

歩くことへの意識変化からみえる再発見

氏名 中島里紗

世界中で不安を揺るがしている新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響によって、日本国民は運動不足や体力低下に悩まされ、不安を感じる日々が続いた。本稿では、手軽に始められる散歩やウォーキングを行う人がコロナ禍を経て増えている傾向にあり、その目的は従来の健康目的だけにとどまらずあらゆる目的に向けて歩く人が増加し、歩行による新たな付加価値が創造されたのではないかと仮説を設けて検証を行った。

新型コロナウイルス感染症（COVID-19）を皮切りに歩く人口は国内全体で増えたことが明らかになった。この要因には、自粛期間での街歩き・散歩に関する特集をテレビなどから目にする機会が増えたこと、そしてウォーキンググッズ関連の普及拡大が影響したと考える。また、人々に対して歩くことへの興味を促したツールとして、世界で話題になったポケモン GO をはじめとした、位置情報を利用したスマホゲームアプリの存在が明らかになった。これにより歩行が日常においても習慣化されて定着を生んだと考察した。さらに、コロナ流行を契機に観光において新しい旅行形態が注目され、感染予防となる徒歩、街歩きといったマイクロツーリズムが旅行の主流となりはじめた。街歩きだからこそ見える街の魅力が再発見できることから、旅行会社や観光地自治体でも街歩きを盛り上げようと様々な工夫が考えられていた。以上から、健康目的のためだけの従来の歩行に加えて、同時に自らの欲望を満たすことができるという新たな付加価値がここ数年で創造されたことが今回の研究で証明された。