

# بوكيمون غو: ١٤٤ مليار خطوة إضافية في الشهر!

بعد إطلاق تطبيق "بوكيمون غو" لأول مرة في الصيف الماضي، كان شيء واحد واضح: أصبحت اللعبة هاجس للشعب وأصبح لدى الناس نشاطاً بدنياً أكبر - أصبحوا يمشون في جميع أنحاء المناطق لكي "يصطادوا" مخلوقات افتراضية في التطبيق. ولكن ما مدى تعزيز النشاط البدني لهذه اللعبة؟

لقد وجد العلماء جواباً لهذا السؤال! هذه اللعبة قادت الأمريكيين إلى اخذ ما يقدر بنحو ١٤٤ مليار خطوة إضافية خلال الشهر الأول من إطلاق تطبيق بوكيمون غو.

في الواقع، قال الباحثون أنه يمكن للعبة أن يكون لها تأثير أكبر على الصحة العامة مقارنة إلى تطبيقات شعبية أخرى هدفها إتباع النشاط البدني لمستخدمي هذه التطبيقات.

في هذه الدراسة، قام الباحثون بتحليل المعلومات من أكثر من ٣٠.٠٠٠ مستخدم. على مدى ٣٠ يوماً، زاد نشاط لاعبي تطبيق بوكيمون غو بنسبة ١٩٢ خطوة تقريباً يومياً. على سبيل المقارنة، فإن الناس الذين لا يلعبون اللعبة أظهروا انخفاضاً بنسبة ٥٠ خطوة في اليوم. الناس الذين يلعبون اللعبة بكثرة أبدوا زيادة في نشاطهم بنسبة ١٦٧٣ خطوة إضافية في اليوم الواحد، وهو ما يمثل زيادة بنسبة ٢٥٪ على مستوى النشاط السابق لهم.

وقدر الباحثون أنه إذا كان كل من ل ٢٥ مليون مستخدم لتطبيق بوكيمون غو يختبر دفعة مماثلة في النشاط الذي اختبر في دراسة الباحثين، جمعياً، سيتخذ المستخدمون ١٤٤ مليار خطوة إضافية في غضون ٣٠ يوماً.

بحسب الباحثون أيضاً أنه إذا استمر المستخدمون بزيادة خطواتهم ألف خطوة في اليوم الواحد، فمن المتوقع أن يضيف هذا النشاط ٤١ يوماً لحياة كل فرد، التي من شأنها أن تضيف ما يصل إلى ٢٨٨ مليون سنة من حياة ال ٢٥ مليون مستخدم لتطبيق بوكيمون غو.

وأكد الباحثون انهم يرون وعوداً كبيرة للصحة العامة في تصاميم ألعاب جغرافية مثل بوكيمون غو التي تعمل على الحفاظ على تفاعل

المستخدمين مع التطبيقات.

قال الباحثون انه على الرغم من أن معظم اللاعبين منخرطون في نشاط خفيف إلى حد ما عند لعب بوكيمون غو، فانها لا تزال أفضل طريقة للمشاركة في نشاط بالنسبة إلى البقاء جالسين. كلما تحرك الشخص ومشى، كلما حرق المزيد من السعرات الحرارية، وكلما كان أفضل لصحته العامة.