



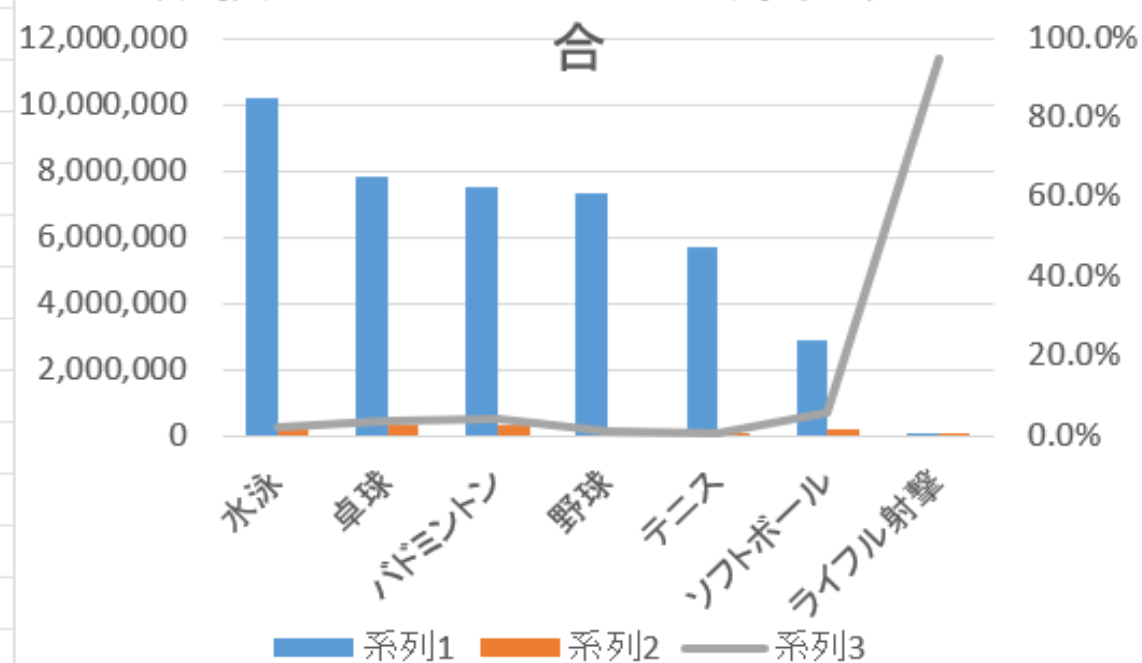
# JRSF

公益社団法人日本ライフル射撃協会

競技人口に占めるNF登録者数と割合

NF	競技人口	登録者数	登録率
水泳	10,200,000	207,828	2.0%
卓球	7,800,000	284,994	3.7%
バドミントン	7,500,000	295,127	3.9%
野球	7,300,000	59,000	0.8%
テニス	5,700,000	42,858	0.8%
ソフトボール	2,900,000	172,256	5.9%
ライフル射撃	7,500	7,124	95.0%

競技人口に占めるNF登録者数と割合



## 事業実施の背景・課題、目標



射撃スポーツの特性を生かした課題解決への挑戦  
そこから生まれる組織力・経営力のアップ



共生社会実現に貢献する競技団体  
愛され、支援される競技団体



### 背景・課題

- ◆ 競技スポーツとしての認知度・関心の低さ
- ◆ 銃使用に対する社会的なネガティブイメージ
- ◆ 国内銃刀法による厳しい規制（厳格な管理・認可）
- ◆ 競技施設・環境整備の高いハードル
- ◆ 競技人口の少なさと高齢化

### 活動目標

- ◆ 射撃スポーツの楽しさを伝える
- ◆ 射撃スポーツに触れる機会をつくる
- ◆ 身体活動が苦手な人も挑戦できるスポーツ
- ◆ 射撃スポーツのエンターテインメント性を創造
- ◆ 共生スポーツとしての射撃スポーツの認知拡大

# 本事業における具体的な取組内容

## 計画No1. 最新テクノロジーの活用による競技価値の創出

実施期間：令和4年度～令和6年度

取組内容：厳しい銃刀法の規制を受けずに、射撃スポーツを楽しむ新たなカテゴリーとしてのエンターテインメント性のある競技プログラムを最新テクノロジーの活用により開発し、若者世代を中心とした幅広い年齢層の射撃スポーツへの関心を高め、参加する機会を提供することにより、競技人口の底辺拡大を図る。特にIF,IOCとの連携のもと、国際的な潮流となっているeスポーツを核としたデジタル射撃のグローバル化を推進する。

外部からデジタル、ゲーム関係の専門家を招聘し、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射撃スポーツのデジタル化の戦略、マーケティング戦略策定を行い、IF,IOCへ直接企画提案する。また、将来の会員管理を見据え組織のデジタル化を図る。

## 計画No2. ビーム射撃スポーツ体験会開催による普及・広報事業

実施期間：令和4年度～令和6年度

取組内容：銃刀法の規制を受けず、安全安心に射撃スポーツを、誰もが体験、楽しむことができる場として、日本独自に開発されたビーム射撃銃による体験会を定期的にオリンピック・ミュージアムなどで開催する。

