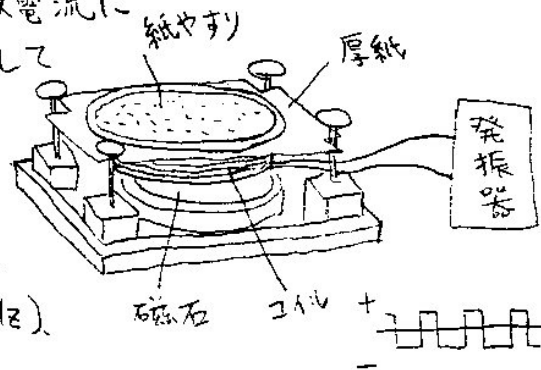


5月例会で発表した趣味の紙相撲について改めて紹介する。

土俵は右のような電動式で正負のパルス電流によりコイルが磁石と反発・吸引を繰り返して上下に動く。スピーカーと同じ原理である。

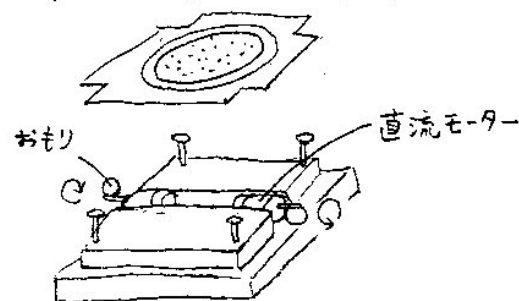
土俵は四すみを軽くおさえているだけで横方向にも少し動けるので、ゆれ方は十分ランダムである。振幅、周波数(〜10Hz)、反発と吸引の時間比の3つを変えられるので、

好みゆれ方に調節できる。



この土俵の紙相撲を初めて見る人はみんなゆれ方が激し過ぎると思う。なにしろ勝負が早い。解説している暇などない。たいていの相撲は3秒以内に終わり、5秒を超えたら大相撲、10秒を超えたら水入りという感じである。一瞬のうちに作勢が変わるので時々何がどうなったのかわからないことがある。寄り切られる...と思った瞬間くると相手の後ろに回って逆に送り出しているのはいいとしても、後ろに回られて負けたと思ったら次の瞬間には後ろに回った方が土俵外に吹っ飛んでいいる。どちらが勝ったのか、どうやって勝ったのか、スローVTRがあればと思うことがしばしばである。この動きの速くて予測不可能な相撲に慣れると手でたたく相撲は動きが遅く迫力不足で物足りなくなると思う。

タネ本は誠文堂新光社 子供の科学別冊「トントン紙相撲」で、中学生の時に兄と一緒に始めた。始めて半年で手動式に限界を感じ、電動式に切り替えた。ただし図のような素朴なモーター駆動だった。周波数が高く今よりもっと激しかったかも知れない。これで長くやってきたが少し勝負が短すぎる。もっといいやり方はないか、ということでスピーカ式になったわけである。



兄は1年足らずで興味を失いリタイア。それから1人でやってきたわけだが、それでも十分面白い。各段優勝争い、新人力士の活躍、記録な

どいろいろな楽しみがあるが、やはり基本は個々の相撲内容である。ずっと手でたたいていたら1人では続かなかっただろう。

いろいろ個性的な力士も出ている。特に兄は時々べらぼうなことをやった。力士の足は外側へなめらかにしならせるのだが、ものさしを当てて折り曲げたのが2日目横綱 天外であつた。

得意技はまさに後退してのひきおとし。勝ち星の2割はひきおとしである。もちろん横綱になったほどだから寄り身も強く、寄り足、引き足の使い分けが絶妙だった。

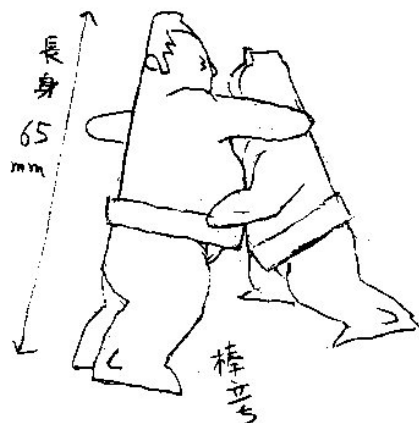


天外のひきおとし

ものさしによる
まっすぐな折り目

しかし小兵横綱だったため、モーター時代になって相撲が変わるとふるわなくなり、引退は早かった。

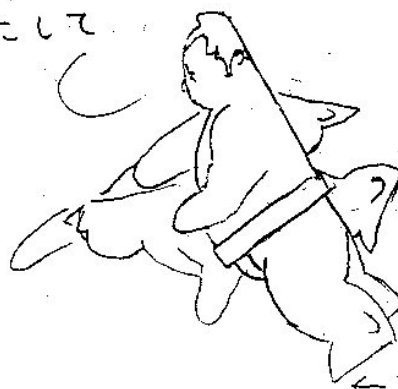
切り抜いたまま、足を全く曲げずに棒立ちだったのが眼力である。角界一の巨漢、長身でふくところが深い。(この顔は「トントン」をやった人は見覚えがあるだろう)相手の突進をつま先立ちでひらりとかわして上からのしかかるようなはたきこみ。この相撲で当時の記録の13連勝をなしとげる。連勝を止めたのは角見山で。



