Hry pre zdravie ako súčasť každodenného života

# Motivácia

* Videohry vo všeobecnosti majú schopnosť zaujať hráčov ako iným spôsobom ako ponúkajú dnešné novodobé média.
* Zaujímavá oblasť rôznych výskumov a pokusov predvádzaných vedcami.
* Zo štúdie asociovanej Entertainment Software vyplýva , že približne 29% hráčov sú v rozmedzí 18 a menej rokov.
* Využívanie sofistikovaných technológií na podporu zdravia.
* Hry podnecujú používateľov k opakovanému hraniu a preukazujú postupné pozitívne zmeny správania potrebné na dosiahnutie individuálnych zdravotných zmien.

Moderné pokroky v oblasti hier pre zdravie

* Vývoj a testovanie širokom spektre chorôb na prevenciu a liečbu zdravotných problémov.
* Množstvo výskumov zameraných na zdravotný stav -> cystická fibróza, liečba bolesti, Parkinsonova choroba , obezita.
* Taktiež rôzne psychické choroby a rehabilitácie -> depresia, posttraumatická stresová porucha , mŕtvica.
* Sociálne problémy, s ktorými sa ľudstvo stretáva každý deň , násilie , šikanovanie , rasové predsudky.

Modifikácia hier pre zdravie v oblastiach bežného života

* Hry ako forma edukácie prospešná pre vývoj dieťaťa
* Forma rekreácia.
* Naučenie plnenia pravidiel , plnenia cieľov, výziev.
* Seriózne hry mimo zábavy vnášajú do života iný účel.
* Herný dizajn ponúka mimo iného i prvky herného dizajnu, ktoré sú atraktívne pre rôzne vekové skupiny.
* Základné prvky herného dizajnu -> interaktivita , spätná väzba.
* Možnosť vyberania si identity, pomocou ktorej hráči získajú schopnosť stať sa hernou postavou a vytvoriť si vzťah a prepojenie s inými postavami v hre.
* Hry pre zdravie na zvýšenie vedomostí
* Prepojenie zážitkových,herných, a vedomostných aspektov -> jedna z najlepších foriem učenia vôbec pre zapojenie študentov do akademických , zdravotných a spoločenských tématických oblastí.
* Umožňujú študentom lepšiu edukáciu ako tradičná výučba z hľadiska zapamätania si informácií..
* Vážne hry boli z hľadiska zapamätania informácií obzvlášť motivujúce pre študentov so slabými až mierne priemernými výsledkami, avšak toto samotné zvýšenie vedomostí nemusí viesť ku zlepšeniu zdravotného stavu.
* Napriek tomu , že herné výučbové technológie nie sú príliš rozšírené , väčšina učiteľov využíva hry na skvalitnenie vzdelania svojich žiakov aspoň raz týždenne.
* Medzi prvoradé prekážky využívania hier na edukáciu patrí najmä nedostatok času, vysoké náklady a nedostatok technologických prostriedkov v triedach.
* Dopomáhajú tomu i normy a požiadavky, ktoré vývojárom hier sťažujú DevOps hier určených na výučbu.