

# Views from Orienteering

村越 真

## ナビゲーション・インストラクター

オリエンテーリングは健康体力づくりのために日本に導入されたが、登山関係者からも読図の基礎訓練として注目された。現在は長年オリエンテーリングをしている 60-70 歳代に達した人の中には、登山のための読図習得のためにオリエンテーリングをしているうちに、その虜になってしまった人が少なくない。軍隊の斥候訓練を発祥とするオリエンテーリングとしては、ある意味当然のことである。

1970~80 年代にかけてオリエンテーリングが競技として先鋭化する中で、登山界とオリエンテーリングとの関連が薄れてしまった。オリエンテーリングにおける中等教育の雄である東海中学・高校がワングル部であることに、数少ない登山界とのつながりが感じられる。

2000 年ごろから山の世界と深く関わるようになって、地図やコースのスケールこそ違え、オリエンテーリングで培ったナビゲーションスキルは山の道迷い防止にも役立つことを実感してきた。それを活用することはオリエンティアのプライドを高めることにもなるし、アウトドアの安全という社会貢献にもなる。実際私も含めて、何人かのオリエンテーリング関係者は、すでに登山や他のアウトドア活動のためのナビゲーション講習を年何回も行い、多くのオリエンティア以外の活動者と講習を共にしてきた。

その過程で気づいたことは、ナビゲーションスキルという点で、エリートオリエンティアはいわばファンタジスタだということだ。特徴の乏しい、道のない森の中でたった 30cm のフラッグを迷うことなく探し出せるのは、サッカーでいえば無限にリフティングができるようなものなのだ。ナビゲーションを教える現場は、オリエンテーリング競技者のスキルをアピールし、ひいてはそのレスペクトを獲得するチャンスになるということだ。

現在ナビゲーション・読図の講習は花盛りである。オリエンティア以外の人も含めて、登山やその他のアドベンチャースポーツの熟練者が講習会や団体での研修会を行っている。その中に

は研修中に道迷いが発生するとか、「あの講習はなんだったのか」と思わせるような技量の指導者もいると聞く。オリエンテーリングに限らないアウトドアナビゲーションを教える指導者の制度はできないだろうか？ここ一年ほどもやもやしていた思いを、この春一歩進めることにした。

この制度を作る時、UK (イギリス) では、全国ナビゲーション認証スキームがあることに改めて気づいた。元々はオリエンテーリングの指導者でもあり、指導書の執筆でも知られるピーター・パーマーが理論的支柱となって始めたもので、設立当初はイギリスオリエンテーリング連盟も有力な構成メンバーとなっていた。また今でもスー・ハーベイ (元 IOF 会長で、現在も UK の代表的な登山地図メーカーであるハーベイ・マップの経営者でもある) が理事長を務めている。現在では約 450 の研修提供者を生み、それによってナビゲーション認証を受けた人は 10 万人を越えるだろうという。「資格ビジネス」という下心がない訳ではない。しかし、そんなことよりもオリエンテーリングで培われたナビゲーションスキルが多くの人々のアウトドア活動の支えになっている光景を想像するのは楽しい。



北海道のルスツリゾートで多くの中高生にオリエンテーリングを指導する経験を持つ信原氏も「学校教育」スタイルで模擬指導を行う。



ナビゲーションの認証制度立ち上げのために集まった指導者たち。中央奥で模擬指導をしているのは、オリエンテーリングの世界からアドベンチャーレースに進み、今では世界的なレーサーになっている田中正人氏。

## 「地図を読むと、山はもっとおもしろい！」を読んで

8月上旬、長野県白馬村でマウントフェスタをやっていた。8月11日の山の日制定に向けてイベントだが、白馬でやるのは初めてのことだった。ちょうど白馬岩岳ロゲイニングで現地だったので、寄ってみた。

入り口付近で、本の平積み販売をしている。山ガールブームの火付け役の一人鈴木みきさんのコミックによる山ガイドシリーズだ。これまではなかった山に対する絶妙なスタンスの本で、「こんな切り口もあるんだな」と思わせてくれるシリーズだ。その中にあった「地図」の文字に自然と目がいく。「地図を読むと、山はもっとおもしろい!」。やはりコミックで読図の紹介をする本らしい。サブタイトルに「読図の『ど』」とある。自ら販売していた著者の鈴木さん曰く、「ほんとうに『ど』しか書いてないんですよ」。

