

京都歴史探訪シティロゲイング -幕末・明治維新編- 大会レポート

2019/03/03 朱雀オリエンテーリングクラブ

【目次】

1. チェックポイント、得点、ルート分析	p.01
2. LINE@集計システムについて	p.03
3. 大会アンケート結果集計	p.04
4. 最後に	p.08

【大会情報】

日時：平成 31 (2019) 年 2月 10 日 (日)

会場：京都大学吉田南キャンパス キャンパス 4号館

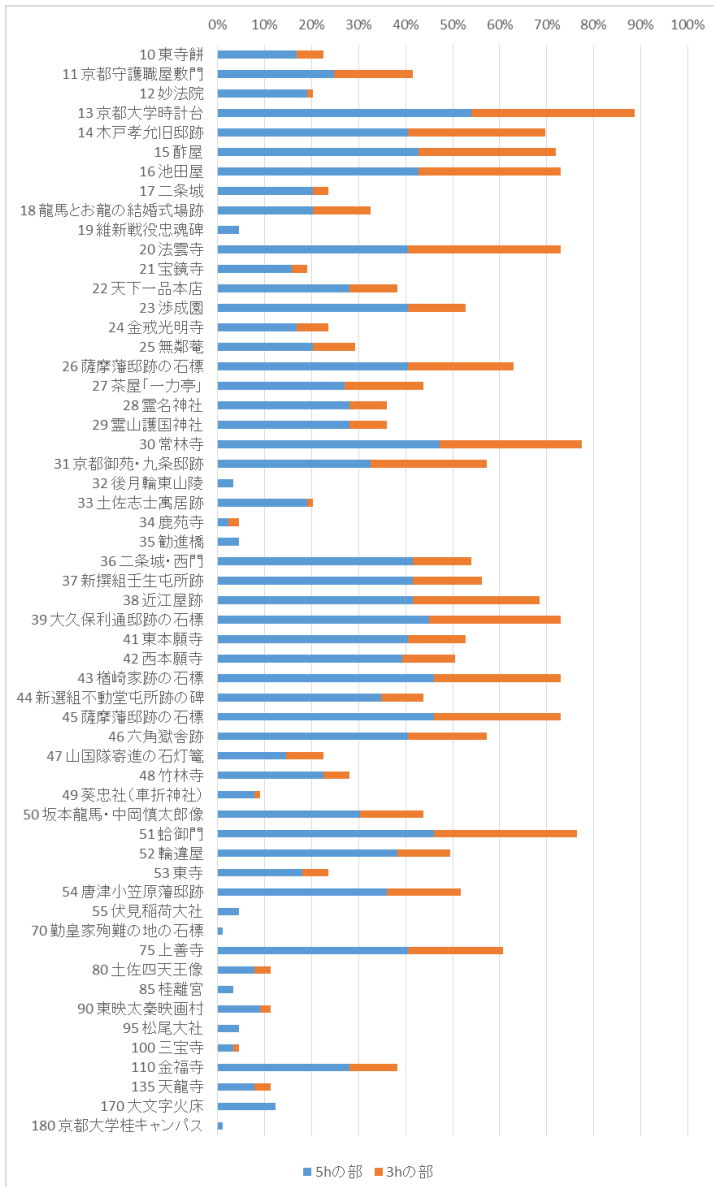
参加チーム・人数：チーム数 92 チーム / 人数 224 名

1. チェックポイント、得点、ルート分析

【ルート分析】

■チェックポイント通過率

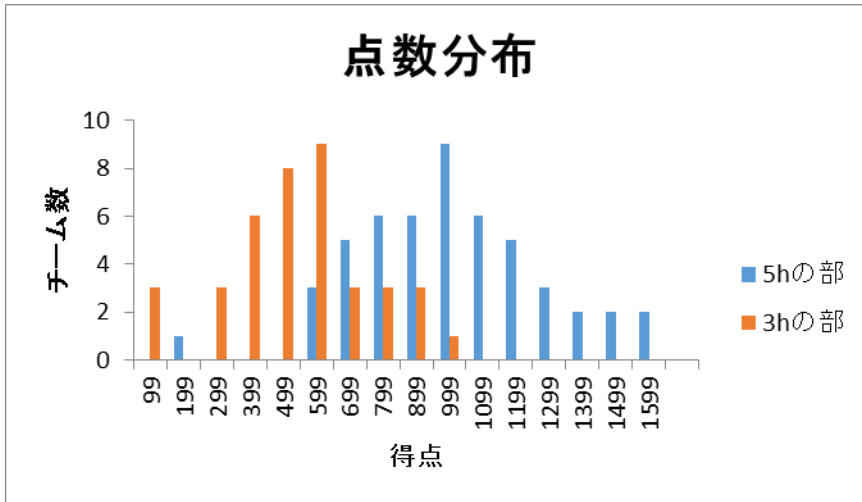
各チェックポイント（以下、「CP」）の通過率は以下の通りでした。通過チームゼロのCPは存在しませんでした。70と180に行ったのは、男女混合で1位（総合で2位）の“ふわっとチーム”のみでした。また、戦略解説で記載した、外れCPの22及び110に行ったチームは、5hの部で25/50(50%), 3hの部で9/39(23%)でした。3hでは距離的に行かないチームが多く見られましたが、5hの部では半数のチームが通過していました。



■得点分布

満点 2645 点に対して、最高得点は 1548 点でした（ルートは異なりますが、奇しくも戦略解説で述べた想定優勝点数と完全一致でした）。比較的正規分布に近い点数分布であり、大きな偏りは見られませんでした。

	5h平均	5h最高	3h平均	3h最高
CP獲得数	25.5	38	15.3	25
総得点	956	1548	480	917



■成績上位チームルート分析

ここでは、5hの部で高得点を出した、松塾一期(男子, 1548 点), 客と店員(男子, 1499 点), ふわっとチーム(男女, 1504 点), やまげん(男女, 1481 点)の 4 チームに着目してみます（ルート図は後ろに掲載）。

