.78-79)。
段階記号図／等級記号図	だんかいきごうず／とうきゅうきごうず	Graduated symbol map	分類または範囲等級付けされた比例記号図 (3.4 節, pp.64-65)。段階区分法も参照。

用語	よみ	英語	説明
段階区分法／等級区分法	だんかいくぶんほう／と うきゅうくぶんほう	Range grading	比例記号の分類。結果の地図は段階的な記号地図として記述される（3.4 節, pp.64-65）。 <a href="#">等級記号図</a> を参照。
探索	たんさく	Exploration	地理的現象とプロセスに関するこれまで知られていなかった洞察を生成するためのインタラクティブな地図とグラフの特殊な使用（4.10 節, pp.108-109）。 <a href="#">カートグラフィーキューブ</a> も参照。
単純化	たんじゅんか	Simplify	機能を構成するノードの数の削減（2.7 節, pp.36-37）。 <a href="#">総括操作</a> も参照。
ダンベルチャート	だんべるちゃーと	Dumbbell chart	サブカテゴリまたはタイムスタンプのペアを单一サイズの間隔として表す比較または時間図（3.12 節, pp.80-81）。
单变量	たんへんりょう	Univariate	1つの属性を描いた地図または図（3.11 節, pp.78-79）。
断裂	だんれつ	Interruption	結果として得られる1枚の地図の局所的な歪みを減らすための投影の断裂（2.5 節, pp.32-33）。 <a href="#">(地図) 投影</a> も参照。
知覚的スケーリング	ちかくてきすけーりんぐ	Perceptual scaling	記号が大きくなるにつれて、2次元および3次元次元の体系的な過小評価を説明する比例記号のスケーリング（3.4 節, pp.64-65）。
地図	ちず	Map	地理的現象またはプロセスが抽象化され、多くの場合、視覚的表現として作成されたもの（2.3 節, pp.28-29）。
地図学	ちずがく	Cartography	地図の作成と使用に関する芸術、科学、技術。
地図帳／アトラス	ちずちょう／あとらす	Atlas	地理的現象とプロセスのさまざまな次元を表す、意図的な一連の地図、テキスト（説明）、およびその他のグラフィック要素（4.11 節, pp.110-111）。
(地図) 投影	ちずとうえい	Projection	地理空間データを地球の3次元モデルから2次元または平面の地図に転送するプロセス（2.4 節, pp.30-31）。
・円錐図法	ちずとうえい>えんすい ずほう	• conical projection	地球の1つの半球の周りに地図の表面を概念的に包み込み、半円形の経緯線網を生成する投影。
・円筒図法	ちずとうえい>えんとう ずほう	• cylindrical projection	地図面を概念的に地球全体に完全に包み、展開した表面が長方形の経緯線になる投影。
・割図法	ちずとうえい>かつずほ う	• secant projection	地球を地図の表面で切り、円錐図法と円筒図法では2つの標準線、平面図法では1つの標準線を生成する投影。
・正角図法	ちずとうえい>せいかく ずほう	• conformal projection	無限に小さな地点で角度の関係を維持する投影、結果として面積を大きく歪めることがよくある。
・桜島正距図法	ちずとうえい>せいきょ ずほう	• equidistant projection	1点（平面）または2点（円筒および円錐）から地図上の他のすべての点までの距離を保持する投影。
・正積図法	ちずとうえい>せいせき ずほう	• equal-area equivalent projection	ポリゴンフィーチャ（面地物）の相対的面積を保持する投影。結果として形状が大きく歪むことがよくある。
・接図法	ちずとうえい>せつずほ う	• tangent projection	地図表面を地球に接触させる投影。円錐図法と円筒図法の場合は1つの標準線を生成し、平面図法の場合は1つの標準点を生成する。
・平面図法	ちずとうえい>へいめん ずほう	• planar projection	地図面を地球上に概念的に配置し、円形の経緯線を生成する投影。※訳注：日本語ではこの解説が指す名称にも方位図法が用いられている。

用語	よみ	英語	説明
・便宜図法	ちずとうえい>べんぎづ	• compromise project on	すべての地図特性間で歪みのバランスをとる投影。
・方位図法	ちずとうえい>ほういづ	• azimuthal projection	地図上の単一地点から他のすべての地点への方向を保持する投影。
