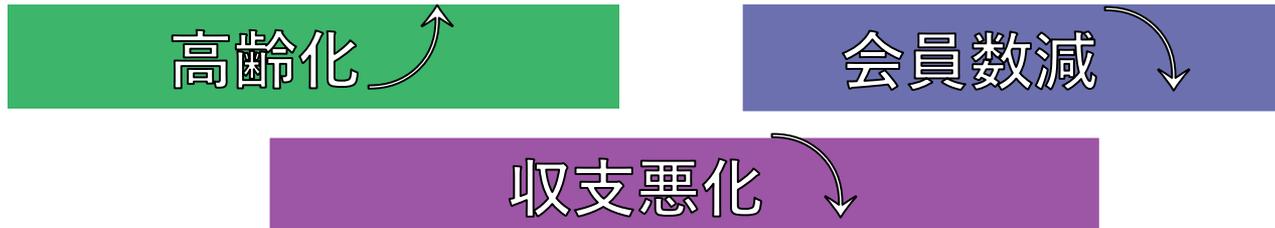


事業実施の背景・課題、目標

◆ 射撃界の現状～日本ライフル射撃協会が置かれている現状

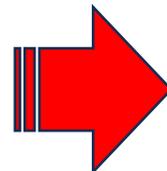


◆ 射撃界の現状～国際射撃連盟がおかれている現状

- 危険なイメージ
- 鉛害による環境破壊
- オリンピック出場選手枠の減少
- オリンピック装薬銃種目の減少



射撃スポーツのデジタル化によるエンターテインメント性の向上と認知と参加の拡大



共生スポーツとして  
社会貢献する競技団体

## 本事業における具体的な取組内容

### 計画№1 最新テクノロジーの活用による競技価値の創出

- ・銃刀法の制限がかかる銃弾射撃に対し、最新テクノロジーを活用した競技プログラムを開発し、競技のエンターテインメント性を拡充して、若者世代を中心とした幅広い年齢層に射撃競技に対する関心を高めるとともに、参加する機会を提供することにより、競技人口の確保を図る。特にIF,IOCとの連携のもとeスポーツを核としたデジタル射撃のグローバル化を図る。
- ・外部からデジタル関係の4名の専門家を招き、マーケティング委員会に設置したプロジェクトを中心に、専門的経験と知見を活かしたデジタル化の戦略策定、マーケティング戦略策定を行い、会費収入以外でも財政基盤の拡充を図り、経済的自立を目指す。

### 計画№2 ビーム射撃スポーツ体験会開催による普及・広報事業

- ・安全安心に射撃競技を誰もが体験できる場として、ビーム射撃銃による体験会を継続し、日本オリンピック委員会との連携を強化し、オリンピックミュージアムを会場に定期的開催する。また、地方自治体等での開催も目指す。
- ・体験会には男女のオリンピックやパラリンピアン参加による指導やオリパラ選手と一緒に競うデモンストレーションを行うなどして、誰もが共に参加し、競うことのできる射撃競技は、社会が求める「共生スポーツ」であることなどをPRし、射撃競技の魅力を伝える。また、ライフル射撃協会の将来ビジョンのパンフレット等を本年度も配布広報、リニューアルする本会広報誌と連動して、協会に対する理解と支援を広げる機会とする。

### 計画№3. 多様な競技価値創出による健康作り社会でのビジネス構築

・射撃競技における「狙う」「集中」「撃つ＝指を動かす」の一連の射撃動作の中で、競技特性である集中力と静止する射撃姿勢動作のコントロール能力を、アスリートの心理、生理、視覚的視点からも分析し、その相互作用のメカニズムを調査する。この調査により、自身の心身を適切にコントロールし、様々な逆境の中でも積極的な活力ある人生につながる心身の状態を捉え、あらゆる人が心身の健康による幸福感や楽しみをえることができる共生スポーツとしてのライフル射撃スポーツの競技価値を高め、生活に役立つ、身近なスポーツとしての認知拡大を図り、QOL（クオリティ オブ ライフ）の確保と向上につながる社会貢献事業としての多角的なマーケティングプログラムにも発展させ、新たな財政基盤の確立を目指す。

### 計画№4 マネジメント人材の活用

・組織運営実務のアドバイスと新規事業の計画立案等の管理、マーケティング活動推進などを主に担当し業務の効率化を図る。またリニューアルした広報誌を中心に、イベント等を通しての共生スポーツとしての認知拡大など広報活動を強化する。

## 令和5年度の取組内容

### 計画№1 最新テクノロジーの活用による競技価値の創出

IOCによって開催された2023オリンピックeスポーツシリーズに射撃競技を種目のひとつとして参画させ、若者への射撃スポーツへ関心を高めるとともに、グローバル化を図る基盤を構築する。