以下が、各チームの通過した CP を結んだ直線距離と得点の関係です。全体 1 位の“松塾一期”は、圧倒的な走力を活かして勝ったことが見うけられます。一方で、“ふわっとチーム”と“やまげん”は、かなり効率的に得点を獲得していると言えるでしょう。

チーム名	直線距離(km)	合計得点
松塾一期	40.16	1548
ふわっとチーム	35.4	1504
客と店員	37.87	1499
やまげん	32.53	1481
推奨ルート	35.48	1548

次に、より詳しいルートを見ていきます。上位 4 チームの中で唯一（より正確には、全チーム中唯一）南西の桂エリアに行ったのが“ふわっとチーム”。スタート直後から南に行き、南西→北西と回って行きました。遠くに行く分リスクは高いけれど、得点効率の高いエリアに絞って回っており、ロゲイン巧者と言えるでしょう。また、上位チームで唯一、北東の毘エリア(22 及び 110)に行かなかったチームでもあります。

“松塾一期”と“客と店員”は両チーム共に似たような回り方をしていました。まず北東に行き、北西、そして中央エリアに向かっています。しかし、北東の毘エリアを通過していること、西側エリアへの往復でやや効率の悪いルート設定をしてしまったことから、ルート距離はコースセッターの想定優勝距離を上回っていたにも関わらず、得点にやや伸びを欠いていました。ルート設定次第では、“客と店員”が優勝していた可能性もあったでしょう。

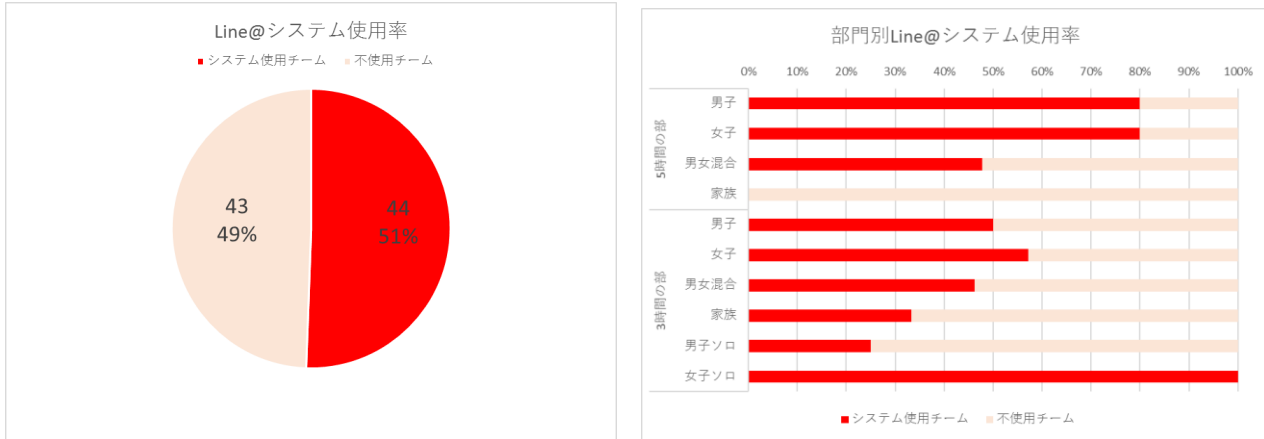
最後に“やまげん”チームは、上位チームの中で最も効率的に CP を回っていました。北西と南西の高得点だがリスクの高いエリアを捨てる代わりに、その他エリアの大半を獲得する戦略だったようです。コースセッターとしてもこの戦略は想定しており、リスクを抑えた優秀な戦略だと考えていました。しかしその分、総得点は出にくい設計となっており、惜しくも優勝には届かなかったようです。しかし、走行距離で他の上位チームに劣る場合でも、戦略次第で十分に勝負ができるという、お手本となるチームだと思います。