地図要素	ちずようそ	Map element	タイトル、凡例、縮尺と北の表示、地図自体、その他の文字と注釈など、地図のレイアウトに配置された項目 (2.13 節, pp.48-49)。 地理的な場所の名前 (2.12 節, pp.46-47)。
地名	ちめい	Toponym	地名、その起源、意味、用途の研究 (2.12 節, pp.46-47)。
地名学	ちめいがく	Toponymy	地名、その起源、意味、用途の研究 (2.12 節, pp.46-47)。
中央子午線／中央経線	ちゅうおうしごせん／ちゅうおうけいせん	Central meridian	子午線を参照 (2.5 節, pp.32-33)。(地図) 投影も参照。
中央値	ちゅうおうち	Median	順序で並べたときの中央値 (3.2 節, pp.60-61)。
注記／ラベル	ちゅうき／らべる	Label	地図の文字表記 (2.11 節, pp.44-45)。
抽象化	ちゅうしょうか	Collapse	次元の減少 (2.8 節, pp.38-39)。総括操作も参照。
注目変数	ちゅうもくへんすう	Variable of interest	イコライジング (等化) 変数によって統計的または視覚的に正規化された属性 (3.8 節, pp.72-73)。
調整	ちょうせい	Coordination	複数のマップや図にまたがるインタラクション。1 つのビューにインタラクション演算子が適用され、他のすべてのビューにも適用される (4.10 節, pp.108-109)。
長編インフォグラフィック	ちょうへんいんふおぐらふいっく	Longform infographics	垂直方向の読書とブラウザのスクロールを通じて継続性を強制する視覚的な物語のジャンル (4.7 節, pp.102-103)。ビジュアルストーリーテリングのジャンルも参照。
直接操作	ちょくせつそうさ	Direct manipulation	クリック (非モバイルの場合) またはタップ (モバイルの場合) によるグラフィックのプローピング、ドラッグ、または調整をサポートするビジュアルインターフェイススタイル (4.3 節, pp.94-95)。
地理空間情報に関するワーキンググループ (WG-GI)	ちりくうかんじょうほうにかんするわーきんぐぐるーぷ (だぶりゅーじーじーあい)	Working Group on Geospatial Information (WG-GI)	地理空間データが SDG 指標の開発にどのように貢献し、国および準国連の報告を改善できるかを通知する IAEG-SDG のサブグループ (1.1 節, pp.2-3)。
地理空間データ	ちりくうかんでーた	Geospatial data	場所、属性、時間の要素を含む自然環境と構築環境の側面を説明するデータ (1.2 節, pp.4-5)。
・除外地理データ	ちりくうかんでーた>じよがいちりでーた	• exclusionary geographic data	地図化された現象が存在できない場所を定義するデータ。
・包括地理データ	ちりくうかんでーた>ほうかつちりでーた	• inclusionary geographic data	地図化された現象が存在する可能性のある場所を定義するデータ (多くの場合、さまざまな量)。
地理座標	ちりざひょう	Geographic coordinates	地球のジオメトリーに基づいて緯度と経度で測定された絶対位置 (1.2 節, pp.4-5)。

用語	よみ	英語	説明
地理的視覚分析	ちりてきしかくぶんせき	Geovisual analytics	探索と分析をサポートする計算プロセスへの視覚的インターフェイスの使用 (4.10 節, pp.108-109)。
地理的尺度／地理的スケール	ちりてきしゃくど／ちりてきすけーる	Geographic scale	地理的現象のサイズと範囲 (1.8 節, pp.16-17)。
・地理的小尺度	ちりてきしゃくど>ちりてきしょうしゃくど	• small geographic scale	より細かな詳細度の地域レベルの地理的現象。
・地理的大尺度	ちりてきしゃくど>ちりてきだいしゃくど	• large geographic scale	より粗い詳細度での全国レベルの地理的現象。
地理的小スケール	ちりてきしょうすけーる	Small geographic scale	地理的尺度を参照 (1.8 節, pp.16-17)。
地理的大スケール	ちりてきだいすけーる	Large geographic scale	地理的尺度を参照 (1.8 節, pp.16-17)。
積み上げ棒グラフ	つみあげぼうぐらふ	Stacked bar chart	棒グラフを分割してサブカテゴリからの合計への相対的な寄与を示す棒グラフの比較バリエント (3.12 節, pp.80-81)。