私も「きほんのき」と称して、初級者講座を2年間雑誌に連載した経験がある。読図のように、一定の経験と練習を積み上げないと習熟できないスキルを初心者に向けて解説するのは本当に難しい。この本にも、鈴木さんの体験談として、「『早い段階で苦手意識を持って挫折』、一念発起するも『再び挫折、意気消沈』』といったカットが描かれている。自分は差し詰め、そういう挫折や意気消沈を生み出した張本人の一人であろう。

そんな鈴木さん自身の挫折体験を踏まえ、「少しでも分かりやすく」書かれたのがこの本。等高線から地形を読み取るトピックにはごく一部のページしか割かれていない一方で、登山地図のコースタイムと標高の数字だけからルートや山城の特徴を読み取るところに7pも使っている。とにかく初心者に「振り向いて」もらおうという強い目的意識を感じる。漫画だから分かりやすいかという、そんなことはない。だが、これまで読図を避けて通った人に「読図って面白いかも」と思ってもらえる入り口になりそうだ。

登山地図のコースタイムを利用してルートや山城の特徴を想像することは、確かに自分でもやっている。段彩や等高線で地形はイメージできるのであまり意識はしていなかったが、確かにコースタイムが長いと「難所かな?」と思ったりする。けれども、自分にとってそれは当たり前過ぎるので、わざわざ

ざ解説しようという気になったことはなかった。だが多くのスキルはそんな「暗黙知」の積み重ねによって成り立っている。初心者に分かりやすく、使ってもらえるスキル解説にするためには、自分の暗黙知を意識し、顕在化させ、分かりやすく伝えることが重要だ。鈴木さんの本はそれを改めて思い知らせてくれた。



「地図を読むと、山はもっとおもしろい!」の鈴木みきさんと。

## オリエンテーリングとはどんなスポーツか?

知らない人にスポーツの説明をするのは難しい。「相手チームの投げた球を打ち、その球を再び手にした相手チームにタッチされずに四角形の墨の間を周り、回った回数によって得た得点を競うスポーツ」と説明されて野球が分かるのも、元々野球を見たことがあるからであって、ゲームを見たことのない人が聞いても全く理解できないのではないだろうか。

サッカーはシンプルなスポーツだから、「手を使わずに球を相手のゴールに蹴り込んだ数で勝敗を競うスポーツ」と聞けば、分かった気にはなる。しかし、これだけ聞いても、なぜ世界中の人々がサッカーに熱中するのかを理解することは難しい。しかし、実際にやってみれば見えてくるものがある。手を使わないでボールを運ぶ困難、相手の妨害によってゴールにボールを蹴り込む困難。その制約の中で生まれた選手の類い希なスキル、工夫してゴールにボールを蹴り込むための様々な戦術、やる側も見る側も熱中させるものがそこにある。競技にはルールによって設定されたなんらかの困難がある。その困難を乗り越えるところに楽しさも感動も生まれる。

翻ってオリエンテーリングはどうだろう。日本の競技規則では「オリエンテーリングとは、競技者が地上に印されたいくかの地点(コントロール)を、地図とコンパスを使用して、可能な限り短時間で走破するスポーツである。」と定義されている。IOFの規定では、より詳しく、「Orienteering is a sport in which the competitors navigate independently through the terrain. Competitors must visit a number of control points marked on the ground in the shortest possible time aided only by map and compass. The course, defined by the location of the controls, is not revealed to competitors until they start.」とある。直訳すれば「オリエンテーリングとは、大地の上を競技者が外部からの手助けなしにナビゲーションゲートするスポーツである。競技者は地上の印されたいくつかのコントロールポイントを地図とコンパスの助けだけで、最短時間で回る。コースはコントロールの位置により定義されるが、それは競技者がスタートするまで競技者に示されてはならない。」

英語の規程は込み入っているが、日本語は比較的分かりやすい。野球よりは随分とましだろう。だが、このスポーツのどこが楽しいのか？と問われると、サッカー同様、定義だけでは理解することが難しい。オリエンテーリングのルールによって生まれる困難は「手を使わない」「相手が妨害する」といった分かりやすい形ではないからだ。