公募参加による定期的な体験として、指導者にはオリンピック、パラリンピアンも参加し、老若男女、障がい者も共に参加し、誰もが共に同じ場で競う合うことができる「共生スポーツ」としての射撃スポーツに親しんでもらう機会を提供し、射撃スポーツの魅力を伝え、オリンピック・ムーブメントを推進することで、協会に対する理解と支援を広げる。

## 計画No3. 多様な競技価値の創出による共生スポーツ推進事業

実施期間：令和4年度～令和6年度

取組内容：射撃スポーツが持つ特性を医科学的側面から見出し、健康長寿社会、共生社会実現への貢献を目指す。

男女区別なく同じ競技で競う射撃競技の共生化を進めるために、国内の主要な大会に「共生大会」としての開催を位置づけ、ファイナルを男女混合で行う。

射撃スポーツにおける「狙う」「集中」「撃つ＝指を動かす」こと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コントロール能力の相互作用のメカニズムを分析調査し、健康で健やかな長寿社会、共生社会に貢献できる射撃スポーツの特性を競技価値として創出・見出していく。

## 計画No4. マネジメント人材の活用

実施期間：令和4年度～令和6年度

取組内容：小規模団体であり、財政的、人為的にも厳しい中での組織運営には限界があり、事業の効率化や新たな事業への取り組みが難しいこともあり、外部より組織運営実務の知見と経験を有する人材を活用し、組織運営の効率化を図る。

外部人材活用により、組織運営実務の指導・アドバイスと新規事業の計画立案等の管理、運営・実施、マーケティング活動推進などを主に担当し、業務の効率化と新たな業務展開を推し進める。また広報活動を積極的に展開し、共生スポーツとしての射撃スポーツの認知を高め、支援を広げる。

# 令和6年度の取組内容

## 計画No1. 最新テクノロジーの活用による競技価値の創出

- ・若者世代を中心とした年齢層をターゲットに、eスポーツとオリンピックブランドの融合の潮流にあわせてデジタル射撃のグローバル化をIFと共に推進し、若者層を射撃スポーツファミリーの新たなカテゴリーとして取り組む基盤を構築する。
- ・IOCが主催でサウジアラビアで開催する「オリンピック・eスポーツ・ゲームズ（OEG）」（2025年開催が2027年に延期となる）の実施競技に射撃競技が採用されるように、IFと連携してIOCへ射撃競技運営の企画を提案する。また、OEGに向けた、国内予選大会、大陸予選大会のスキームを整備する。
- ・会員拡大に向けて受け入れ体制の整備のために、登録システムなどの組織のデジタル化を進める。
- ・手軽に射撃スポーツに親しむことができるように、バーチャルゲームとして、スマホを利用した「バーチャルショット」の開発に取り組んで、プロトタイプの完成をめざす。

## 計画No2. ビーム射撃スポーツ体験会開催による普及・広報事業

- ・射撃スポーツ体験会を継続して、オリンピック・ミュージアムを中心に定期的に継続開催し、射撃に親しむ機会を提供する。
- ・共生スポーツとしての射撃スポーツの魅力と特性を伝え、社会貢献活動として、誰もがスポーツに参加できる機会としてもその役割を果たす。

## 計画No3. 多様な競技価値の創出による共生スポーツ推進事業

- ・トップアスリートの協力を得て、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（脳波、心拍、呼吸など）、視覚的視点からも分析し、その相互作用のメカニズムを分析調査して、自身の心身を適切にコントロールし、前向きに、積極的な活力ある人生を送ることができるプログラムの構築につなげて、射撃スポーツの特性を社会貢献につなげる。

## 計画No4. マネジメント人材の活用

- ・引き続き、外部人材活用により、組織運営実務の指導・アドバイスと新規事業の計画立案等の管理、運営・実施、マーケティング活動などを推進する。特に広報活動を積極的に展開し、共生スポーツとしての射撃スポーツの認知を高め、支援を広げる。



オリンピックeスポーツシリーズ2023



スポーツ射撃体験会



スマホを使った「バーチャルショット」



全日本男女混合オリパラ共生大会

# IOCバッハ会長のコメント



*“The first Olympic Esports Week marks an important milestone in our ambition to support the growth of virtual sports within the Olympic Movement. We believe the exciting new format of our virtual sports competition, with live finals to be staged for the first time, is an opportunity to collaborate further with esports players and to create new opportunities for players and fans alike.”*

*Thomas Bach, IOC President*

「オリンピックムーブメントに則ったバーチャルスポーツの成長支援に、オリンピックeスポーツウィークシンガポール大会が重要な節目になった。また、生中継の決勝戦が初めて含まれ、これを通じてeスポーツプレイヤーとファンとの新たな関係が生まれ強化されることを期待する。」

IOC会長 トーマス・バッハ

# 国際的なeスポーツに対する動き



## ■ 国際組織の統合

- IeSF International eSports Federation
- GEF Global Esports Federation
- 別組織だったが、2024-25年の統合を目指している