積み上げ面グラフ	つみあげめんぐらふ	Stacked area chart	全体の合計に向けて結合するために互いに数量を追加する折れ線グラフの変形 (3.14 節, pp.90-91)。
ティア (層)	ていあ	Tier	収集の方法論的一貫性とグローバルデータの可用性に基づく IAEG-SDGs による指標データの分類 (1.6 節, pp.12-13)。
ティア I	ていあ 1	Tier I	指標は概念的に明確であり、国際的に確立された方法論を持ち、標準が利用可能である。データは、指標が関連するすべての地域で、国の少なくとも 50% および人口の 50% について、国によって定期的に作成される (1.6 節, pp.12-13)。
ティア II	ていあ 2	Tier II	指標は概念的に明確であり、国際的に確立された方法論を持ち、基準は利用可能であるが、データは国によって定期的に作成されていない (1.6 節, pp.12-13)。
定性型配色	ていせいがたはいしょく	Qualitative colour scheme	配色を参照 (2.10 節, pp.42-43)。
定性データ	ていせいでーた	Qualitative data	名義尺度データを参照 (1.4 節, pp.8-9)。
定量データ	ていりょうでーた	Quantitative data	数値データを参照 (1.4 節, pp.8-9)。
定量的視覚変数	ていりょうてきしかくへんすう	Quantitative visual variable	視覚変数を参照 (2.9 節, pp.40-41)。
データ変換	でーたへんかん	Data transformation	属性の統計的変換 (1.7 節, pp.14-15)。測定レベル、正規化も参照。
適用期間	てきようきかん	Currency	データの年 (2.15 節, pp.52-53)。信頼性、不確実性も参照。
テクスチャー／きめ	てくすちゃー／きめ	Texture	グラフィック記号の粗さ (2.9 節, pp.40-41)。視覚的スタイル、視覚変数も参照。
・インクルーシブ設計	でざいん>いんくるーし ぶせっけい	• inclusive design	想像上の「平均的な」または「通常の」聴衆ではなく、最も疎外された利用者向けに最初に設計する。
概念設計	でざいん>がいねんせっけい	• conceptual design	ニーズ調査によって要求された地図の機能要件の特定。

用語	よみ	英語	説明
・モバイルファースト設計	でざいん>もばいるふあーすとせっけい	• mobile-first design	小さな画面ディスプレイ、処理能力とメモリ容量の削減、接続性の信頼性と帯域幅の削減、バッテリー寿命の制限、マルチタッチ操作など、モバイル端末の技術的制約に合わせて最適化された設計。
・ユーザー中心設計	でざいん>ゆーざーちゅううしんせっけい	• user-centred design	対象読者からのフィードバックを早期に、そして頻繁に求める設計プロセス。
・レスポンシブ設計	でざいん>れすぽんしふせっけい	• responsive design	モバイル端末と非モバイル端末間でデジタル地図のレイアウト、コンテンツ、およびスタイルを変更するための設計ロジック。
点／ポイント	てん／ぽいんと	Point	ベクトルデータモデルの單一ノード (1.3 節, pp.6-7)。
転位	てんい	Displace	隣接するフィーチャ（表現対象）との合体を回避するためのフィーチャ（表現対象）の位置の調整 (2.7 節, pp.36-37)。総括操作も参照。
展開	てんかい	Spread	折りたたまれた印刷用の 2 ページのレイアウト (4.11 節, pp.110-111)。
点記号図	てんきごうず	Dot map	地図上の各点がひとつの場所に対応する名義尺度図 (3.2 節, pp.60-61)。※訳注：日本語では伝統的にドットマップは点密度図を意味してきた。
点密度図／ドットマップ	てんみつどず／どっとまつぶ	Dot density map	複合視覚変数の数を使用して、属性によって集計単位内に配置されたドットの値 (3.1 節, pp.58-59) の密度を調整する主題図。※訳注：日本語では伝統的に点密度図がドットマップと呼ばれている。
透過率	とうかりつ	Transparency	記号間のグラフィック混合 (2.9 節, pp.40-41)。視覚変数も参照。
等間隔分類	とうかんかくぶんるい	Equal interval classification scheme	分類法を参照 (1.9 節, pp.18-19)。
統合／総合	とうごう／そうごう	Synthesis	視覚的コミュニケーションのためのその後の提示をサポートするための調査と分析からの証拠と発見の組み合わせ (4.10 節, pp.108-109)。カートグラフィーキューブも参照。