2. LINE@集計システムについて

今大会も、昨年の大会に引き続き、希望されるチームのみ、LINE@を用いたチェックポイント集計システムを採用しました。

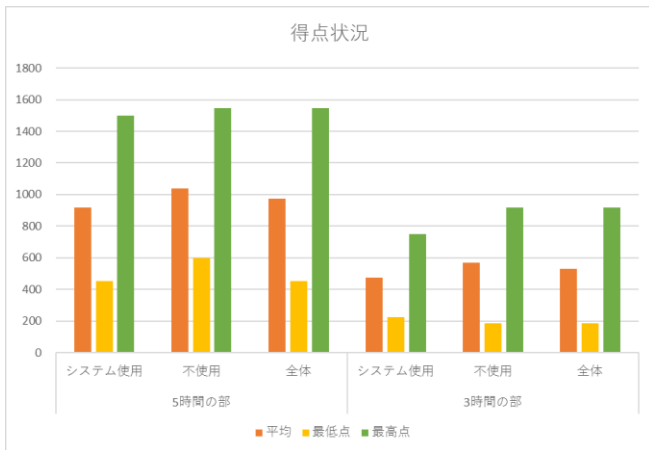
1. 大会データからの定量分析

■本大会において採用した Line@システムの登録チームの状況は次の通りでした。



概ね全体の半数のチームが使用しました。昨年と比較しほぼ全部門で使用率は上がり、全体の使用率も 34%から大幅に伸びました。

■システム使用チームのチェックポイント得点状況(減点を含まない素点)を不使用チーム・全体と比較しました。

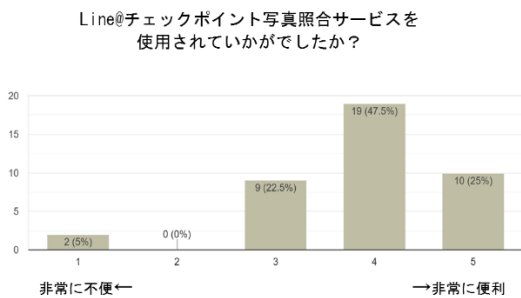


前回に引き続き、平均得点、最高点ともに不使用のチームの方が高くなりました。

ロゲイン競技で上位を争っているチームよりも本大会単発の参加やエンジョイ層のチームがより使用されたのではないかと思います。

2. 参加者アンケート及び運営者聞き取りによる定性分析

■参加者アンケートの結果は下図の通りになりました。概ね好評でした。



次のような点が好評でした。

- ・成績記録表が良い
- ・CPを書き写すだけで、しかも改めての写真照合も不要なため楽

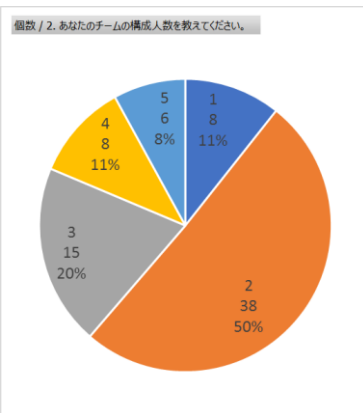
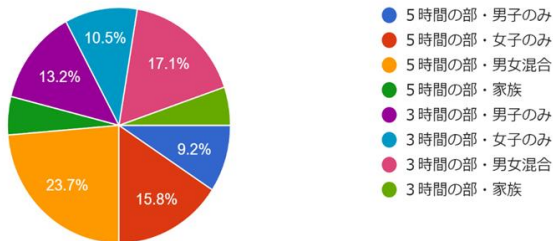
また、次のような点が課題として挙げられます。