## ■ アジア競技大会での正式競技化

- スポーツ競技同様、メダル獲得として扱われた
- 中国 杭州では専用の競技会場で実施
- 次回2026年は愛知・名古屋で実施



## ■ IOCにeスポーツ委員会設置

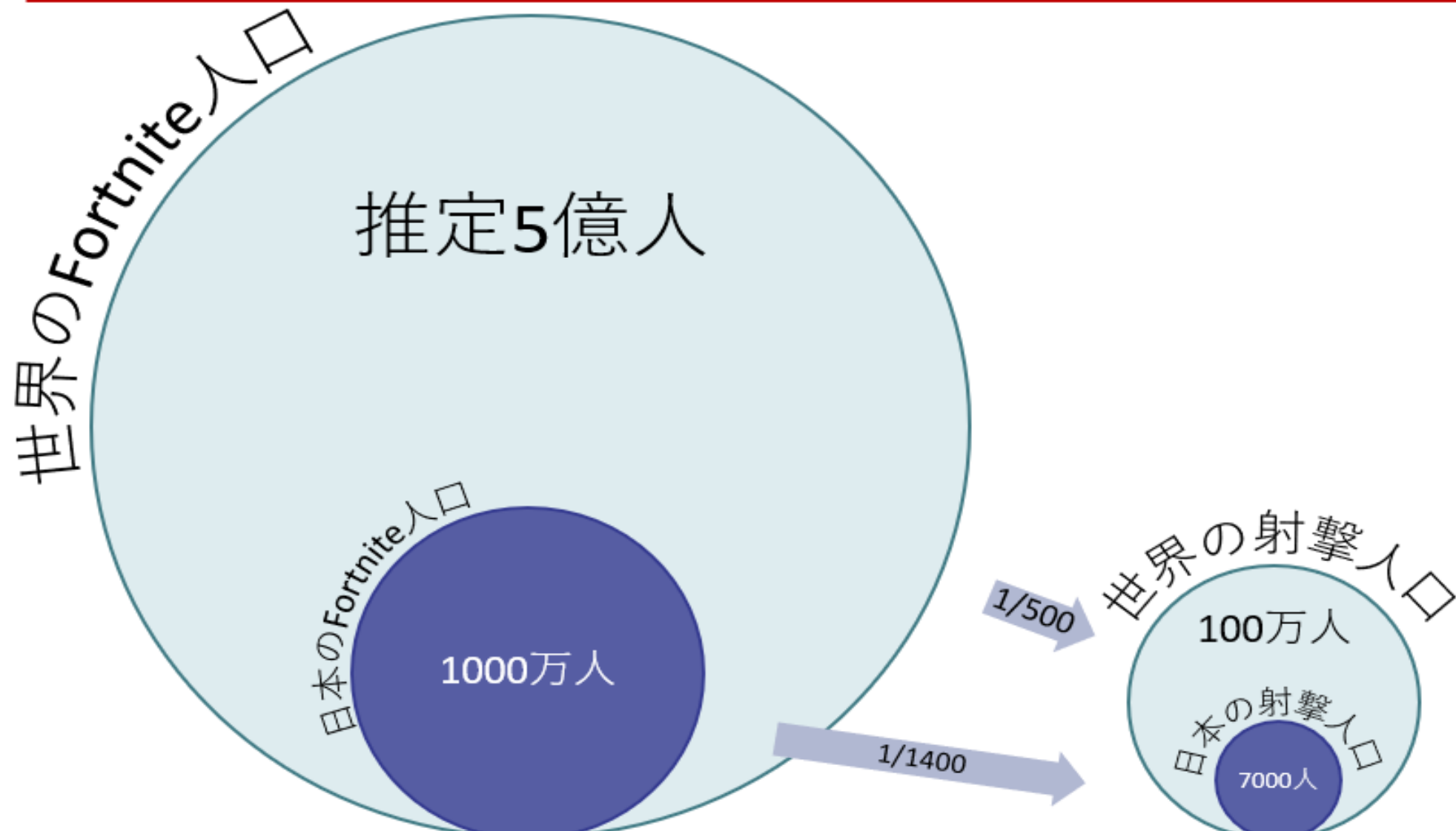
- 2023年6月、Olympic Esports Week実施
- eスポーツ委員会にはコナミ、JOCメンバー参加
- オリンピックeSportsは2025年にもイベント実施
- JOCがeスポーツ活動方針協議 五輪目指しプロジェクト設置



## ■ サウジアラビアの台頭

- ゲーム/eスポーツへ2030年まで5.4兆円投資
- SNK買収、任天堂、ESL Faceit Group買収、VSPO出資
- IOC eスポーツ委員会への参画
- 賞金総額40億円超のeスポーツ大会開催

# Fortniteプレイヤー人口と射撃人口比較



# Fortniteの特徴



他のメジャースポーツに匹敵するほどのプレイヤー人口を抱えています

世界のスポーツ競技人口ランキング

順位	競技名	競技人口
1	バレーボール	約5億人
2	バスケットボール	約4.5億
3	卓球	約3億
4	クリケット	約3億
5	サッカー	約2.6億
6	テニス	約1億
7	ゴルフ	約6,000~7,000万人
8	野球	約3,000万人
9	ラグビー	約2,000万人
-	射撃	約500万人

