

# 人と語る

使う人に喜びをもたらす車いすを目指して。

株式会社オーエックスエンジニアリング 代表取締役社長 石井勝之さん

千葉市郊外の緑豊かな立地に本社を構えるオーエックスエンジニアリング（以下、OX）は、一般用から競技用まで幅広く手掛ける車いすのトップメーカーです。優れた性能を有する同社の競技用車いすは、同社が初めて参加した1996年のアトランタパラリンピックにおいて、陸上トラック競技100m、200mで金メダルを2個、銀メダルを2個獲得するという快挙を成し遂げました。現在までの累計でOXの車いすに乗った選手が122個（金34、銀44、銅44）のメダルを手にしており、パラアスリートから「勝利を呼ぶ車いす」と呼ばれるほど絶大な信頼を獲得しています。今回は、社長の石井勝之さんにお会いして車いす作りにかける情熱を伺いました。

どのようなきっかけで車いす事業を始められたのですか。

私の父であり創業者の石井重行はオートバイのテストライダーであり、レーシングパーツの開発や販売を手掛ける事業を行っていました。しかし、1984年、36歳の時に新型バイクの試乗中の事故で脊髄を損傷したことから二度と歩けない体になってしまいました。父は強気な性格でしたの

で「単に足が動かなくなっただけだ。自分にはまだできることがある」と言っていました。自分が乗って外に出たいと思えるような「カッコいい」車いすが無いことに失望していました。レーシングパーツの開発で最高の性能と美しいデザインにこだわってきた人ですから、実用性一点張りの車いすでは満足できなかったのでしょう。そこで、世の中に無いなら自分でつくってやろうと個人的に車いすづくりを始めました。ゼロからのスタートでしたが、改良を重ねることで満足できる車いすに近づくことができました。1990年にドイツで開催されたIFMA展（世界最大の自動二輪車・自転車総合展）を視察に訪れた際、乗っていた自作の車いすが現地メディアの目にとまり絶賛されたことから「自分が乗りたいと思う車いすなら、他にも乗りたいと思う人が必ずいるに違いない。使う人に喜びをもたらすような車いすをつくってやろう」と事業化を決意したのです。

石井 勝之（いしい かつゆき）

1980年、千葉県生まれ。2002年4月にオーエックスエンジニアリング入社。車いす販売の担当を経た後、2012年に同社取締役就任。2013年1月、創業者である父の跡を継いで代表取締役社長に就任。

株式会社オーエックスエンジニアリング

日常生活用の車いすの製造・販売を中心に、車いすテニスの国枝慎吾選手や上地結衣選手、陸上のマルセル・フグ選手、タチアナ・マクファデン選手など世界のトップアスリートに競技用車いすを提供する国内有数のメーカー。  
〒265-0043 千葉県千葉市若葉区中田町2186-1  
TEL:043-228-0777  
<http://www.oxgroup.co.jp/>





OXの車いすにはどのようなこだわりがあるのでしょうか。

デザイン性と機能性には特にこだわっています。一般的な車いすはどれも銀色のフレームで地味な色が多いですね。車いすを福祉用具や補装具として位置づけるならそれでも良いのですが、ユーザーが満足できるかという疑問です。オシャレな服を買えば外出したくなるのと同じで、カッコいい車いすに乗ればワクワクした気持ちになって街に出たくなるはず。良いデザインにはそういう力があります。人に自慢したくなるような、見た人が思わず「カッコいいね!」と言うような車いすがもっとたくさんあるべきだと思うのです。使う人に喜びをもたらす車いすとはそういうものではないでしょうか。当社の車いすは100色以上あるカラーバリエーションから自由に選べますし、素材や質感をはじめ構成部品の形状にもこだわっています。もちろん、見た目だけでなく、体格や生活スタイルに合わせたフィッティング作業によってひとり一人のお客様にベストマッチさせると共に、車いすに求められる性能や機能が高いレベルで具現化されていなければなりません。たとえば、車いすには自動車のパーキングブレーキのようなストッパーが装着されていますが、構成パーツの摩耗やタイヤの空気圧などの変化でブレーキのかかり具合が徐々に変化してきます。従来は六角レンチなどを使用して業者に調整してもらう必要がありましたが、OX製はダイヤルを回して自分で調整できるよう工夫しています。これは実際に車いすを長く使い続けた人でないとなかなか気づかない部分です。お客様と車いすの関係性の中にこそ新しいヒントがあります。一人ひとりのお客様に寄り添いながらこうした潜在ニーズを汲み取っていくのも当社らしいこだわりだと思います。