統合二変量図	とうごうにへんりょうず	Integral bivariate map	二変量図 (3.7 節, pp.70-71) を参照。
等差数列分類	とうさすうれつぶんるい	Arithmetic classification scheme	分類法を参照 (1.9 節, pp.18-19)。
同時対比	どうじたいひ	Simultaneous contrast	地図内の 1 つの色の外観が、周囲の色に基づいて変化する可能性がある視覚現象 (2.10 節, pp.42-43)。
等值線図	とうちせんず	Isoline map	視覚変数の位置を使用して、サンプリングされた属性値間を補間する主題図。補間された属性勾配を新しい地理空間データレイヤーとして表わす (3.1 節, pp.58-59)。
動的スライドショー	どうてきすらいどしょー	Dynamic slideshows	スライドの順序を通じて継続性を強制する視覚で物語を伝える技術 (4.7 節, pp.102-103)。ビジュアルストーリーテリングも参照。
等比数列分類	とうひすうれつぶんるい	Geometric classification scheme	分類法を参照 (1.9 節, pp.18-19)。
等量分類	とうりょうぶんるい	Quantile classification scheme	分類法を参照 (1.9 節, pp.18-19)。

用語	よみ	英語	説明
ドーナツチャート	どーなつチャート	Donut chart	分割の形状よりもドーナツスライス（切り取り片）の相対的なサイズを強調して、中心を削除する修正された円グラフ（3.12節, pp.80-81）。
読者／利用者	どくしゃ／りようしゃ	Audience	地図の対象利用者（2.1節, pp.24-25；4.1節, pp.90-91）。
内生地名／エンドニム	ないせいいちめい／えんどにむ	Endonym	指定された場所内から発生した地名（2.12節, pp.46-47）。
内挿図	ないそうず	Intrinsic map	適用された記号化を変更することによる、複数の属性、不確実性のあるデータ、または単一のデータレイヤーとしての時系列の表現（2.15節, pp.52-53）。
ナレーション付きアニメーション	なれーしょんつきあにめーしょん	Narrated animations	表示時間の進行を通じて継続性を強制する視覚的な物語のジャンル（4.7節, pp.102-103）。ビジュアルストーリーテリングのジャンルも参照。
ニーズ評価	にーずひょうか	Needs assessment	意図された利用者個人とユースケースシナリオを定義するためのユーザー中心設計の開始時の調査（4.12節, pp.90-91）。ユーザー中心設計も参照。
二値図	にちず	Binary map	存在/不在または、はい/いいえなどの2つのカテゴリーを示す主題図（3.2節, pp.60-61）。
二変量図	にへんりょうず	Bivariate map	2つのデータ属性を表す主題図（3.7節, pp.70-71）。
・構成二変量図	にへんりょうず>こうせいいにへんりょうず	• configural bivariate map	元のX属性とY属性の読み取りを維持しながら、視覚的な相関に使用できる+関係に関する視覚的なヒントを含む二変量図。
・統合二変量図	にへんりょうず>とうごうにへんりょうず	• integral bivariate map	元のXおよびYインジケーターの読み取りを制限するが、インジケーター間の+関係の読み取りを促進する二変量図。
・分離二変量図	にへんりょうず>ぶんりにへんりょうず	• separable bivariate map	地図内の元のX指標とY指標の両方の読み取りを保持する二変量図。
ノド（本の）／ガター	のど（ほんの）／がたー	Gutter	レイアウトの隙間（4.11節, pp.110-111）。
パーソナルストーリーマップ	ぱーそなるすとーりーまつぶ	Personalized story maps	利用者の貢献の順序を通じて継続性を強制する視覚的な物語のジャンル（古いものが最初）（4.7節, pp.102-103）。ビジュアルストーリーテリングのジャンルも参照。
配色	はいしょく	Colour scheme	地図とグラフで属性を表すための色記号のセットとその方法（1.9節, pp.18-19）。
・連続型配色	はいしょく>すべくとるがたはいしょく	• sequential colour scheme	低から高への明らかな増加を伴う配色。
・スペクトル型配色	はいしょく>すべくとるがたはいしょく	• spectral colour scheme	赤、オレンジ、黄色、緑、シアン、青、藍、紫の虹色配色。
・分散型配色	はいしょく>ぶんさんがたはいしょく	• diverging colour scheme	2つの連続した配色を組み合わせて2つの方向に見かけの増加を作成する色設計。
