令和5年度健康運動指導研究助成　成果報告

【調査研究】

スポーツ健康部門従事者のデジタルスキル現状調査と教育プログラムの検討

伊藤智也[1,2)]、小熊祐子[1,2)]、齋藤義信[1,3)]

1）慶應義塾大学スポーツ医学研究センター
2）慶應義塾大学大学院健康マネジメント研究科
3）日本体育大学 スポーツマネジメント学部スポーツライフマネジメント学科

本研究は、公益財団法人 健康・体力づくり事業財団 令和5年度健康運動指導研究助成金を受けて実施しています。

背景：スポーツ健康部門のデジタル化

・身体活動に関する世界行動計画2018-2030 (GAPPA：WHO, 2018)
“スポーツ健康部門従事者（従事者）の能力強化”

・COVID-19により、スポーツ健康部門ではデジタル化が加速 (スポーツ庁, 2022)

・スポーツ健康部門の幅広い業務でデジタル化が必要 (ukactive, 2021)
〇オンラインでの情報発信・運動プログラム提供　〇ユーザーサポート
〇顧客のロイヤリティ向上　〇新規顧客の開拓　〇個人情報の管理

・【英国】スポーツ健康部門のデジタルトランスフォーメーション（DX）推進施策
〇デジタルマーケティングの教育支援 (SPORT ENGLAND, 2021)
〇取組状況に関する年次調査 (ukactive, 2021)

・【日本】デジタルスキル（DS）標準を策定 (経済産業省, 2023)
DS標準とは、全てのビジネスパーソンが身につけるべき汎用的なDS
→今後、特定産業や職種に応じてDSを適合させる必要

国内スポーツ健康部門のDX対応、従事者DSの実態は不明

目的

従事者のDX人材化に向けた課題と今後のDS教育の方向性を検討

本研究のリサーチクエスチョン（RQ）

【RQ1】
　オンライン運動プログラムの企画・実施・評価に必要なDSは何か？

【RQ2】
　国内のスポーツ健康施設のDX対応の現状は？

【RQ3】
　スポーツ健康部門従事者が獲得すべきDSは何か？

方法

研究①
オンライン運動プログラムの運営に関するアクションリサーチ（AR）

【RQ1】企画・実施・評価に必要なDSは何か？

研究②
国内スポーツ健康施設のDX現状調査

【RQ2】DX対応の現状は？

総合考察

【RQ3】獲得すべきDSは何か？

研究①・研究②の倫理的配慮：
慶應義塾大学スポーツ医学研究センター
研究倫理審査委員会（承認番号2023-04）

従事者のDX人材化に向けた課題と今後のDS教育の方向性を検討

研究① 方法

【研究デザイン】後向き観察研究（AR）　**【対象エリア】**神奈川県横浜市港北区、藤沢市

【データ収集】

オンラインラジオ体操2023年の全プロセス（目的の設定、実施計画の立案・実施、評価）

【対象データ】

・運営側収集データ

〇会議の議事録（運営会議8回、リアルイベント運営会議5回）

〇イベントの企画運営上必要な制作物（企画書、運営マニュアル、広報物、お手本動画）

〇YouTubeアナリティクス

・参加者収集データ

〇イベント終了後のオンラインアンケート（匿名）

〇保護者にイベントの良かった点、改善点を問うオンラインアンケートを実施

※運営に協力したステークホルダー（SH）とデータ解釈に齟齬がないか確認

DS標準を参考に、イベントの企画・実施・評価に必要なDSを整理

研究① 方法　アクションリサーチとは

【定義】

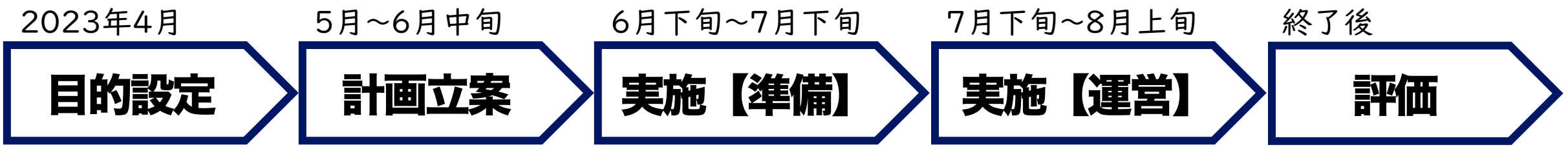
目的の設定、実施計画の立案・実施、評価の全プロセスにおいて、
研究者と現場のSHがともに研究に参画し、互いの了解による意思決定をしながら、
より公正で持続可能または転用可能性の高い成果を生み出す研究手法