- ・電池がもたない
- ・他の写真を撮るときは LINE@を使用できないので煩雑
- ・使用率がまだ半数で運営側が楽になるところまで至っていない

8.大会アンケート結果集計

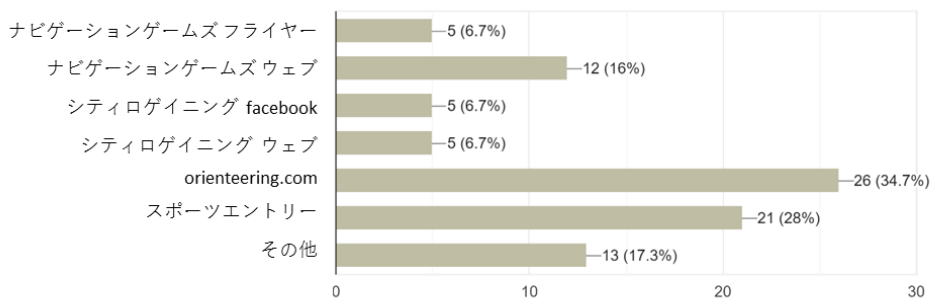
1. 参加種目を教えてください。

76 responses



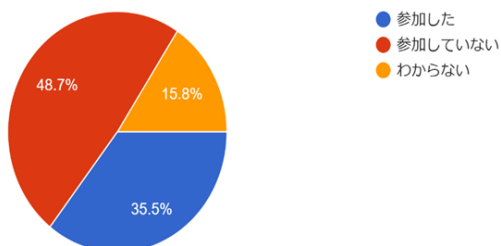
3-1. 本大会の情報をどこで知りましたか？

75 responses



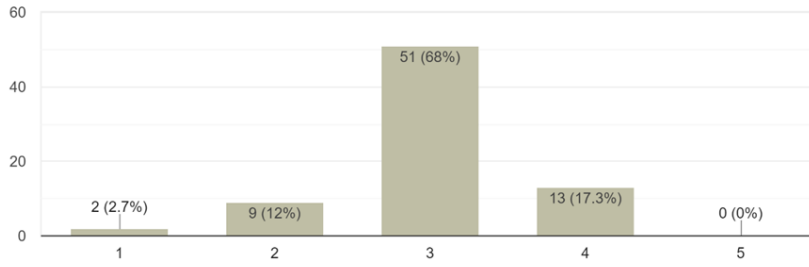
4. ナビゲーションゲームズ2018シリーズの他の大会に参加されましたか？

76 responses



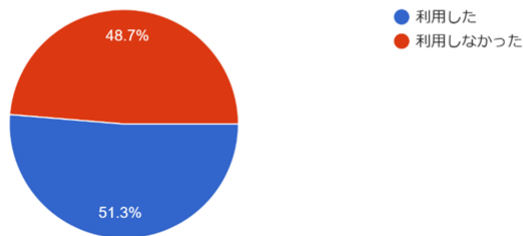
5-1. 競技の難易度やチェックポイント位置などはいかがでしたか？

75 responses



6-1. チェックポイントのLine@による照会サービスを利用されましたか？

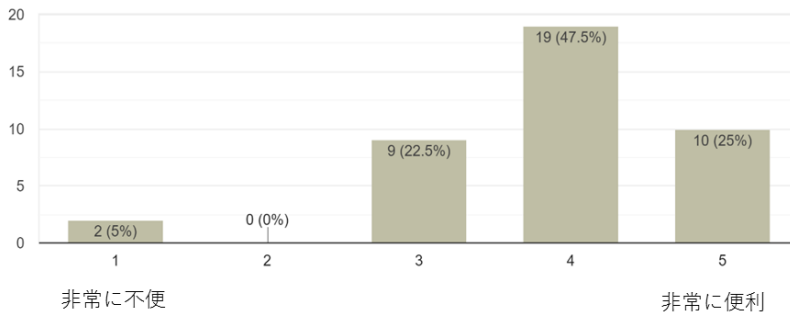
76 responses



6-2.