・定性型配色	はいしょく>れんぞくがたはいしょく	• qualitative colour scheme	明確な順序のない配色。
配置	はいち	Arrangement	記号内のグラフィックマークのレイアウト（2.9節, pp.40-41）。視覚変数も参照。
ハイパーテキストマークアップ言語（HTML）	はいぱーてきすとまーくあっぷげんご（エッチテ	Hypertext Markup Language (HTML)	ウェブドキュメントのコンテンツを構造化するために使用されるオープンウェブ標準（4.5節, pp.98-99）。

用語	よみ	英語	説明
	（イーエムエル）		
バブルチャート	ばぶるちゃーと	Bubble chart	点記号の大きさを変更することによって3番目の属性を表す散布図の変形(3.13節, pp.82-83)。
パン	ぱん	Pan	投影のセンタリングに対する相互作用の変更(4.4節, pp.96-97)。インターラクティブ操作も参照。
凡例	はんれい	Key	凡例を参照(3.6節, pp.68-69)。
凡例	はんれい	Legend	地図に含まれる各種類の記号の説明(3.6節, pp.68-69)。凡例はKeyとも呼ばれる。
非機能要件	ひきのうようけん	Non-functional requirements	データセット、表現手法、およびインターラクティブ操作以外の地図に関する考慮事項。これには、ユーザビリティとアクセシビリティ(接しやすさ)が含まれる(4.12節, pp.112-113)。
非時間的アニメーション	ひじかんてきあにめーしょん	Non-temporal animation	アニメーションを参照(4.8節, pp.104-105)。
ビジュアルストーリーテリング	びじゅあるすとーりーてるいんぐ	Visual storytelling	ストーリーテリングを参照(4.7節, pp.102-103)。
ビジュアルストーリーテリングのジャンル	びじゅあるすとーりーてるいんぐのじゃんる	Visual storytelling genre	物語の弧を横切って連続性を強制する特定の方法によって特徴付けられる視覚的な物語のカテゴリー(4.7節, pp.102-103)。
非順序尺度視覚変数	ひじゅんじょしかくへんすう	Unordered visual variable	視覚変数を参照(2.9節, pp.40-41)。
ヒストグラム	ひすとぐらむ	Histogram	数値データを相互に排他的で網羅的なクラスに分類する单变量図(3.11節, pp.78-79)。
表現	ひょうげん	Representation	別のもの(たとえば、現実世界の地理的現象とプロセス)を表すもの(たとえば、地図やグラフ)(2.3節, pp.28-29)。
標準緯線	ひょうじゅんいせん	Parallel	赤道に平行または赤道上で地球と交差する平面によって作られる等緯線(1.2節, pp.4-5)。
標準線(地図投影法における)	ひょうじゅんせん(ちずとうえいほうにおける)	Standard Line	地図面と地球儀が概念的に接する、または交差する、投影地図における線(2.4節, pp.30-31)。
標準点(地図投影法における)	ひょうじゅんてん(ちずとうえいほうにおける)	Standard Point	地図面と地球儀が概念的に接する投影上の点で、接図法の平面図法でのみ見られる(2.4節, pp.30-31)。
比率	ひりつ	Rate	2つの異なる属性に属する2つの値から作成された相対属性(1.4節, pp.8-9)。
比例記号図	ひれいきごうず	Proportional symbol map	視覚変数の大きさを使用して点記号を属性値で拡大縮小する主題図(3.4節, pp.64-65)。
比例尺度データ	ひれいしゃくどでーた	Ratio-level data	測定レベルを参照(1.4節, pp.8-9)。
非連続カルトグラム	ひれんぞくかるとぐらむ	Non-contiguous cartogram	カルトグラムを参照(3.8節, pp.72-73)。
フィルター	ふいるたー	Filter	与えられた基準による描写された地図の特徴のインターラクティブな縮小(4.4節,

用語	よみ	英語	説明
フォーム入力	ふおーむにゅうりょく	Form fill-in	pp.96-97)。インターフェイス操作も参照。
不確実性	ふかくじつせい	Uncertainty	相互のパラメータを示すための文字のキーイング（抽出）をサポートするビジュアルインターフェイススタイル（4.3節, pp.94-95）。
フライスルー	ふらいするー	Fly-through	地図に表されている現実と、聴衆が地図から導き出す理解との間のギャップ（2.15節, pp.52-53）。