長身
65
mm

棒立ち

上手下手を内側に曲げてはさみつけるようにして身をかちすのを許さず、一気に寄り切った。この弱点が知られてからこの相撲は通用しなくなり、兄は今度は極端に足を曲げた重心の低い力士にして、巨体を生かした正攻法の相撲に変身させる。その相撲で長く大関を務めた。



つま先立ち

きあめつけの異能力士は翠城である。

眼力のはたきこみ

紙相撲界一の小兵で幕内を維持。しかし小さいため初めは弱く、20連敗の記録を持つ。そこで兄は手術を思いたち、上手下手をチョン切ってつけ直し、股を裂いて足が大きく開くようにした。

ポイントは天井を向いている上手と相手にもたれかかるような前傾姿勢。前傾姿勢で相手の圧力を耐えているうちに上手が相手の内側に入る。そのまま前に倒れこめば、上手がのど輪から内腹を押すことになり、大きい力士もひとたまりもなく押し倒される。この相撲で技能賞5回は断トツである。勝つ時はほとんどこのパターンで、負ける時は体力のない悲しさで押しつぶされるような負け方をする。

この翠城の型にヒントを得て誕生した新型力士が4人目横綱西陣である。

翠城同様上手が上向きで、かかとと足の裏の間の角度を大胆に鋭くして前傾姿勢を強めた。

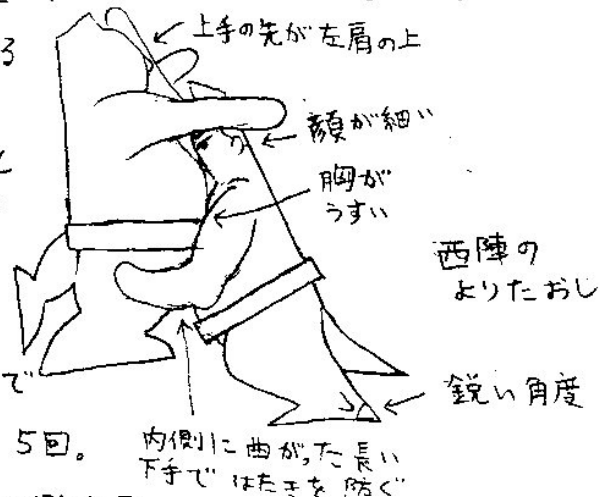
するとはたかれて前に落ちやすくなるので長い下手を内に曲げて相手の腹をかかえこむようにした。すると図のような頭をつけた型がポカリと決まり、この体勢から寄倒す。

この相撲で「トントン」から切抜いた旧型力士に敵はなく、これまで

116勝27敗、勝率0.811、優勝5回。上に上がってくる頃大関大川根川に敗れる

まで23連勝した。2位は大関月ノ浦の16連勝である。

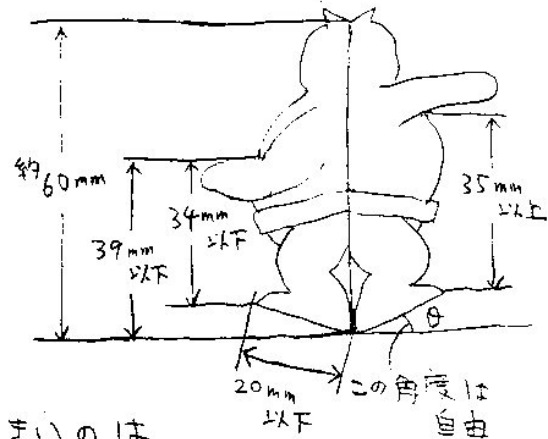
ただし弱点はあって、前に出る力は強いが相対的に横方向に弱い。はずみで投げられることがある。また頭をつけた体勢になっても足腰に粘りがあり柔軟な力士には反り腰で耐えられて逆転のくびなげをくらうこともある。さらに上手が上を向いているので右あきが甘く、右あきの下をかいくぐって後ろに回られておくりたおされることもたまにある。



しかしこの西陣も今は最強ではない。もっと体力があり前傾姿勢の角度のいい力士がとんとん上がってきている。日の出山、月ノ浦、石鎚、烈火山、火の鳥、獅子威等々。

力士寸法規定

大関根川が落ちて大関以上はすべて新型力士になった。実際のところ「トントン」に載っている力士のレベルは高くない。右図でいうと角度 θ が小さくて前傾姿勢が足りない。ふ、58年頃紙相撲の本場(?)「トントン」の著者の