### 計画№2 ビーム射撃スポーツ体験会開催による普及・広報事業

引き続き定期的な体験会を開催し、老若男女、障がい者の方も同じ場で一緒に競技でき、誰もがスポーツに参加できる機会の創出と射撃スポーツ＝共生スポーツの認知拡大を図る。

### 計画№3 多様な競技価値創出による健康作り社会でのビジネス構築

射撃競技の動作分析とアスリートの心理、生理、視覚的からの分析し、その相互作用のメカニズムがどのような仕組みとなっているかをトライアル調査し、来年度のトップアスリートの本格調査・分析のスキームを構築する。

### 計画№4 マネジメント人材の活用

昨年に引き続き、組織運営業務のアドバイスと新規事業の企画、立案、運営管理、マーケティング活動推進を行う。また、リニューアルした広報誌の編集や共生スポーツの認知拡大戦略を進める

## 令和5年度の取組の進捗・成果・課題

### 【令和5年度の進捗・成果】

#### ○主たる成果

- 最新テクノロジーの活用による競技価値の創出事業では、6月にシンガポールで開催されたIOC主催の2023オリンピックeスポーツシリーズの実施10競技のひとつに射撃競技を入れることが実現できた。

本会のデジタル射撃プロジェクトが中心となり、IFに働きかけ、IFの名を借りてオールジャパンで、IOC、世界トップゲームメーカーのエピック社との直接交渉を行って実現にこぎつけたもので、IOCの求める暴力的なゲーム要素の排除についても、ゲームソフトのフォートナイトの改良を日本チームで行い、今後のレガシーとなる、人を撃たないソフトの基盤も作ることができた。これを機に新たな射撃会員ターゲットの姿が明確となった。

- ・ビーム射撃スポーツ体験会開催等による普及・広報事業においては、2年目となり会場となるJOCオリンピックミュージアムとの連携が定着し、予約がすぐに埋まるなど好評を博す体験会となった。子供から高齢者、老若男女問わず、聴覚、視覚等に障害のある方も参加し、標榜した「共生スポーツ」としての射撃スポーツの認知拡大に貢献している。
- ・マネジメント人材活用事業によって、広報活動や競技の普及事業などの広がりが生まれ、社会貢献事業として理解、支援いただける企業との連携も生まれた。

### 【令和5年度に生じた課題】

- ・オリンピックeスポーツシリーズに参画し、射撃競技のポテンシャルの高さを確信できたものの、まだまだ現在のリアルな競技が、将来的に脅かされるのではないかとの危機意識を持つ反対勢力（銃器銃弾の業界の関係者等）の存在。
- ・体験会では、安全なビーム光線銃を使用しているが、その取扱いは実弾銃と同じ基本操作のルールで実施するためマンツーマン指導にならざるを得ず、参加希望が増えても、一度に多くの参加者を指導できないジレンマが生じている。
- ・射撃スポーツに触れる機会がほとんどないことから、体験会を通してその楽しさを知って継続したいとの関心を持つ人たちを、身近に受け入れる設備等その環境の貧しさが機会喪失となっている。

### 成果目標・KPI 令和5年度までにeスポーツの世界大会に参画する。会員ターゲットの開発

IOC主催の2023オリンピックeスポーツシリーズの10競技として射撃競技の実施。

日本独自のファイナル中継の実施で5万回のアクセス（IOC中継は3.1回）の達成

### 成果目標・KPI 体験会等の継続的な開催による射撃スポーツに触れ合う機会の創出と共生スポーツ認知

定期的開催による参加者の評価として、アンケートによる参加満足度9割以上を確保

共生スポーツの場としての認知アップによる新たなイベントへの企業支援が生まれた。

## 令和6年度の実施予定

### 【令和6年度の取り組み内容】

- ・2025オリンピックeスポーツシリーズ（2025OES）への参画
- ・日本におけるeシューティング組織の設立。
- ・日本初のeシューティング大会の開催、OESの国内予選、世界大陸予選の運営
- ・新たな会員カテゴリーとしてのeシューティング会員のスキーム確立
- ・体験会の継続的实施と自治体等との連携強化。共生スポーツの認知向上
- ・実証調査研究による射撃スポーツの社会への効能提示
- ・能登地震復興支援事業の実施など社会貢献事業の推進
- ・広報力の強化と共生スポーツの認知向上、マーケティングプログラムの開発
- ・ルール改正による全日本大会（G1クラス）での男女混合種目の実施＝共生大会の持続的開催
- ・協会のデジタル化の推進の一環として会員組織のプラットフォームのシステム構築
- ・協会の運営、管理の効率化