フリーオープンソースソフトウェア (FOSS)	ふりーおーぶんそーすそふとうえあ（ふおす）	Free and Open Source Software (FOSS)	視点を地図に変えるアニメーション（4.8節, pp.104-105）。
フレーム	ふれーむ	Frame	データの収集と配布を民主化し、デジタルテクノロジーへのアクセスを改善し、知識の生産と共有を促進し、透明性のあるガバナンスを促進して説明責任を強化し、最終的には社会内の永続的な不平等に対処するためのオープンウェブ標準と人気のあるウェブマッピングライブラリを支える運動（4.13節, pp.114-115）。
プレゼンテーション	ぶれぜんてーしょん	Presentation	アニメーション順序内の単一のビジュアルインスタンス（事物）（4.8節, pp.104-105）。
プロジェクト計画	ぶろじぇくといけいかく	Project Plan	地図製作からより多くの聴衆への地図製作からより広い聴衆への効果的かつ効率的な視覚的コミュニケーションは、地図製作の設計の推奨に従い、単一の地図になる（4.10節, pp.108-109）。カートグラフィーキューブも参照。
プロトタイピング	ぶろとたいびんぐ	Prototyping	地図作成設計中の概念化から最終納品までの一連のステップ（2.2節, pp.26-27）。
分散型配色	ぶんさんかたはいしょく	Diverging colour scheme	機能要件の、代替の視覚的設計を提案する大まかな概念実証への変換（4.12節, pp.112-113）。ユーザー中心設計も参照。
分析	ぶんせき	Analysis	配色を参照（2.10節, pp.42-43）。
分析ダッシュボード	ぶんせきだっしゅばーど	Analytical dashboard	探索中に生成された仮説の確認（4.10節, pp.108-109）。カートグラフィーキューブも参照。
分離二変量図	ぶんりにへんりょうず	Separable bivariate map	ダッシュボード（4.9節, pp.106-107）。
平滑	へいかつ	Smooth	二変量図を参照（3.7節, pp.70-71）。
平均・標準偏差分類	へいきん・ひょうじゅんへんさぶんるい	Mean & standard deviation classification scheme	ノードとアークの小さなギザギザの変化の除去（2.7節, pp.36-37）。総括操作も参照。
平均値	へいきんち	Mean	分類法も参照（1.9節, pp.18-19）。
平行座標プロット／パラレルコーディネート	へいこうざひょうぶろつと／ぱられるこーでいねーと	Parallel coordinate plot	すべての値の合計を総観測値で割ったもの（3.2節, pp.60-61）。
併置図	へいちず	Coincident map	散布図の空間背景を拡張して、3つ以上の座標軸を直交（直角）レイアウトではなく線形レイアウトに整列させる多変量図（3.13節, pp.82-83）。
			複数の属性、不確実性のあるデータ、または時系列の単一の地図での表現（2.15節, pp.52-53）。

用語	よみ	英語	説明
平面図法	へいめんずほう	Planar projections	pp.52-53)。
並列図	へいれつず	Adjacent maps	(地図) 投影を参照 (2.4 節, pp.30-31)。
ベクターデータモデル / ベクトルデータモデル	べくたーでーたもる べくとるでーたもる	Vector data model	複数の属性の表現、不確実性のあるデータ、または別々の地図上の時系列 (2.15 節, pp.52-53)。スマールマルチプルも参照。
変化	へんか	Change	ペアワイズ (X, Y) 座標と、ノードを点、線、面、および立体の形式に接続する円弧で構成されるノードとして場所を記述するデータモデル (1.3 節, pp.6-7)。
・位置の変化	へんか>いちのへんか	• location change	時間の経過による違い (1.5 節, pp.10-11)。
・実存的変化	へんか>じつぞんてきへ んか	• existential change	時間の経過に伴う移動、拡大、または縮小。
・属性の変化	へんか>ぞくせいのへん か	• attribute change	時間の経過に伴う出現と消失。
変化図	へんかず	Change Map	時間の経過に伴う定性的 (例:同じまたは異なる) または定量的 (例:増加または減少) の変化。
変化盲	へんかもう	Change blindness	時系列の 2 つのデータキャプチャ間の差を計算する時間の表現 (3.9 節, pp.74-75)。
変換	へんかん	Transition	視覚の複雑さが増すために、視聴者がアニメーション内の大量の情報を見逃す視覚現象 (4.8 節, pp.104-105)。