ではオリエンテーリングのルールが、どのような困難を生み出しているだろう。規程を見れば「ナビゲートする」「未知の（スタートまで見せられない）」「地図とコンパスだけ」「できるだけ早く」とある。未知の大地で目的地に向かう時、私達は地図から適切な情報を得なければならない。しかも、地図から情報を得るだけではだめで、それを現地と対応し、自分の進路や現在地の正しさを確認しなければならない。しかも、便利なGPSや高度計といった道具なしにだ。記号によって表現された地図は写真と違って現地とイコールではない。何が地図に出ていないのかを考慮しつつ、地図で見たAという地点は本当に今見ている場所なのか、という問いに答えを出さなければならない。少しでも早く・速く走るためにルートを注意深く選ばなければならない。最善のルートは複雑な地図の中に巧妙に隠されている。

オリエンテーリング愛好者なら、こうした困難を乗り越えるスキルを身につけることが喜びであり、その優劣に一喜一憂し、また感動も生まれることが容易に想像できる。

しかしここにもう一つ障壁がある。サッカーのようにこれらの困難を乗り越えることの素晴らしさは明瞭ではない点だ。戦術の素晴らしさは難しいかもしれないが、手も使わずにボールを自由自在に扱えることの素晴らしさは、小学校の体育の経験がなくても理解できるだろう。これに対して、オリエンテーリングでは選手が困難を乗り越えている場面を見ることが難しい。たとえGPSトラッキングやドローンによって選手の行動を見ることができたとしても、彼らのファインプレーは、与えられたコースから素早く隠れたベストルートを見抜いたり、普通の人なら途方に暮れてしまうような特徴の少ない場所にある限られた特徴を見取り、さらにそれを実際の移動の中で識別すること、あるいは、競技者を陥れようとする自然の罠を見抜いて予めそのリスクに対応する行動を取る予測力にある。それらのほとんどは頭の中でのきごとであり、優れた解説者がいたとしても、その全てを見せることはかな

り難しい。

多くの人にとってスポーツとは楽しむのためにやるものだから、あるスポーツを理解してもらおうと、その楽しさが分からなかったら理解してもらえたとはいえないだろう。ましてそのスポーツをしたいと思わせるには楽しさの理解は不可欠の要素だ。

もちろんオリエンテーリングを体験してもらうのが一番には違いない。だが、ナビゲーションをする機会は日常にもある。余暇活動に限れば登山をする人やそれ以外の冒険的なスポーツをする人もいる。だとすれば、GPSや追跡画像を見せて満足するのではなく、ナビゲーションの困難がどこにあるか、それを乗り越えるためにどのようなスキルが必要なのか、それをできるだけ日常場面に即して伝えることが結局は普及の早道であり、王道なのではないかと思う。

僕がロゲイニングを主宰し、登山の世界に関わる理由の一つもそこにある。もちろん、ロゲイニングをさせ、読図スキルを教えるだけでは十分ではない。そこにある困難、それを乗り越えるスキルの存在、そのスキルを身につけることの喜びを、見える（あるいは聞き取れる）形で常にプレゼンテーションしていく必要がある。

自然の中で行う様々なナビゲーション・スポーツがある。それらは地図を使って未知の環境の中で間違いなく素早く目的地を目指すという点、それらを乗り越えるスキルという点で共通している。その共通性に気づけば、スポーツと社会に新しいインスピレーションを与える力が生まれる。



WOC2005のスプリント。間違えようのない人工的環境でのオリエンテーリングでも、森の中と同じようなタイム比になるのは、そこに共通の困難とそれを乗り越えるスキルがある事の証しかもしれない。



V67b：スクールO。競技規則の定義によればオリエンテーリング競技とは言えない。だが子どもたちに地図を使う楽しさや難しさを実感してもらうこと、自らの力で自然に挑戦する喜びを感じさせるよいプログラムである。



イギリス生まれのスポーツ、マウンテンマラソンは、1960年代にオリエンテーリングから派生してスタートした。2日間にわたり厳しい自然の中で自律して行動することを要求するこのスポーツの核もまたナビゲーションにある。



ご存じロゲイニングも本来は24時間の制限時間で未知の大自然の中でナビゲーションするスポーツである。市街地という舞台、写真撮影という手段を使ってもそのエッセンスは残されている。】

(村越 真)