Fortnite  
登録ユーザー 5億人

Fortnite  
月間アクティブユーザー  
7000万人

Title	残酷表現出血など	Topics	年齢制限
Counter-Strike: Global Offensive(CS:GO)	出血あり	ドイツ版：流血等の表現は無し。プレイヤーは撃たれても死なず、倒れて降参するだけに変更されている。人気が高いだけありドイツでも最も暴力表現反対派からは叩かれているゲーム。	CERO：D（17才以上対象） ESRB：M（17歳以上） PEGI：18
Call of Duty Warzone	出血あり	Call of Duty Warzoneシリーズ内(Warzone/Modern Warfareなどで表現を多少変更している（欠損あり、無しなど）。	CERO：D（17才以上対象）
VALORANT	流血のON/OFF設定あり	Riot GamesはVALORANTの大会主催者に血の表現を無効化することを義務付けるように発表。	ACB：M / ESRB：T（13歳以上） / PEGI：16 USK：16（16歳未満提供禁止）
Apex Legends	出血あり	Apexは元々『Titanfall』シリーズのスピノフとして開発されたが、『Titanfall』シリーズの“売り”の一つだった派手なゴア表現（残虐表現）が、Apexではオミットされています。	CERO：D（17才以上対象） / ESRB：T（13歳以上） / PEGI：16 USK：16（16歳未満提供禁止） / ACB：MA15+
Fortnite	出血無し	ポップでカラフルな色合いにされ、出血のような残酷表現は極力排除されています。	CERO：C（15才以上対象） / ESRB：T（13歳以上） / PEGI：12 USK：12（12歳未満提供禁止） / ACB：M

※CERO：日本 / ESRB：US及びカナダ / PEGI：EU / USK：GER / ACB：オーストラリア

# Fortniteを使った射撃競技



## 競技を独自開発可能な環境が提供されている

- Fortniteには、誰でもマップを作製し公開する機能が備わっている
- ライフル競技として必要な要素（静止した的を打つこと）と Fortniteのゲーム要素を複合することで、新しいプレイ体験を提供できる
- ゲームの著作権者とも話し合っており、趣旨や意義を理解されている
- 競技フィールド内への広告掲載など、メタバース的ビジネス展開も可能

## ファン層が幅広い

- 男女比： 62.5%：27.5% ※1
- 小学生が最もプレイするゲームランキング 2位（1位はMinecraft） ※2
- Fortnite プロeスポーツ選手は、男女多くのファンを抱えている

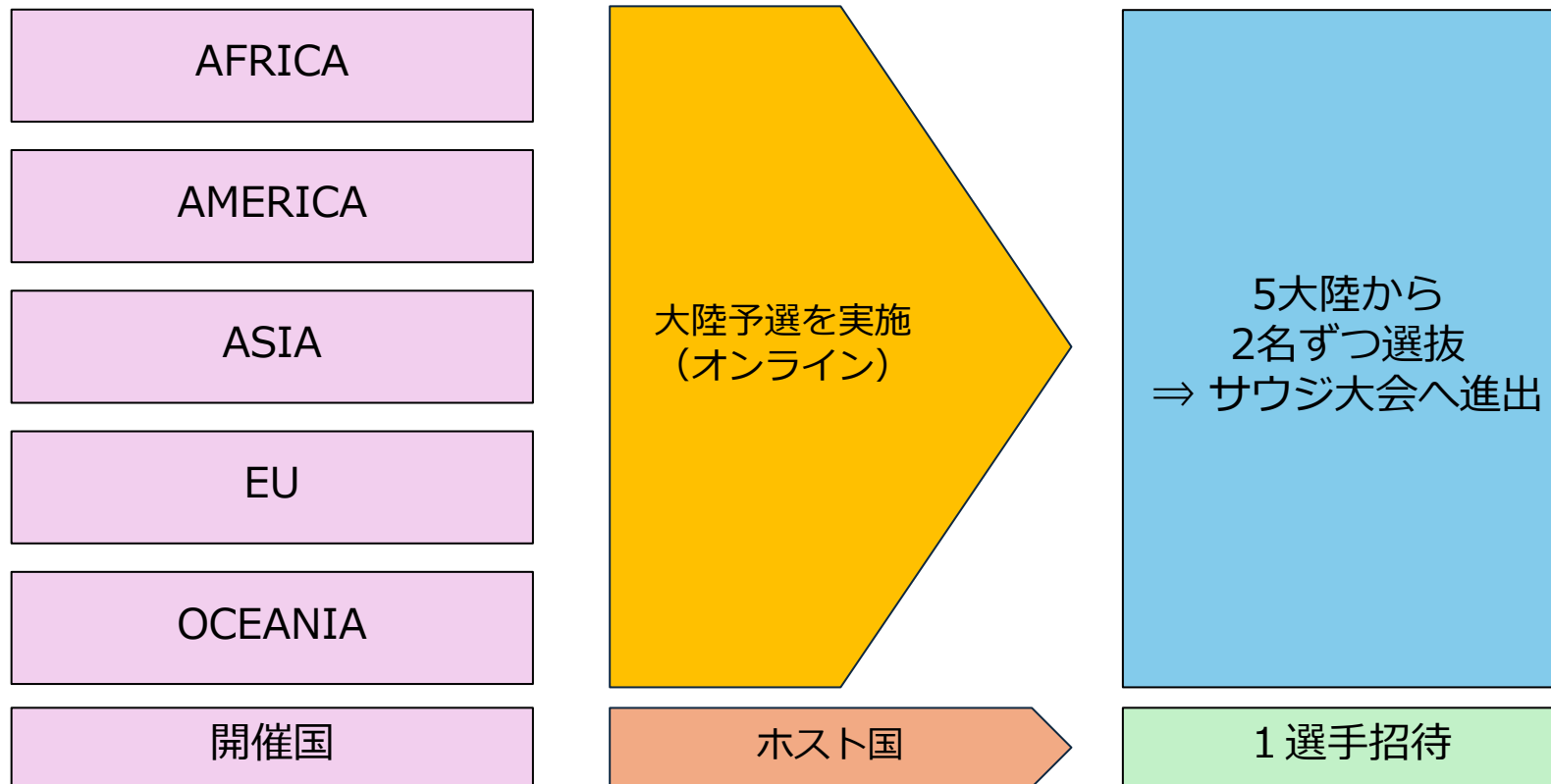
※1 @DIME 『コロナ禍で増え続ける女性のゲームユーザー、人気のゲームジャンルTOP3は？』 <https://dime.jp/genre/1218886/> in 2021