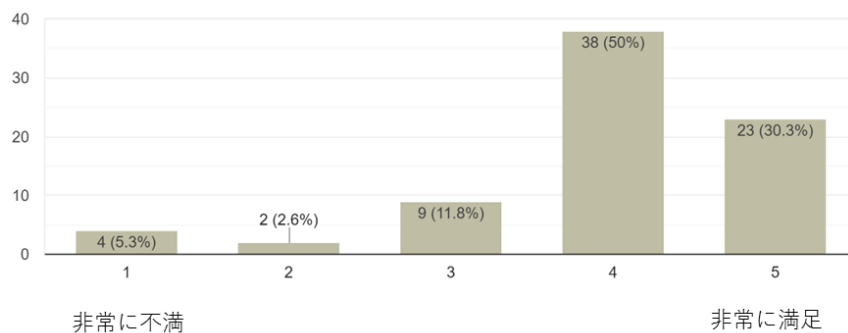
【6-1で「利用した」を選択した方】...サービスを利用していかげでしたか？

40 responses



7. 大会全体の満足度はいかがでしたか？

76 responses



【自由コメント】

<競技関係>

- ・得点の付け方に疑問あり。ポイントに偏りがあるように感じた。（※複数回答あり）
- ・チェックポイントの位置の精度が甘いところがあった。（※複数回答あり）
- ・人混みまで考えてルートを判断するのは新鮮でおもしろかったです。
- ・チェックポイントの間の距離が調度よかった。
- ・達成感ありです！ランのスタイルがいと知らなかった
- ・観光客が多い場所は、避けてほしい。（※複数回答あり）
- ・南西のエリアにチェックポイントが少なくてしんどかった。
- ・もう少し難しくてもよいと思う。
- ・絶妙な感じでポイントがあってよかった！
- ・わかりにくい場所もあった。
- ・次回の大会は大文字側エリアを増やしてほしい。山エリアがもっとほしい。
- ・今出川通など通りの名前を全て消せばもっとおもしろくなると思う。
- ・京都は基盤の目なのでか 簡単かとタカをくくっていましたが、細かい道は難しく、チャレンジしがいがあった。
- ・チェックポイント一覧が2枚になると競技中は見るのが大変。
- ・前回の表裏の地図より見やすかったけど、範囲が広くてしんどかった。

<LINE@サービスについて>

- ・最後のチェックの時にほとんど記入されていた為、自分で一から書き出す必要がないのもほとんどの写真を再度見せる必要がないのも大変楽だった。
- ・その都度 LINE の送信は時間的にできませんでした。まとめて送りました。
- ・LINE サービスは便利だがゴール後のドキドキ感はない。
- ・送信し忘れて写真が消えないかの不安が少しあった。
- ・余計な写真を撮るためには画面を変えないといけないのも若干デメリットかなと思った。
- ・速報は読みにくかったこともあってろくに見ていない。
- ・LINE@必須にするのは客が離れる恐れがあるし、結局は任意にするしかないんじゃないかなと思う。
- ・携帯のバッテリーがもたない。
- ・Line@による照会サービスがわからなかった。大会 HP も見られなかった。以上二点を改善してください。

<大会全般について>

- ・大学構内に入ってから会場までが少し分かりにくかった。会場が少し狭かった。
- ・初めてフォトログに参加しましたが、非常に楽しかったので、また参加してみたいと思いました。
- ・参加賞がいつもおいしい京菓子でうれしいです。
- ・京都を楽しむことができて良かった。
- ・京都大学に入れてよかった。
- ・バスの利用が初めてでこれはこれで面白かった。
- ・ボーナスポイントや写真を正確に撮らないと減点など、速く走れる人だけが上位に入賞できるのではなくてみんなにチャンスがあるようにしてほしい。
- ・ランチタイムを挟まないで午前中にした方がいい
- ・写真照合は相互チェックにするとかスタッフの人数を増やしてスムーズに進めて欲しい。
- ・幕末・明治維新のテーマを楽しむことができた。