（Davydd J. Greenwood ML, 小川晃弘 監訳. アクションリサーチ入門 社会変化のための社会調査, 新曜社, 2023）

【研究者の役割】

・プロジェクトの全プロセスに関与
・プロジェクト全体のマネジメント
　〇SH間の調整　　〇コンテンツ制作　　〇運営サポート　　〇アンケート評価

【研究①スケジュール】





オンラインラジオ体操

2020年 コロナ禍での行動制限をきっかけに誕生

【誕生の経緯】

・COVID-19により、地域でのラジオ体操実施困難
・子どもたちをはじめ地域住民に運動機会を提供
・オンラインプログラムの可能性を検証

【広報・参加方法】

・公立小学校全学童にQRコード付きチラシ配布
・イベントページからオンライン申込
・ZoomまたはYouTube Liveで参加

【内容】

約 20 分間の運動と学びのオンラインプログラム

・地元プロスポーツ選手等のゲスト出演
・ラジオ体操第一、第二
・スポーツや運動に関するミニクイズ
・オリジナル体操（4分程度）
・ひらがな（カタカナ）ラリー　※毎回発表する1文字を集めて抽選に応募

研究① オンラインラジオ体操の流れ

6:28 Zoom・YouTube Live に接続

6:30 おはようございます
運動前 安全チェック



6:33 地元のプロスポーツチーム協力
ラジオ体操 第一、第二





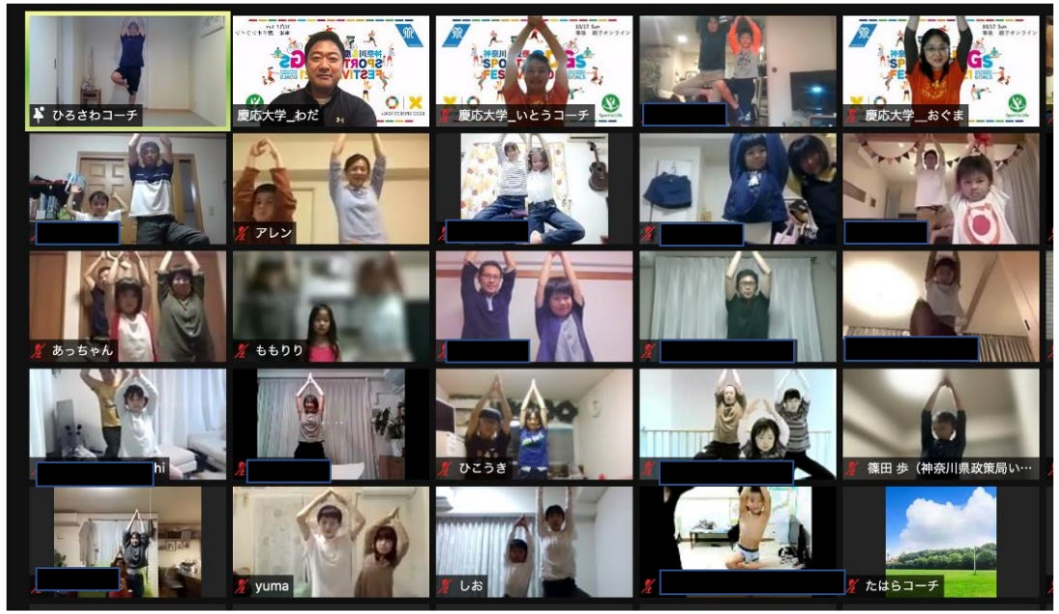
報道ステーションTwitter



6:40 ミニクイズ



6:45 オリジナル体操で毎日プラス・テン



オリジナル体操の様子

6:48 グッズが当たる ひらがなラリー



6:50 朝から元気に 一丁締め





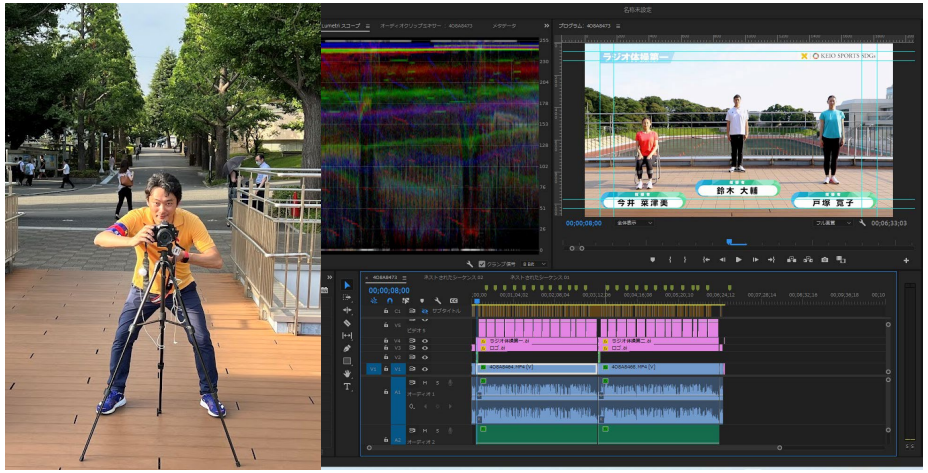
公立小学校へ配布したポストカード

令和3年度Sport in Life 推進プロジェクト報告書より