※2 ゲムトレ 【ゲームに関するアンケート調査2022】 <https://gametrainer.jp/data2022/> in 2022



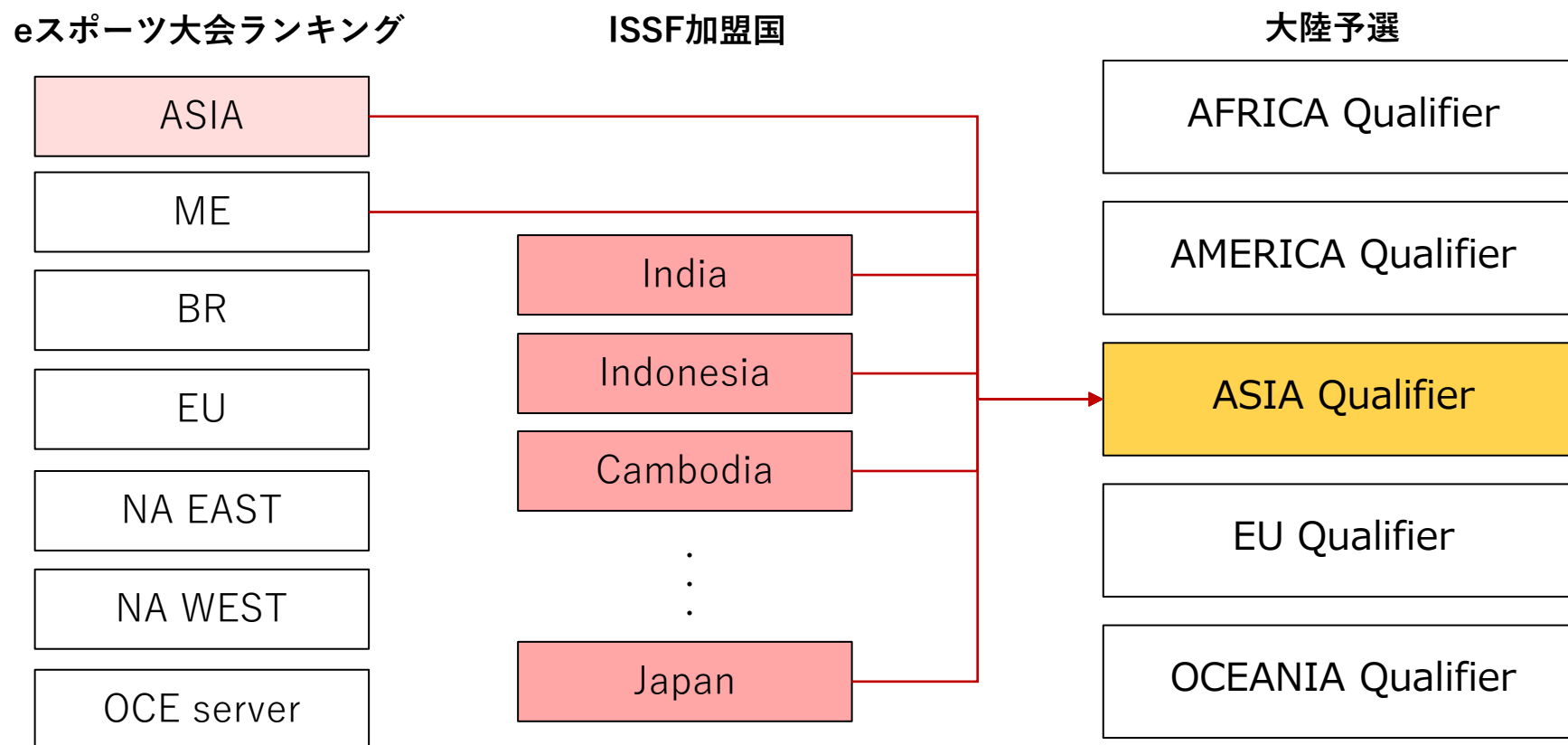
# OEG2027 予選形式（検討段階）

5大陸＋ホスト国からの代表を選抜します。



# OEG2027 予選形式（検討段階）

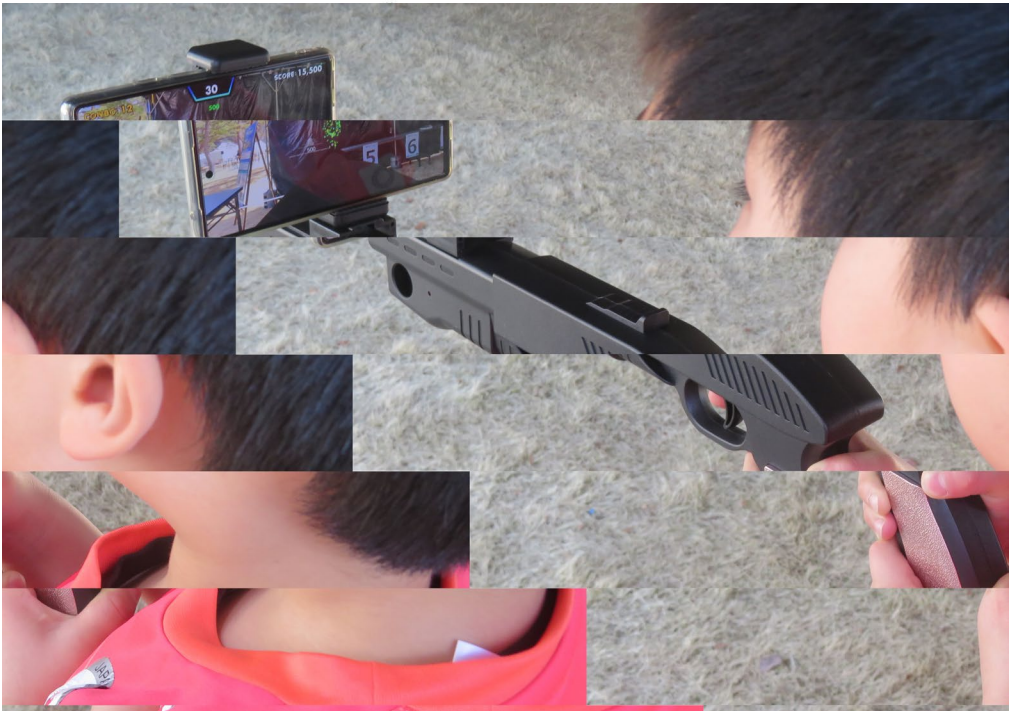
ISSF加盟国の代表選手 + Fortnite eスポーツ大会上位選手による大陸予選を実施します。（国際的に十分な競技化が実現されるまでの措置）

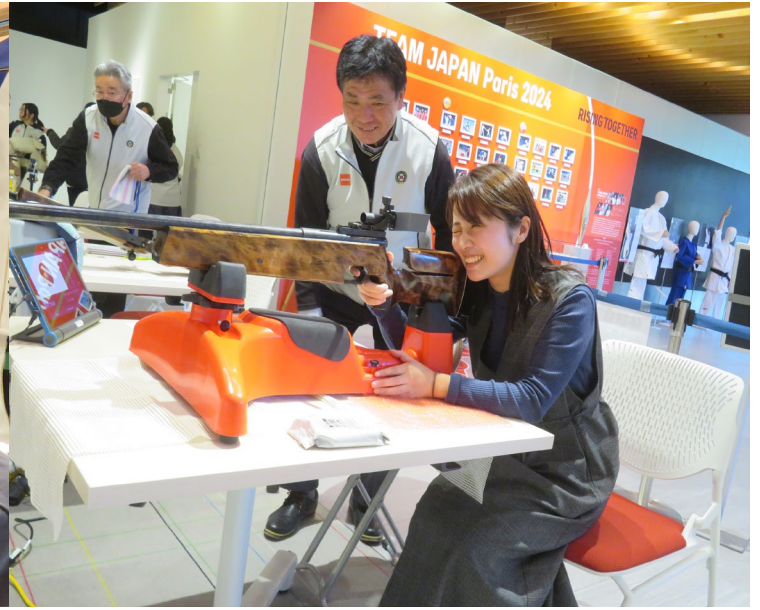


# 射撃競技のデジタル化



# バーチャルシヨット





スポーツ射撃体験会



## 計画No3. 多様な競技価値の創出による共生スポーツ推進事業

### ～ライフル射撃アスリートの心理・生理・運動特性の測定～

- 目的

本共同実験は、ライフル射撃競技における「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、視覚的視点から分析し、その相互作用のメカニズムを調査する。さらにこの調査を通じて、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社会の実現に寄与することを目指す。