便宜図法	べんぎずほう	Compromise projection	意図された地図使用環境での対象利用者による最終地図公表の転送と誤りの訂正 (4.12 節, pp.112-113)。ユーザー中心設計も参照。
編纂	へんさん	Compilation	(地図) 投影を参照 (2.4 節, pp.30-31)。
方位図法	ほういづほう	Azimuthal projection	展開するイベントの順序を通じて継続性を強制する視覚的なストーリーテリングのジャンル (新しいものが最初) (4.7 節, pp.102-103)。ビジュアルストーリーテリングのジャンルも参照。
包括地理空間データ	ほうかつちりくうかん ーた	Inclusionary geospatial data	(地図) 投影法を参照 (2.4 節, pp.30-31)。
棒グラフ	ぼうぐらふ	Bar chart	地理空間データを参照 (3.5 節, pp.66-67)。
方向	ほうこう	Orientation	長方形のバーを使用して、さまざまな名目上のカテゴリーにわたる属性の分布を表す单变量図 (3.11 節, pp.78-79)。
保留中のティア	ほりゅうちゅうのていあ	Tier Pending	記号の回転 (2.9 節, pp.40-41)。視覚変数も参照。
本初子午線	ほんしょしごせん	Prime meridian	指標はデータの可用性のレビューを待っている (1.6 節, pp.12-13)。
翻訳 (音訳)	ほんやく (おんやく)	Transliteration	子午線を参照 (2.5 節, pp.32-33)。
マリメッコグラフ	まりめっこぐらふ	Marimekko chart	グローバルな識別のための地名の代替言語およびアルファベットへの変換 (2.12 節, pp.46-47)。
			棒幅を正規化して相対パーセンテージと絶対合計の両方を比較する積み上げ棒グ

用語	よみ	英語	説明
マルチメディア視覚体験	まるちめでいあしかくたいけん	Multimedia visual experiences	ラフの変形 (3.12 節, pp.80-81)。
満足度	まんぞくど	Subjective satisfaction	アンカータグとハイパーリンクを介して継続性を強制する視覚的な物語のジャンル (4.7 節, pp.102-103)。ビジュアルストーリーテリングのジャンルも参照。利用者が地図を好む度合い (4.12 節, pp.112-113)。
無料／無償	むりょう／むしょう	Gratis	無料のオープンアクセス製品 (4.13 節, pp.114-115)。
名義尺度図／名目尺度図	めいぎしゃくどず／めいもくしゃくどず	Nominal map	カテゴリカルデータ (行政区画など表示単位の分類) を表す主題図。したがって、非順序尺度視覚変数に依存する (3.2 節, pp.60-61)。
名義尺度データ／名目尺度データ	めいぎしゃくどでーた／めいもくしゃくどでーた	Nominal-level data	測定レベルを参照 (1.4 節, pp.8-9)。定性的データとも呼ばれる。※訳注: nominal は「名目」の意味で、表示範囲を代表する一つの値を指す。
明度	めいど	Colour value	色のスペクトル強度 (2.10 節, pp.42-43)。視覚変数も参照。
メニュー選択	めにゅーせんたく	Menu selection	視覚的な一覧からの 1 つ以上の選択肢の選択を支援する視覚的な入力型式 (4.3 節, pp.94-95)。
面／ポリゴン	めん／ぽりごん	Polygon	ベクトルデータモデル内のノードとアーケに囲まれたセット (1.3 節, pp.6-7)。
目的	もくべき	Purpose	地図作成の全体的な目的 (2.1 節, pp.24-25)。
目標	もくひょう	Target	SDGs を達成するための実際の実行可能な結果、2020 年 4 月の時点で合計 169 ある (1.1 節, pp.2-3)。グローバル指標の枠組みも参照。
文字デザイン／タイポグラフィー	もじでざいん／たいぽぐらふいー	Typography	文字の様式と配置 (2.11 節, pp.44-45)。視覚的スタイルも参照。
物語	ものがたり	Narrative	その意味を形成する物語コンテンツの構造と提示 (4.7 節, pp.102-103)。
・三幕構成	ものがたり>さんまくこうせい	• three-act narrative	セットアップ、対立、解決を含む 3 つの部分で提示される物語の弧。
モバイル機器	もばいるきき	Mobile device	スマートフォン、スマートウォッチ、タブレットなどのモバイルまたは可搬型の小型コンピューティングシステム (4.6 節, pp.100-101)。