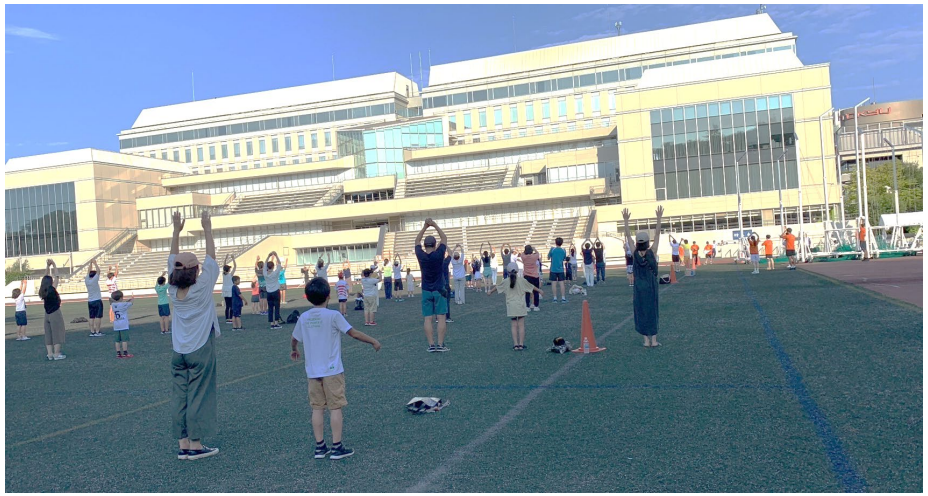
研究① オンラインラジオ体操2023



ラジオ体操お手本動画の制作



リアルイベントの開催



研究① 結果

目的設定 → 計画立案 → 実施【準備】 → 実施【運営】 → 評価

アクション

- 前年度報告書を確認
- 前年度の良かった点と改善点を共有
- 本年度運営メンバーの顔合わせ
- 企画の方向性の討議

デジタルスキル

- データに基づく仮説・目的設定

プロセスの成果

【目的設定】

- **プロジェクトの目的を運営メンバーで共有**
  ①オンラインとリアル、双方の利点を活かした身体活動推進
  ②集合型早朝ラジオ体操を子供たちが体験する機会の創出
  ③子供・子育て世代への持続可能な身体活動プログラムの開発



研究① 結果

目的設定 → 計画立案 → 実施【準備】 → 実施【運営】 → 評価

アクション

- 予算書作成
- 開催方法、ゲスト候補の検討
- リアルイベントの会場使用許可取得
- チラシデザインの検討
- 公立小学校へのチラシ配布許可の取得

デジタルスキル

- エクセル等での表計算・予算管理
- レイアウトや緊急対応フロー等の図表の作成
- ハイブリッド会議の運営・物品手配
- Webサイト・広報物の作成・発注
- Webサイトの管理・運営

プロセスの成果

【実施計画の立案】

- 予算、運営体制、リアルイベントの会場選定、広報計画の策定
- **企画書の作成**
- **業者への広報物制作依頼**



研究① 結果

目的設定 → 計画立案 → 実施【準備】 → 実施【運営】 → 評価

アクション

- 広報計画の確認
- チラシ・Webサイトの修正
- イベント管理サイトの構築
- 参加申込受付、広報開始
- 集客状況確認
- ラジオ体操お手本動画の撮影と編集
- 進行確認と準備物の確認
- オンライン運営リハーサル

