

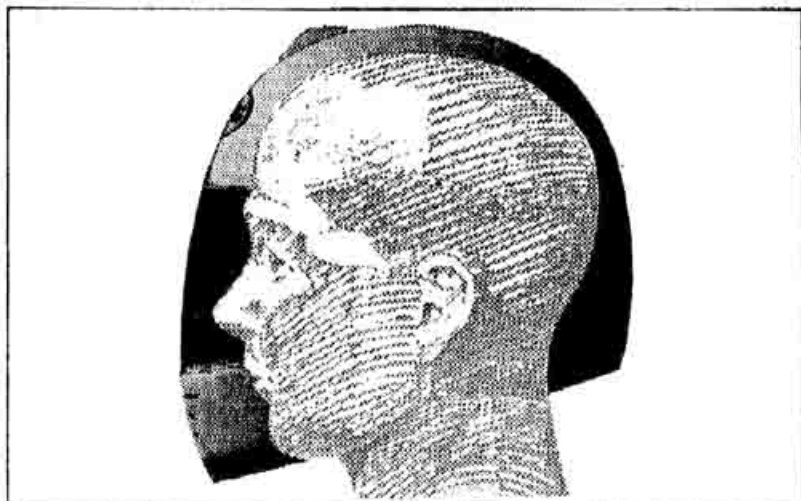
# ARAI NEWS

コーナーを攻める時にも、スローインファーストアウトというセオリーがあるように、ヘルメットを設計する上にもセオリーがあります。今回は、ヘルメットをデザインするにあたってのセオリーをお教えしますので、スローインファーストアウトをキチンと守っているヘルメットが、それとも無謀にコーナーに突っ込んでいっているヘルメットかを見極めるポイントにしてみたらいかがでしょうか。



ラバイドのNシリーズ。アストロのLシリーズ。GIGAのGシリーズと、アライのフルフェイスは様々な顔を持っています。それをデザインするデザイナー達にとって最も大きな課題は、いつまでも飽きのこない長持ちするものでなければならないということと、ヘルメット通りのセオリーをハミ出してならないことです。

さまざまな顔を持つアライのフルフェイス。それをひとつづつ比べてみてください。どれも上からみると前頭部は狭く、後頭部にかけて広がっています。横からは、前頭部はやや立上がり気味で後頭部にかけて盛り上がっています。正面からは、アゴにかけ絞り込まれているのを確認することができるでしょう。前、横、後ろ、上、どこから見てもその基本的なラインは大きく変わることはありません。なぜならば人間の頭のかたち、アライの形状をそのまま小さくしたものに近いものだから



です。

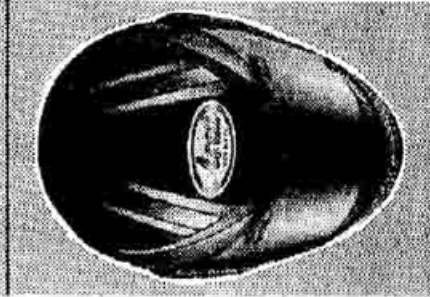


ヘルメットに加わる衝撃は、野球のボールが当たるのとは質の違うものです。人間自体が飛んでゆくことから、ヘルメット内部の頭や脳は、何かにぶつかった瞬間にも、慣性の法則によって移動し続けようとしています。この時、ヘルメットのラインが頭のかたちに対してイビツであったならば、そこにだけ不自然な力が加わることとなります。ですから頭の骨格に近いラインが、最も安全で無駄のないデザインなのです。



アライのヘルメットは、まず人間の頭それ自体が基本形状を決定します。デザイナーはその基本的骨格に肉付けするのが役目です。強く速そうでスバルタンな雰囲気を持つラバイド。レース用としての機能美を追求したアストロ。空力特性を優先させたGIGA。それぞれが基本セオリーを踏襲した上に、まったく別の顔が与えられていくのです。デザインの方は、違っても人間の頭というセオリーから踏み出さないで、デザインによって安全性能に大きな差が出ることはありません。だからアライのポリシーの下では、すぐに飽きられるような奇をてらったデザインも生まれにくくなるのです。

世の中、変形したものが売れるとなればそれに及びき、新しいものを出すと、前のモデルをすべて否定してしまうようなメーカーもあります。アライは、世の中がどの方向へ向いていくとしても、デザインの流れを大きく変えることはしないでしょう。人間の頭のかたちが大きく変わらない限りには。



## ヘルメットデザインのセオリー

(株)アライヘルメット  
〒330 埼玉県大宮市東町2-12  
TEL(048)641-3825~7



●アフターサービスの窓口は品質管理課です。  
製品の事なら、お気軽にご相談ください。  
直通 TEL(048)645-3661