モバイルファースト設計	もばいるふあーすとせつ	Mobile-first design	設計 (4.6 節, pp.100-101) を参照。
モバイルマップ	もばいるまっぷ	Mobile map	モバイル端末でアクセスされる地図 (4.6 節, pp.100-101)。
ユーザー体験／ユーザー エクスペリエンス (UX)	ゆーざーたいけん／ゆーざーえくすペりえんす (UX)	User experience	地図利用者にとって成功した満足のいく結果につながるプロセス (4.12 節, pp.112-113)。
ユーザー中心設計	ゆーざーちゅうしんせつ	User-centred design	設計を参照 (4.12 節, pp.112-113)。
ユーザビリティ	ゆーざびりていー	Usability	製品、地図、その他のユーザビリティ (4.12 節, pp.112-113)。
ユーティリティ	ゆーていりてい	Utility	意図された目的のための製品、地図、またはその他の有用性 (4.12 節, pp.112-113)。

用語	よみ	英語	説明
横軸法	よこじくほう	Transverse aspect	軸を参照 (2.5 節, pp.32-33)。
余白	よはく	Negative space	地図化された領域の形状と他の地図要素間の隙間によってできた未使用のレイアウトスペース (2.13 節, pp.48-49)。
立体／ボリューム／3D	りったい／ぼりゅーむ／すりーでいー	Volume	ベクトルデータモデル内の囲まれていない 3 次元オブジェクト (1.3 節, pp.6-7)。
流線図／フロー図	りゅうせんず／ふろーず	Flow map	場所の属性値ではなく、場所間の属性関係を象徴する線形特徴の主題図 (3.2 節, pp.60-61)。
量的区域区分図／コロプレス図	りょうてきくいきくぶんず／ころぶれすず	Choropleth map	主に色の値に依存して、属性値によって標示単位を色分けする主題図 (3.3 節, pp.68-69)。※訳注：日本語では階級区分図と訳されているが、Choropleth map にはより広い範囲の意味があるため、本書では別訳を定めた。
量的適化区分図／ダシメトリック図	りょうてきてきかくぶんず／だしめとりくくず	Dasymetric map	補助的な地理空間データを活用して、集計単位の境界を再描画する主題図。多くの場合、より細かい空間解像度で、地図化された現象の空間分布をより適切に反映する (3.5 節, pp.66-67)。
レイアウト	れいあうと	Layout	地図ページまたは画面上の地図要素の配置 (2.13 節, pp.48-49)。
レインボー型配色	れいんぼーがたはいしょく	Rainbow colour scheme	スペクトル型配色を参照 (2.10 節, pp.42-43)。
レーダーチャート	れーだーちゃーと	Radar chart	平行座標プロットで 3 つ以上の座標を線形ではなく円形に配置し、共通のベース座標またはゼロ座標を使用する多変量図 (3.13 節, pp.82-83)。スタープロットとも呼ばれる。
レスポンシブ設計／レスポンシブデザイン	れすぽんしふせっけい／れすぽんしふでざいん	Responsive design	デザインを参照 (4.6 節, pp.100-101)。
連続型配色	れんぞくがたはいしょく	Sequential colour scheme	配色を参照 (2.10 節, pp.42-43)。
連続カルトグラム	れんぞくかるとぐらむ	Contiguous cartogram	カルトグラムを参照 (3.8 節, pp.72-73)。
ロリポップチャート	ろりぽっぷしゃーと	Lollipop chart	データ値に点記号で固定されたより最小限の線を使用し、レイアウト内の全体的なスペースを少なくする棒グラフまたはヒストグラムの変形 (3.11 節, pp.78-79)。
ワールドワイドウェブ	わーるどわいどうえぶ	World Wide Web	インターネット上で共有され、ウェブブラウザーで表現される相互接続された文書 (4.5 節, pp.98-99)。ウェブとも呼ばれる。
ワッフルチャート	わっふるちゃーと	Waffle chart	10 x 10 の正方形のグリッドを埋める比較図で、各セルは 1 パーセントを表す (3.12 節, pp.80-81)。
割合	わりあい	Proportion	同じ属性に属する 2 つの値から作成された相対属性 (1.4 節, pp.8-9)。

※ 用語中の／は同義語の区切り。語頭に・ある用語は細分類用語。よみ中の＞の左は細分類用語の総括的用語（よみ）。説明内の太字は本用語集に存在する用語、(2.10 節, pp.42-43) 等は、本文参照位置を示す。