デジタルスキル

- 参加者管理システムの管理・運営
- オンライン広告の管理・運用
- コンプライアンス・著作権に関する知識
- 情報セキュリティ、個人情報保護に関する知識
- SNSの管理・運用・コミュニケーション
- 会議主催者としてオンライン会議ツールの使用
- YouTubeチャンネルの管理・運営
- 動画の企画・撮影・編集、画像の加工・編集
- パワーポイント等での発表スライド作成
- オンラインアンケートの管理・運営
- クラウドストレージ等でのファイル共有

プロセスの成果

【当日までの準備（広報・コンテンツ・運営マニュアル・リハーサル）】

- 紙媒体、Web媒体での広報・集客
- 運営マニュアルの作成
- お手本動画、クイズ資料の制作
- 運営システムの構築、人員配置

研究① 結果

目的設定 → 計画立案 → 実施【準備】 → 実施【運営】 → 評価

アクション

- オンラインラジオ体操実施
- SNSでの日次報告
- リアルイベント天候判断と情報発信
- リアルイベント実施

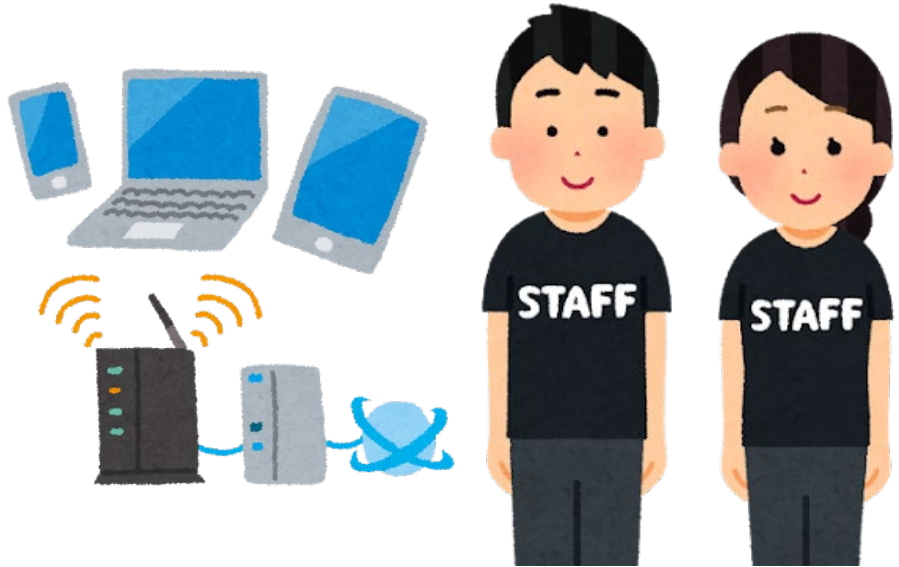
デジタルスキル

- 運営トラブルの即時対処
  （通信トラブル、動画音声トラブル）
- リモートでのWebサイト更新
- スマートフォンでのオンライン会議ツール使用

プロセスの成果

【当日の運営】

- オンラインラジオ体操、リアルイベントの**円滑な運営**
- オンライン・リアルイベント間の**連携**
- **参加者サポート**



研究① 結果

目的設定 → 計画立案 → 実施【準備】 → 実施【運営】 → 評価

アクション

- アンケート送付
- アンケートデータクリーニング、分析
- 良かった点・改善点の振り返り
- 次回への引継ぎ事項整理

デジタルスキル

- 基礎的なデータ管理と統計処理
- YouTubeアナリティクスの分析
- データの解釈および説明（可視化・言語化）
- データに基づく議論と評価

プロセスの成果

【客観的評価】

- **参加者データの集計**
  1日平均の参加実績：ZOOM参加112アカウント、YouTube視聴239回
  親子2人での参加と仮定すると1日平均参加者数：700人程度
- **参加者アンケートの分析・考察**
- **運営メンバーによるプロジェクト全体評価**