徳川義幸さんのところへ行ったことがあるが、力士の体型は変化していた。 θ が大きいのはもちろんだが腹が大きくて力士が大型化していた。あが紙相撲よりもレベルが高いのは間違いない。ただ相撲内容はどうかというと、電動相撲を見慣れたせいもある、たたりうが、よりきりが多く今一丁だった印象がある。力士の前傾化・大型化は強くなるのとひきかえに相撲内容が乏しくなるのではないか。特に大型化はよくないと思う。本物の相撲(肉相撲)も大型化で技に乏しくなった。身長+横幅 $\leq 110\text{mm}$ くらいに制限するのが適当だろう。前傾化についても確かに上位の強い力士ほど勝負が早くなる。相手の体勢をくずす力が強いからだ。横綱・大関同士の対戦はたいてい短い。しかし短ければ内容がないというわけではなく、長い相撲は互いにきめ手を欠いているだけのことだ。短くても攻防はある。優勝をかけた大一番、少し長く楽しみたければゆれ方を小さくすればよい。

各力士には本物の力士と同じような個人史ができる。平幕に低迷し、大関さえ予想されてなかった角見山が急に勝ち始め、あっという間に3人目横綱に昇りつめる(千代の富士のごとく)。大関大関根川に5連敗、投げ捨てられていた鉄腕が強くなって逆に3連勝する。13場所もかかってだんだん強くなり、新入幕を果たした飛雄馬。大関に上がると弱くなり、関脇に落ちると強くなって3度大関に昇進した荒木。大関在位15場所、一時は横綱寸前までいった大関山幸は衰えて今や平幕下位。大関昇進まで順調だった期待の弁当山は急に弱

くなって落ちも落ちたり今や幕下。3度の入幕でことごとく大負け、4度目でやっと幕内に定着した天誅。力士の強さは段々変わってくる。「ケハするほど強くなる」というのは本当だろう。だから初土俵で負け越したからといって見放すことはない。幕下で負け越してスタートして三役に昇進した例は三四郎、金時がある。

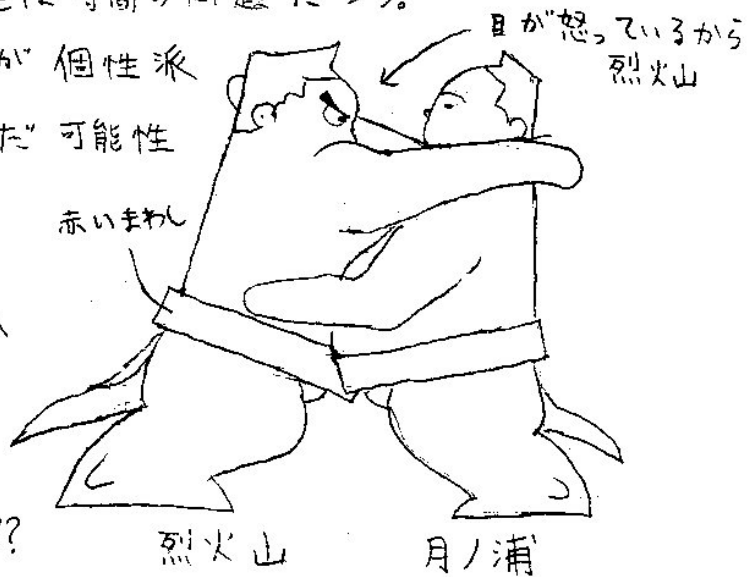
力士の相性というもある。平幕時代から1人目横綱吉田山に強く10勝1敗、吉田山キラーで鳴らした角見山だが横綱天外には手玉にとられ3勝11敗。

現在幕内34人十両24人幕下20人幕下からの陥落力士のたまり場として前相撲16人。本場所も29回を数え幕内優勝争いは上位に強豪がひしめいていつも白熱する。中でも最強と思われるのが烈火山で、5人目横綱昇進は時間の問題だろう。

ただ強い力士も必要だが個性派力士も欲しい。またまた可能性はあるはずである。

左右が極端に非対称とかいびつに曲がった足とか頭のない力士とか。

頭がなければ相手の上手をかいくぐって後ろに回りこみやすくなるのか??



上手投げ、下手投げ専門の力士などができれば最高である。左右の足の角度を変え左右に傾ければいいかと思ったりするが、頭で考えたとおりににはならないのが紙相撲で、そこが魅力でもある。例えば今どきパズルもゲームもコンピューターでできるが、紙相撲をコンピューターでシミュレートすることは複雑すぎてできないし面白くもないだろう。

恐怖?の無頭力士



紙相撲は1人でやってもこのように楽しめるのだが、数人の仲間とワイワイ言いながらやると最高に楽しい。なつかしいと思った人、やってみたいという人、電動相撲を見たいという人は御連絡下さい。