

## 会越国境 叶津川小三本沢～沼の平周遊

古野

【日時】 2008年10月12日(日)～13日(月)

【メンバー】 L山口、高橋、植島、古野

久しぶりに旧人仲間で沢に行こうということになった。計画書を見た手嶋さんが「平均年齢 60.5 才だね。」というメールをくれた。もともとが沼の平のブナを見に行こう、というのが主目的であるため沢を詰めるかどうかは体調と気分で決めよう、というまさに平均年齢にふさわしい計画である。

小三本沢には立派な橋が架かっていた。林道から沢に入ることにしていたが、林道沿いの沼を訪ねることに急遽決める。この沼には名前がないようだ。思ったよりも林道から下ったところにあり、ほとんど見向きもされないような佇まいから沼巡りが始まった。草地の岸に足を置くと全体がゆらりと動く、浮島のような水鳥が水面を蹴った。

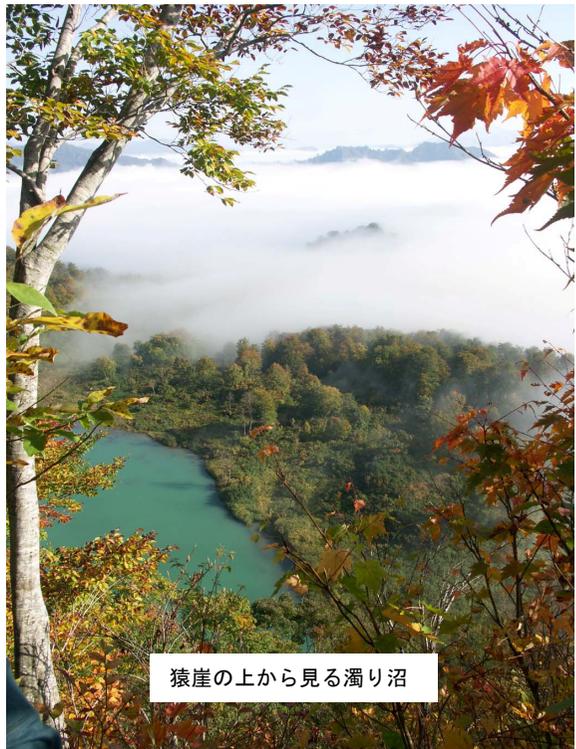
ここから林道に戻らずに沢へ降りる。すぐに大きな二段堰堤に出くわす。林道終点にある堰堤のようだ。しかし兩岸が立っていて取り付けない。少し戻って林道側を高巻くが結構立っていてしょっぱかった。

この上は大きな河原でしかも土砂崩れのようにになっている。土はどうも火山灰のように水も濁っている。高橋さんは「溯行意欲を無くしちゃったヨ」とさえない顔。

少し行くと登山道が横切っている。沢もいまいちなので登山道で沼巡りに。山口さんが大声を上げた。行ってみると久しぶりに見るナメコと笑顔であった。このあと山口さんはあちこちと藪に潜り込むことに。

二番目の沼は登山道からすぐの所にある。背景に紅くなり始めた山を配した絵はがきのような沼である。思わず「おー」と声を上げる。水中の倒木の渋い色調も良い。次の沼は曲沼。登山道から踏み跡がある。沼は大きいのが趣は少し乏しい。

地図を見ると植島さんが昔平石山の登山道から見たエメラルドグリーン沼「濁り沼」が良いという。道はないようだがよく見ると沼の西岸に猿崖という断崖があり、そこに小三本沢の支流、安沢が詰めている。「この沢を詰めて



猿崖の上から見る濁り沼



断崖の上から沼を見ようよ」と提案する。そしてテン場は登山道が沢を横切る辺りにしようということになった。

キノコ探しをしながらゆっくりと歩いて沢に戻る。いろいろテン場を探すが無地が無く、登山道を使わせてもらう。一応たき火も出来、ナメコとナラタケもつまみとして大活躍。同窓会のような宴がゆるゆると続いた。

朝は霧が立ちこめて見通しが良くないが天気は良さそうだ。日帰り装備で安沢を目指す。ちょっとヌルッとした石が多くて転ぶ人も。滝はなく、30分で支流に入りさらに30分でガケの上にてた。山口さんが絶好の展望場所を見つけてくれた。「おー」という声が出た。エメラルドグリーン沼のバックは霧が雲海のように漂って幻想的な風景を演出している。何回となくシャッターを切って秘密の展望台を後にした。

帰りも登山道に戻り平石山側に移るとブナの大木の林となる。うっそうとした林で気持ちの良い所だ。隣の小三本沢の崩壊した荒れた景色と全く対照的な風景がそこにある。後で資料を見ると、この沼の平一帯は地滑りの指定地になっている。かの猿崖も含まれているようだ。いつまでこのブナや沼が残っているのだろうかとちょっと不安になりながら登山口へと向かった。

ちなみに登山口の方から登ると山神の杉といわれている沼の平への登山道分岐の所には「危険に付き進入禁止」と書かれていた。道理で人が少ないわけだ。沢から入るとこの標識は見えない・・・。

【行程】 10/12 登山口(8:00)～最初の沼(9:25/9:40)～登山道(11:30)～小三本沢  
BP(13:40)

10/13 BP(6:50)～猿崖上(7:35/45)～BP(8:30/9:20)～山神の杉(11:30/40)～  
駐車地点(12:30)

【地図】 只見

### 「ハイキング沢登り」の提唱

今回の山行で沢を使いながらも登山道にある沼やブナ林を堪能し、絶景を見るために沢を詰めて道のない断崖に辿り着いた。そして沢でのたき火も楽しめた。ちょっと贅沢で節操がない感じもあるものの登山道を活用しながら沢登りを楽しむことで体力の落ちてきた我々にもふさわしいのではないかと思って「ハイキング沢登り」を提唱するものである。コンセプトは、

- ・ 沢登りを主体にしつつも登山道や林道を活用し、山菜やキノコや絶景といった幅広い自然の楽しみ方を盛り込む。
- ・ ルートの取り方には工夫を凝らして創造性のある、テーマのある山行を目指す。うまい融合があって初めてこのジャンルの存在感が生まれる。単なる「高巻きは登山道」であってはならない。
- ・ あくまでも沢登りであり、その危険性は認識して行動する。いい加減な装備や浮かれすぎた軽はずみな行動は慎む。

体力の落ちた年寄りの戯言かもしれないが、体力のカバーだけではない開発力がポイントである。なんといっても沢山スキーのように装備が増えることがほとんど無いのがうれしい。(ストックくらいかな。)