研究① 結果　参加者アンケート良かった点

良かった点（自由記述）をカテゴリー化　　参加者保護者 n = 46

オンラインの利便性	地域でラジオ体操が実施していない 地域でのラジオ体操より手軽に参加しやすい 雨でも、コロナ禍でも、家でも、遠方でも参加できる 多様性に配慮していて誰でも参加しやすい
多様なコンテンツ	日替わりの豪華なゲスト ラジオ体操第1第2を覚え、実施する機会 テーマ性のある日替わりのオリジナル体操 子供にも分かりやすく気付きを得られる講義・クイズ カタカナを集めて抽選に応募するゲーム性
早朝リアルタイム	早寝早起きの生活習慣につながる早朝開催 イベントに参加しているライブ感 長すぎず短すぎない丁度良い時間 朝から明るく爽やかで有意義な1日のスタート
運営参加者の一体感	運営スタッフからの声掛けと双方向のコミュニケーション 知り合いと一緒に参加できる仲間意識 ゲストから感じる地域の一体感 親子参加で家族コミュニケーションの機会

研究① 結果　YouTubeアナリティクス



2024年3月25日時点

研究①考察

【RQ１】

オンライン運動プログラムの企画・実施・評価に必要なDSは何か？

オンラインとリアルの利点を活かすには、幅広いDSが必要

・目的設定　〇データに基づく仮説・目的設定

・計画立案　〇エクセル等での表計算・予算管理
〇レイアウトや緊急対応フロー等の図表の作成
〇ハイブリッド会議の運営・物品手配
〇Webサイト・広報物の作成・発注
〇Webサイトの管理・運営

・実施【準備】〇参加者管理システムの管理・運営
〇オンライン広告の管理・運用
〇コンプライアンス・著作権に関する知識
〇情報セキュリティ、個人情報保護に関する知識
〇SNSの管理・運用・コミュニケーション
〇会議主催者としてオンライン会議ツールの使用
〇YouTubeチャンネルの管理・運営
〇動画の企画・撮影・編集、画像の加工・編集
〇パワーポイント等での発表スライド作成
〇オンラインアンケートの管理・運営
〇クラウドストレージ等でのファイル共有

・実施【運営】〇運営トラブルの即時対処（通信トラブル、動画音声トラブル）
〇リモートでのWebサイト更新
〇スマートフォンでのオンライン会議ツール使用

・評価　〇基礎的なデータ管理と統計処理
〇YouTubeアナリティクスの分析
〇データの解釈および説明（可視化・言語化）
〇データに基づく議論と評価

**ハイブリッド開催は、
オンライン・リアル双方の
DSと経験が必要**

方法

研究①
オンライン運動プログラムの運営に関するアクションリサーチ（AR）

【RQ1】企画・実施・評価に必要なDSは何か？

研究②
国内スポーツ健康施設のDX現状調査

【RQ2】DX対応の現状は？

総合考察

【RQ3】獲得すべきDSは何か？

研究①・研究②の倫理的配慮：
慶應義塾大学スポーツ医学研究センター
研究倫理審査委員会（承認番号2023-04）

従事者のDX人材化に向けた課題と今後のDS教育の方向性を検討

研究② 方法

【研究デザイン】 横断研究

【研究対象】

日本スイミングクラブ協会加盟の民間事業者500社

【オンラインアンケート】

2024年2月アンケート依頼文を郵送し、システム部門・管理部門・人材育成担当者が回答

【評価項目】

（参考）全産業対象のDX調査: 中小企業基盤整備機構, 中小企業のDX推進に関する調査
独立行政法人情報処理推進機構, DX白書2023

・施設情報（従業員数、スポーツ施設の保有設備、利用者の年齢層）
・DX取組み状況（DXの理解度、DXの必要性、DXの取組・進捗状況、取組内容）
・DXに期待する効果、DXに取組む際の課題
・DX人材育成（経営者の関与、求めるDX人材のビジョン、DX人材の教育評価制度）