- 参画機関

日本電信電話株式会社 コミュニケーション科学基礎研究所 人間情報研究部  
公益社団法人 日本ライフル射撃協会

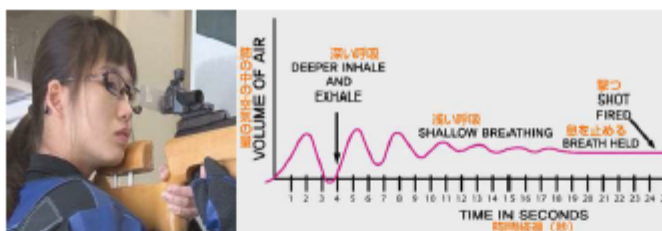
- 期間

2024年7月23日～2025年3月31

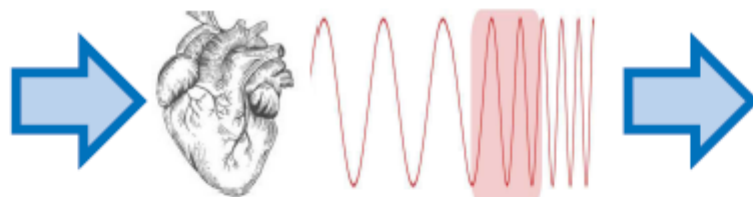
# 研究の目的

2つの仮説を検証するアプローチとしての「ライフル競技」

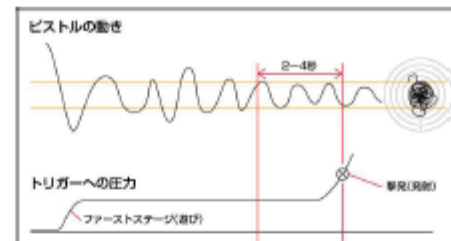
- 呼吸を止める⇒心拍数低下⇒数十秒後にトリガー引く、という一連のルーティーンが確立されている
- 完全な静止状態で複数の生体信号計測とパフォーマンス評価が可能



呼吸止める



心拍数低下



トリガー引く

Criscuolo et al., 2022他より引用

ライフル競技中の生体情報（脳波、心拍、呼吸など）を同時計測

- 撃発直前に脳波と心拍のcoupled statesが生じるか検証
- 脳波と心拍のcoupled statesがパフォーマンス（スコア）とどのように関連するか？

◇脳と心臓の協調性とパフォーマンス

◇呼吸コントロールの効果

◇心周期と射撃タイミングの最適化



# 令和6年度の取組の進捗・成果・課題

## 計画No1. 最新テクノロジーの活用による競技価値の創出

・国際射撃スポーツ連盟（ISSF）において、本会から提案していたeスポーツの推進及び男女が区別なく同じ競技で競う射撃競技の共生化が、ISSFの公式方針として採用された。

・IOC主催の「オリンピック・eスポーツ・ゲームズ（OEG）」が2025年開催から2027年に延期されことにより、IOCの正式決定が遅れ、国内、大陸予選などのスキームが決まらない状況下にある。しかしながら、2年前には反対派がいたIFにeスポーツ委員会も常設委員会として位置づけられ、シンガポール大会に続き、日本チームがその運営において中心的役割を担うことが最近になり、決定し、準備に取り組んでいる。

・正式競技の決定によって、世界的なゲームであるフォートナイトを活用した予選大会としての国内大会を開催することになり、若者をターゲットとした取り組みがやっと具体化する。

・手軽に射撃スポーツに親しむことができるように開発してきたバーチャルゲームとしてのスマートフォンを利用した「バーチャルショット」のプロトタイプが完成。今後の展開と普及戦略の構築が目の前の課題となっている。

・会員登録システムを完成した。今後は加盟団体の運用や広報活動での活用など幅広い利活用の方法を構築する課題が残る。

## 計画No2. ビーム射撃スポーツ体験会開催による普及・広報事業

・オリンピック・ミュージアムでの定期的な開催が定着、本年度も大変好評を得ることができた。参加者アンケートでは、①満足度、②次回開催への参加、③射撃競技をやってみたいか、などの回答は、どれも90%を超える回答となった。予約システムが10倍以上の応募によりシステムがダウンしたこともあった。

・参加は、年齢に関係なく子供から高齢者、障がいがあっても参加できることが認知され、幅広い年齢層が参加し「共生スポーツ」としての射撃スポーツの認知も広がっている。課題は、安心安全なビーム射撃銃とは言え、銃器の取り扱いに関しては、身に着けるルールとして本体の銃と同じ扱いを行うため、銃器1台に対して指導者一人が張り付くマンツーマン指導のため、一度に多くの参加者に対応できないことにある。また、体験後に続けて射撃スポーツを行える施設や環境が乏しいことが普及のネックになっている。

## 計画No3. 多様な競技価値の創出による共生スポーツ推進事業

・国内強化指定選手であるトップアスリート12名の協力が得られ、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（脳波、心拍、呼吸など）、視覚的視点などの生体情報を同時計測し、相互作用のメカニズムを分析調査した。

①脳と心臓の協調性とパフォーマンス②呼吸コントロールの効果③心周期と射撃タイミングの最適化など、これまでにない側面の研究データが得られた。射撃競技で培われる心身の調和技術は、他のスポーツや高度な集中力を要する活動にも応用可能で、心身の効果的な制御法の解明は、ストレス管理や集中力向上など、日常生活の質の向上に寄与する可能性があり、心身の健康増進に係る幅広い分野に価値ある示唆を与えるものであることが確認できた。射撃スポーツの持つこの特性を生かし、共生社会、健康長寿社会、クオリティ・オブ・ライフ向上などの社会貢献につなげたい。

