

Views from Orienteering

村越 真

View70:伝説

OMOという名前のイベントが1月11日に飯能の日和田山周辺で開かれた。アウトドアスポーツ事情に詳しい人なら、ぴんとくるかもしれない。このイベント名、一昨年から日本での開催がスタートしたOMMのぼくりである。参加人数こそ180人でクラスもエリートとレギュラーしかないが、中身は丘陵地での長距離オリエンテーリングだ。ロゲイニングをスコア0とすれば、OMMやOMOはポイント0、つまり、決められたポイントを順番どおりに巡ってゴールする時間の長短を競う競技である。地図は1:25000地形図を使っているが、一部の道は修正されているので、ルートチョイスに支障はない。ポイントのすべて地形上の特徴に置かれているので、トレイルから外れるナビゲーションが楽しめる。僕自身は経験がないが、黎明期のオリエンテーリングってこんなものだったのだろう。

これが減法楽しかった。直線距離16km、実走26kmに4時間かけて、たっぷり走れた。自分自身トレーニングができていて、最後まで走りきれたというのも大きい。1分後にスタートした小泉君になかなか追いつかれず、向こうのミスもあったりして、中盤までバトルができたこともあるだろう。また最近老眼になりつつある自分にとって、長距離競技では止まって地図を読むことができる。それが達成感につながっているかもしれない。だが、それ以上に、どのレグにもルートチョイスの余地があり、どれをとっても容易に結論がでないものばかり。時には立ち止まりじっくり地図を読み正解ルートを探る。再度検討して、さきほどは思いもつかなかったよりよいルートが見つかる。0-mapとは違うけれど、コントロールは注意深く地形表現の正確なエリアに置かれている。不安は感じるけれど、ストレスは感じない。そんなゲームとしての質の高さが楽しさにつながっていたのだろう。

ゴールして、プランナーを務めた柳下大君に「コースプランにどれくらい時間かかった？」と聞くと、案の定「かなり時間をかけました」という答えが返ってきた。コースのコンセプトを決めるのはそんなに面倒なことではない。しかしそのコンセプトの中で、複数の

ルートのどちらにするかを迷うようなレグを決めることは地道な作業である。もちろん普段から柳下君がこのエリアを熟知していたことはベースになっているが、それ以上に参加者にいいコースを楽しんでもらいたいという愛があればこそ生まれたコースといえる。

このイベントに集まったのが180人。受付開始からたったの4日ほどで、参加費4000円と、オリエンテーリングの大会から見たら高価な大会にこの人数が集まった。ほとんどは普段オリエンテーリングをしない人たちだ。1000人を超える人を集めるOMMでアウトドアナビゲーションの必要性を感じて、その練習のために参加した人が多いようだ。エリートでは完走したのは僕と小泉君のみ。後は最長2/3の地点で時間切れ失格、未完走。「プランナー気合入れすぎ」「厳しすぎる」とフェースブックなどに書き込みをしながら、みんな楽しそう。骨がある、挑戦しがいのあるイベントとして、完走率0%はすでにその日のうちに伝説となった。

こんなイベントを経験すると、まだまだオリエンテーリングをより多くの人の楽しんでもらうための仕掛けは作れるのではないかと思う。



OMOで1分後の小泉君と「バトル」。トップ選手と張り合えるのも、長距離ならではの楽しさだ。もっとも彼がトレーニングとして5kgのザックを背負っていたらこそなのだが・・・



OMOは、エントリー開始4日間で180人を集めた。オリエンテーリングはまだ潜在的ニーズに十分応えられていない。

(村越 真)