【分析】

DX取組中（D群）とDX未実施（N群）に分けχ二乗検定、統計学的有意水準5%

国内スポーツ健康施設のDX対応の現状調査

研究② 方法　DXとは

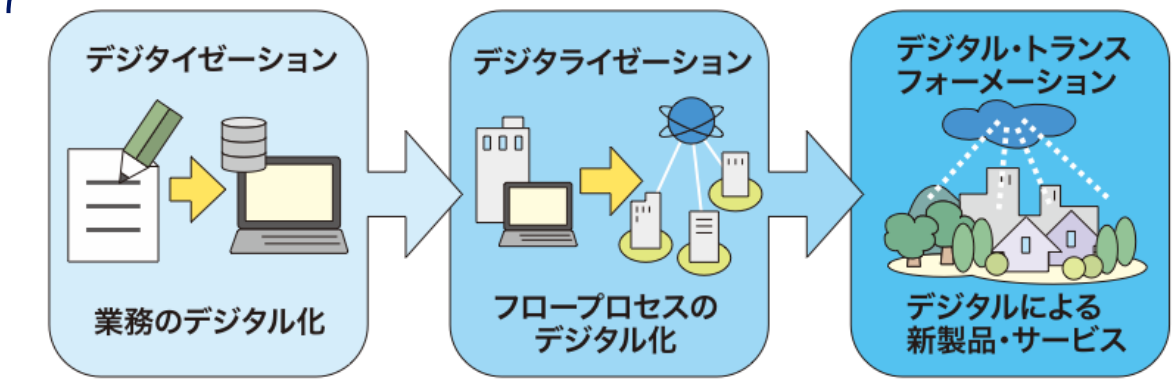
【定義】

企業が外部エコシステム（顧客、市場）の**劇的な変化に対応**しつつ、
内部エコシステム（組織、文化、従業員）の**変革を牽引**しながら、
第3のプラットフォーム（**クラウド、モビリティ、ビッグデータ/アナリティクス、ソーシャル技術**）を利用して、
新しい製品やサービス、新しいビジネスモデルを通して、**ネットとリアルの両面で**の顧客エクスペリエンスの変革を図ることで
価値を創出し、競争上の優位性を確立すること

（世界最先端デジタル国家創造宣言・官民データ活用推進基本計画，2020年7月17日閣議決定）

広義のデジタル化

経済産業省“DX推進指標”におけるDXの範囲



情報通信白書 for Kids　https://www.soumu.go.jp/hakusho-kids/use/live/live_06.html

【デジタイゼーション】
既存の紙のプロセスを自動化するなど、
物質的な情報を**デジタル形式に変換**すること

【デジタライゼーション】
組織のビジネスモデル全体を一新し、
クライアントやパートナーに対して
サービスを提供するより良い方法を構築すること

本研究では、「DX＝広義のデジタル化」と定義した

研究② 結果　分析対象者の概要

【分析対象】 87社（D群41社、N群46社） 回答率17.4%

			n＝87		DX取組中（D群） n＝41		DX未実施（N群） n＝46		p value
			n	%	n	%	n	%	
施設情報	従業員数	20人以下	46	52.9	15	36.6	31	67.4	0.016
		21～100人	35	40.2	22	53.7	13	28.3	
		101人以上	6	6.9	4	9.8	2	4.3	
	運動施設の有無	プールあり	85	97.7	40	97.6	45	97.8	1.000
		トレーニングジムあり	52	59.8	23	56.1	29	63.0	0.521
		スタジオあり	53	60.9	25	61.0	28	60.9	1.000
	利用者年齢層	未成年中心	18	20.7	11	26.8	7	15.2	0.150
		未成年及び40代以上	51	58.6	19	46.3	32	69.6	
		40代以上中心	7	8.0	5	12.2	2	4.3	
		全年代	11	12.6	6	14.6	5	10.9	

χ二乗検定

従業員数（会社規模）に差がある

研究② 結果　DXの対応状況

			n = 87		DX取組中（D群） n = 41		DX未実施（N群） n = 46		p value
			n	%	n	%	n	%	
DXの対応状況	DX理解度	理解している・ある程度理解している	26	(29.9)	21	(51.2)	5	(10.9)	<0.001
		どちらともいえない・わからない	26	(29.9)	10	(24.4)	16	(34.8)	
		あまり理解していない・理解していない	35	(40.2)	10	(24.4)	25	(54.3)	
	DX必要性	必要だと思う・ある程度必要だと思う	56	(64.4)	36	(87.8)	20	(43.5)	<0.001
		どちらともいえない・わからない	24	(27.6)	5	(12.2)	19	(41.3)	
		あまり必要だと思わない・必要だと思わない	7	(8.0)	0	(0.0)	7	(15.2)	
	DX進捗状況	わからない	19	(21.8)	1	(2.4)	18	(39.1)	<0.001
		アナログ	8	(9.2)	1	(2.4)	7	(15.2)	
		デジタイゼーション	34	(39.1)	17	(41.5)	17	(37.0)	
		デジタライゼーション	16	(18.4)	14	(34.1)	2	(4.3)	
		デジタルトランスフォーメーション	10	(11.5)	8	(19.5)	2	(4.3)	
	AI利用	使用中・検討中	8	(9.2)	7	(17.1)	1	(2.2)	0.016
		いいえ・わからない	79	(90.8)	34	(82.9)	45	(97.8)	