課題は、統計的データ量がまだ少ないことと、競技初心者との比較など、さらにデータの蓄積。分析があることが優位な分析結果を示すことになるので継続した調査を行っていく。

## 計画No4. マネジメント人材の活用

・外部人材の活用によって、これまでとは違う視点での組織運営に取り組むことにより、競技の普及事業や広報活動などで幅の広がりが生まれ、その活動が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。

しかしながら、まだまだその連携は単発的で弱く、継続的なものとしての支援にはなっていないため継続的な支援プログラムに発展させていく必要がある。

# 本事業の成果目標・KPIの達成状況

## 【成果目標・KPI-1】

IOC主催の2027オリンピックeスポーツゲームズ大会での射撃競技の実施を実現し、射撃スポーツの新たな競技価値としてのeシューティングのグローバル化を図る。実施競技（10～15競技）に射撃競技（eshooting）の実施を実現する。

### 【達成状況】

2025年開催が2027年開催に大会が延期されたことにより、正式決定されていない。しかしながらIFからは日本チームにIOCへの企画提案づくりから、大会で使用するフォートナイトのゲームソフトの製作を任されており、前回のシンガポール大会同様に、射撃競技の人気度が一番高いことから採用は間違いないと考えている。

## 【成果目標・KPI-2】

2027オリンピックeスポーツゲームズ大会につながる国内予選大会を開催し、若者の関心を高めて、大会参加者を登録会員として取り込む。国内予選大会の参加者5000人を目指し、登録会員とする。

### 【達成状況】

2027OEG大会の正式競技決定がまだのため、国内予選大会の開催が未だ公表できない状況にある。オリンピックにつながる大会として開催決定できれば、多数の参加者を引き込むことができると考えている。

## 【成果目標・KPI-3】

共生スポーツを謳う射撃スポーツ体験会を定期的で開催し、参加しやすい環境づくりと参加者の満足度を上げ、射撃競技への関心を高める。参加者への参加アンケートを実施し、参加満足度90%を目指す。（クオリティの維持）  
また、誰もがスポーツ参加出来る機会の提供、共生スポーツの社会貢献活動としての認知を高めスポンサー企業を獲得する。

### 【達成状況】

体験会のアンケート結果として、参加満足度は97.8%を達成。この3年間で最高の満足度を得ることができた。また、体験会への参加意欲は94.6%、射撃スポーツをやってみたいか、は93.5%と高い回答を得られ事業効果の高さが確認できた。  
射撃スポーツを通じた、能登地方の復興支援事業や特別支援学校でのイベント開催について社会貢献事業として企業の支援を受けることができた。

## 【成果目標・KPI-4】

デジタル射撃化の一環として、スマホとハンドルを活用して、射撃ができるアプリケーションを開発し、競技体験ができるプロダクトモデルを完成する。

### 【達成状況】

スマホアプリを開発し、「バーチャルショット」としてプロトタイプモデルを完成することができた。体験会を実施したところ、銃の標準と標的をうまく狙うことができない、小さな子供たちや高齢者にとっては簡単に射撃を体験できるものとし好評であった。

## 本事業を通じて感じた成果、課題等

本会は、財政的、人力的にも厳しい小規模競技団体で、様々な課題を認識しながらも課題克服に取り組むことが、なかなか難しい状態であったが、今回の組織基盤強化支援事業によって、大きく取り組むことができた。3年間という継続的なその取り組みの中で、組織の意識改革も生まれ、内向き志向から外部へ向けての働きかけなど幅広い新たな協会活動が生まれた。

特に、新たな競技価値の創出としてのeスポーツへの取り組みでは、IFを動かし、IOCやゲーム会社へ直接交渉で働きかけ、射撃ゲームの世界的人気を生かした射撃スポーツのグローバル化を日本チームが先導して行っていることである。2027OEGの射撃競技運営も正式競技に決定さえすれば日本チームが担うことになり、その大会成功は国内の射撃環境を大きく変貌させものとなる。

国内の銃刀法という厳しい規制の中で行われている射撃スポーツは、他のスポーツとは違った環境に置かれおり、その中でいかに親しまれる、楽しいスポーツとして普及させるためのハードルは高く、競技価値を高める工夫には継続的な事業の展開が不可欠であり、そこに手ごたえもあることを認識した。

## 本事業を踏まえた将来的な構想

この3年間の取り組みはこれで終わるものではなく、これからの活動の基盤となるものであり、さらに充実していかなければならないものである。現在新たに策定中である将来構想・中期基本計画の施策に明確に位置付けて取り組みを継続することになる。

前述したが、eスポーツ（eshooting）への取り組みは、本会にとっては重要事項である。国際的な潮流に乗り、若年層を新たな射撃ファミリーとして向かい入れることは不可欠であり、会員・競技人口の拡大は組織の基盤として協会の存続にかかわる問題につながる。2027OEGの大会成功はそこにある。射撃競技のおかれた環境を大きく変え、好循環する環境の構築を引き続き目指す。