- ・開会式会場がきちんとしていてよかった。
- ・表彰の有無はどちらでもよいのですが、今後もソロ参加を可能にいただけるとありがたいです。
- ・チェックポイントに立入禁止や有料のところがあったので確認が必要だと思いました
- ・表彰の時は、得点を言ってもやったほうが盛り上がると思います（※運営者注釈 3 時間の部のみ）
- ・女子更衣室もあるし、作戦タイムを会場でできたから持っていかない荷物を作戦タイムで使うのが容易だったし、LINE@便利だったし、行き届いていていい運営だと思った。
- ・景品が分けにくいのが不満だったが、よく考えたらいくつかのまとまりになっているだけマシだと気づいた。
- ・エントリーフィーが 3000 円だと皆嬉しいです（他と比べて少し高い）。
- ・お店でおまんじゅう etc の Get Point あれば楽しいかと。（先着何人がもらえる、食べたらプラスポイントもらえる etc） "

【アンケート結果を踏まえての反省】

多くの皆様から貴重な意見を沢山いただきました。誠に感謝の至りです。各方面で相対するご意見もいただき、どちらも舵を切るかということが悩ましい場面も多いのですが、今回最も多く寄せられた声は、以下のような意見でした。

- ・チェックポイント位置の精度
- ・得点配分への意見
- ・混雑エリアを避けるべき
- ・LINE@の使い勝手への意見
- ・会場の使い勝手や式典について

チェックポイントの位置精度については、大会直前にも位置確認をした上でしたが、複数のお声をいただきました。運営サイドとしてはこの反応を真摯に受け止め、次年度以降の準備に生かしてまいります。

次に得点配分につきましては、別の報告書「大会戦略解説（suzakuroga2018_tacticsguide.pdf）」にて、コースセット責任者の意図と解説を公表しております。詳しくはこちらをご覧ください。参加者の方々のさまざまなご意見はあろうと思いますが、当大会として確たる方針に沿ったものであることをご理解ください。

3つ目の混雑エリアの回避については、今回のコースセットに当たり議論はなされていなかった点でした。市街地を舞台とした大会を開催する以上安全性を考慮したコースセットは不可避であるべきであり、こちらも次回以降に反映させて参ります。

LINE@については第 2 章の分析で既に考察されておりますが、一定の利便さは感じていただけた一方、常に使い勝手向上へのトライアルは必要であると考えます。

また、会場関係につきまして、女子更衣室の充実や式典関係にて昨年いただいた声を反映したつもりでしたが、更に色々なお声をいただきました。制度やシステムの面での使い勝手やインターフェースの向上は恒常的な課題と捉え、引き続き顧客満足度の最大化、そして何より、多くの皆様を楽しめる大会の実現に努力してまいります。

4. 最後に

昨年は信長公ロゲイニングシリーズの1戦という形で、私たち朱雀オリエンテーリングクラブとして初めて京都市街地を用いてのロゲイニング大会を開催しました。そして今回は、「京都歴史探訪シティロゲイニング」と冠名を新たにしまして、幕末・明治維新編と時代を変えて開催させていただきました。いかがだったでしょうか？

実は私たち朱雀オリエンテーリングクラブは、その名の通りオリエンテーリングを主に競技を行うスポーツ団体で、ロゲイニングを専門に活動してきているわけではありません。ですので、ロゲイニング大会の開催には経験不足な部分もあり、参加者の皆様の中には、「？」に思ったり、もしかしたら不満に思われた部分もあったかもしれません。私たちとしては、参加者の皆様の声を聞きながら、そういった部分を一つずつ改善し、よりよい大会作りを目指していきたいと考えています。競技性を求めたい参加者もいれば、レクレーションの場を望んでこられる方もいらっしゃいます。双方にベストなルール・環境というのはそもそも存在し得ないのだとは思いますが、出来る限り色々な意見を取り入れていければと思います。

その中で今回具体的に反省しなければならない点として、3時間ソロの部に関する参加資格の件がございます。要項の段階とプログラム公表時の情報の不整合があったこと、そして大会直前に色々な変更を行ってしまったことで参加者の皆様に無用な混乱を招いてしまったことを改めてお詫び申し上げます。安全性を考慮して複数人行動、というものがそもそものロゲイニングのベースにある考え方なのだと思います。その上で、次年度は他大会のリサーチやソロ参加のニーズを考慮して参加レギュレーションを検討してまいります。

私たちとしては本大会を、時期と大まかなエリアは固定し、テーマを変えながら毎年の恒例行事として育てていきたいと思っています。今後とも、引き続きの応援よろしく申し上げます。