χ 二乗検定

DX理解度・DX必要性・DX進捗状況に差がある

AI利用は全体1割

研究② 結果　DX人材育成

			n = 87		DX取組中（D群） n = 41		DX未実施（N群） n = 46		p value
			n	%	n	%	n	%	
DX人材育成	経営者の意識	関与あり	31	(35.6)	21	(51.2)	10	(21.7)	0.007
		関与なし・わからない	56	(64.4)	20	(48.8)	36	(78.3)	
	人材確保	明確なビジョンあり	9	(10.3)	9	(22.0)	0	(0)	<0.001
		ビジョンなし・取り組んでいない	78	(89.7)	32	(78.0)	46	(100)	
	教育評価制度	あり	22	(25.3)	17	(41.5)	5	(10.9)	0.001
		なし	65	(74.7)	24	(58.5)	41	(89.1)	

χ 二乗検定

経営者の意識・人材ビジョン・教育制度に差がある

DX人材の明確なビジョンありは全体1割

教育評価制度ありはD群4割、N群1割

研究② 結果　DXに期待する効果・推進への課題

			DX取組中（D群）	DX未実施（N群）	
		n = 87	n = 41	n = 46	p value
		n　%	n　%	n　%	
期待する効果	業務の効率化	73 (83.9)	40 (97.6)	33 (71.7)	0.001
	コストの削減	55 (63.2)	32 (78.0)	23 (50.0)	0.007
	データに基づく意思決定	35 (40.2)	22 (53.7)	13 (28.3)	0.016
	既存製品・サービスの価値向上	32 (36.8)	21 (51.2)	11 (23.9)	0.008
	ビジネスモデルの変革	22 (25.3)	13 (31.7)	9 (19.6)	0.193
	多様な働き方の実現	22 (25.3)	13 (31.7)	9 (19.6)	0.193
	新規顧客の開拓	37 (42.5)	20 (48.8)	17 (37.0)	0.265
	顧客接点の強化（顧客ロイヤリティの向上）	26 (29.9)	14 (34.1)	12 (26.1)	0.412
	企業文化や組織マインドの変革	13 (14.9)	10 (24.4)	3 (6.5)	0.020
	新製品・サービスの創出	18 (20.7)	11 (26.8)	7 (15.2)	0.182
課題	ITに関わる人材が足りない	49 (56.3)	25 (61.0)	24 (52.2)	0.409
	DX推進に関わる人材が足りない	53 (60.9)	30 (73.2)	23 (50.0)	0.027
	予算の確保が難しい	45 (51.7)	25 (61.0)	20 (43.5)	0.103
	具体的な効果や成果が見えない	12 (13.8)	3 (7.3)	9 (19.6)	0.098
	何から始めてよいかわからない	19 (21.8)	2 (4.9)	17 (37.0)	<0.001
	DXに取り組もうとする企業文化・風土がない	15 (17.2)	7 (17.1)	8 (17.4)	0.969
	経営者の意識・理解が足りない	14 (16.1)	3 (7.3)	11 (23.9)	0.035
	情報セキュリティの確保が難しい	7 (8.0)	1 (2.4)	6 (13.0)	0.069
	ビジョンや経営戦略、ロードマップがない	9 (10.3)	5 (12.2)	4 (8.7)	0.593

χ二乗検定　*複数回答

研究② 結果　DX取組内容

*対象：DXに取組んでいるN群41社　*複数回答

実施率が高い取組み

ホームページの作成	34社	（82.9%）
顧客データー元管理	29社	（70.7%）
文書の電子化・ペーパレス化	28社	（68.3%）
クラウドサービスの活用	23社	（56.1%）
セキュリティ対策強化	22社	（53.7%）
電子決済導入	21社	（51.2%）

既存サービスの業務効率化・コスト削減に
つながる取組みが多い傾向

実施率が低い取組み

営業活動・会議のオンライン化	14社	（34.1%）
基幹システム構築・導入	14社	（34.1%）
データの戦略的活用	10社	（24.4%）
電子商取引の実施	7社	（17.1%）
テレワークの実施	2社	（ 4.9%）