優れたデザインが車いすの価値観を変える。

なぜ競技用車いすの世界に参入したのですか。

父はもともとバイクレースだったので競争が好きだったのだと思います(笑)。車いす事業を始めてすぐに陸上レースやテニス、バスケットボールの競技用車いす開発にも着手しました。競技用車いすの開発は大変な手間と時間がかかりますが、量産できるわけではないので殆ど利益は出ません。しかし、競技の世界で勝つことによってOXの知名度が高まり、優れた技術力を世に示すことができます。ブランド力を上げることで事業に優位性が生まれ、そこから得た収益で、より良い車いすの開発に役立てていく。こういうビジネスサイクルが上手く回っていると思います。もちろん、私も社員も損得抜きで車いす競技に関わることが好きなのだと思います。好きでなければなかなかやれないことです。

競技用車いすの開発で一番難しい点はどこですか。

アスリートひとり一人のニーズを的確に掴むことです。個々の選手にニーズがあり、全体のトレンドというものもあります。どのポイントを追求してどうバランスさせるかが難しい。バスケットボールのようなチームスポーツなどは特にそうです。ポジションや体格、障害のレベルなどがそれぞれ異なるので、個々にお話を伺いながら一つのトレンドを作っていくという地味な作業を繰り返すことが不可欠になります。また、陸上競技のレーサーなどは選手と一緒にミリ単位でセッティングを詰めていくことがありますが、ひとつ一つ積み上げていく選手もいれば、毎回リセットして1から調整していく選手もいたりして面白いですね。私たちが蓄積したデータと互いに補正をかけながら確度を高めていくプロセスも競技の世界ならではの醍醐味です。国内大会では当社のメカニックも参加して試合の合間に選手とコミュニケーションを取りながら情報交換を行っています。選手が困った時に「こういう解決策もあるよ」と提案できるのは、アスリートたちと日常的に接して信頼関係が築けているからだと思います。



パラアスリートから絶大な信頼を受けるOXブランド。



車いすにはそれぞれの競技に応じた特性があると思いますが。

外観がもっとも特徴的なのは3つの車輪がある陸上競技用のレーサーですね。全長約180cmと大柄ですが片手で持ち上げられるほど軽量です。走ることを徹底的に追求した設計となっており、カーボンファイバーなどの新素材を駆使して作られています。最高速度は70km/hにも達します。テニス用の車いすは、片手にラケットを持ちながら反対の手で車輪を漕ぎ、コート内を縦横無尽に動き回ります。ゴー&ストップが繰り返されるため、車輪を大きくハの字型に傾けて回転性を高める工夫がなされていたり、サーブを打つ際に体を後ろに反らせた時や前方に荷重がかかった時に転倒しないよう前後に2個の補助車輪が着いていたりします。こうした工夫によって巧みなチェアワーク(車いすの操作)が実現できるわけです。さらにバスケットボールは、回転性や敏捷性に加えて車いす同士が激しくぶつかり合う場面があるためタフな構造が求められます。ひと口に競技用車いすといっても種目によってまるで別物と言えるほど違う特性があります。

OXがサポートしているアスリートは何名おられるのですか。

現在では35名です。陸上レース、テニス、バスケットボール、バドミントンの選手をサポートしています。パラリンピックに関して言えば、1996年のアトランタ大会以降、数多くのパラアスリートが当社の車いすを使用し、国内ではレース用(陸上競技)で約60%、テニスではほぼ100%がOX製を採用していただいています。テニスの国枝慎吾選手や上地結衣選手も当社の車いすを使用していますので、報道を通じてOXのロゴマークをご覧になった方も多いのではないのでしょうか。パラアスリートにはプロとしての誇りと生活がかかっているわけですから、お互いが真剣に協議し納得できるものを作っていかなければいけません。来年の東京大会に向けてパラアスリートに世界各国のメーカーから採用オファーが来ています。これからが正念場ですので、競合メーカーに負けない価値を提供するよう全力を尽くしていくつもりです。

## 競技用車いすからグローバル市場に飛躍する。

今後グローバル市場への展開を進めていくと伺いましたが。

競技用車いすの成果によって海外での知名度が上がってきました。東京大会でさらに実績を積んでブランド価値を高め、グローバルモデルの海外販売に弾みをつけたいと考えています。グローバルモデルは欧米人の大柄な体格を想定した設計となっていますが、国内同様にお客様に合わせたきめ細かなフィッティング作業とアフターケアが不可欠です。そのためには、ひとり一人のお客様に寄り添うというOXの理念を共有し、お客様の生活スタイルにマッチした仕様が提案できる現地代理店を増やしていかなければなりません。こうした日本品質のサービスが提供できるようになれば世界市場でも受け入れられるものと確信しています。