その他：IoT活用、RPA導入、AI活用

新しい製品・サービス、ビジネスモデルに
つながる取組みは少ない傾向

デジタイゼーション・デジタライゼーションの取組みが中心

研究②考察

【RQ2】

国内のスポーツ健康施設のDX対応の現状は？

・DX推進の現状

〇従業員数が少ない**小規模事業者がDX未実施の傾向**

〇DX推進と、DX理解度、DX必要性、経営者の関与は関連してる可能性

・人材育成の課題

〇明確な人材ビジョンがある　**10.3%**　全業種調査 36%

〇人材教育制度がある　**25.3%**　全業種調査 47%　（経済産業省，デジタルトランスフォーメーション調査2023）

・DX取組み事業者は、DXに**期待する効果と取組み内容がリンク**

〇期待する効果：**業務効率化・コスト削減、データに基づく意思決定、既存製品・サービスの価値向上**

〇実施率が高い取組み：業務効率化やコスト削減につながる取組みが多い傾向

〇デジタイゼーションやデジタライゼーションの取組みが中心

人材育成に課題はあるが、期待する効果に関連する取組みを推進

方法

研究①
オンライン運動プログラムの運営に関するアクションリサーチ（AR）

【RQ1】企画・実施・評価に必要なDSは何か？

研究②
国内スポーツ健康施設のDX現状調査

【RQ2】DX対応の現状は？

総合考察

【RQ3】獲得すべきDSは何か？

研究①・研究②の倫理的配慮：
慶應義塾大学スポーツ医学研究センター
研究倫理審査委員会（承認番号2023-04）

従事者のDX人材化に向けた課題と今後のDS教育の方向性を検討

総合考察

【RQ3】

スポーツ健康部門従事者が獲得すべきDSは何か？

研究1考察：オンライン運動プログラムの企画、実施、評価では多様なDSが必要
研究2考察：求めるDX人材のビジョンや教育評価制度が整っている事業者は限定的
DX取組み事業者は、DXに期待する効果と取組み内容がリンク

スポーツ健康部門のDX推進には、
DXに期待する効果の実現に寄与するDSを求めるDX人材のビジョンとして明示、教育制度の整備が必要

期待する効果	＜業務の効率化・コストの削減＞	＜既存製品・サービスの価値向上＞	＜データに基づく意思決定＞
デジタルスキル	PCでの表計算・予算管理 Webサイトの管理・運営 参加者管理システムの管理・運営 オンライン会議主催者としてのツール管理 ハイブリッド会議の運営・物品手配 リモートでのWebサイト更新 クラウドストレージ等でのファイル共有 広報物データの印刷手配 オンライン広告の管理・運用	Webサイト・広報物の作成・発注 SNSの管理・運用 画像の加工・編集 運動動画の企画・撮影・編集 YouTubeチャンネルの管理・運営 オンライン会議ツールの使用 オンラインアンケートの管理・運用 参加者の環境に応じたサポート 運営トラブルの即時対処 情報セキュリティに関する知識 個人情報保護に関する知識 コンプライアンス・著作権に関する知識	データに基づく仮説・目的設定 基礎的なデータ管理と統計処理 データの解釈・説明 データに基づく議論と評価 Webサイトの管理・運営 参加者管理システムの管理・運営 オンラインアンケートの管理・運用 YouTubeアナリティクスの分析

まとめ

【本研究の限界】

・研究1

〇専門性が高い運営メンバーが多数参画し、高いDSが影響している可能性がある

〇非営利の地域活動が研究対象であり、営利目的のスポーツ健康施設への適用には課題がある

・研究2

〇対象が一業界団体に加盟する事業者であり、業界全体の状況を反映しているとは限らない

〇アンケートの回答率が低く、一般化には限界がある

〇回答者のDX理解度によるバイアスが結果に影響を与えている可能性がある

・総合考察

〇結果の一般化には、異なる地域や多様なスポーツ事業者への調査が必要

【本研究の意義】

・ ARで整理したオンラインプログラムの運営に必要なDSは、類似する他プロジェクトの運営にも転用可能である

・国内のスポーツ健康部門に特化したDX調査報告である

・従事者が獲得すべきDSの方向性を従事者（研究1）と事業者（研究2）の視点で検討した

【結論】

スポーツ健康部門のDX対応を推進するためには、

・DXに期待する効果に寄与するDSを求めるDX人材のビジョンとして明示、教育制度の整備が必要

・従事者もDSを獲得・活用することが重要



本研究は、
健康・体力づくり事業財団健康運動指導研究助成事業の
助成を受けて実施しました。

アクションリサーチやDXアンケート調査で
お世話になった皆さまに感謝いたします。