

# Benefits of Implementing Gamification in Health & Wellbeing and the Ethics behind It\*

David Truhlar

Slovak University of Technology in Bratislava  
Faculty of Informatics and Information Technologies  
`xtruhlar@stuba.sk`

05/10/2022

## Abstract

The use of game elements in real-life context for different non-game purposes is increasingly popular today and the gamification of Health and Wellbeing is not an exception. Gamified apps have enormous potential to motivate people to move and exercise regularly, simplify bureaucratic processes, or help educate medical staff in their areas of practice. Yet gamification of healthcare carries potential risks and ethical questions about privacy and misuse of medical records to name just a few. This article will discuss the positive impacts as well as drawback of gamification and provide final conclusions.

## 1 Introduction

Gamification, known as using game elements and techniques in non-game contexts [4] has become very popular in last decade when companies from government to local business started convert their products to online-friendly forms. Using gamified element in these products or services became standard. It aims to keep user in constant curiosity, they are seeking their options, leveling up, they act as app say so they get award, medal, achievement sticker etc.

Motivujte čitateľa a vysvetlite, o čom píšete. Úvod sa väčšinou nedelí na časti.

Uvedte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 4 a 5. Záverečné poznámky prináša časť 6.

## 2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Fedor Lehocki

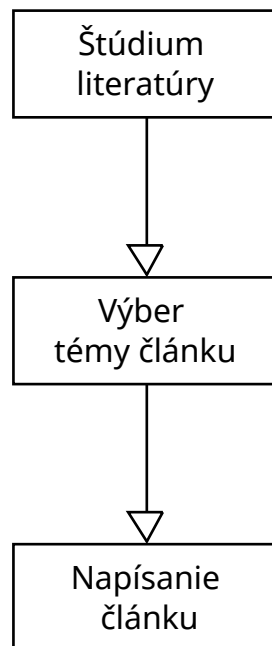


Figure 1: Rozhodujúci argument.

### 3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).<sup>1</sup>

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2, 3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [5]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

#### 3.1 Nejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
  - x
  - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
  - (a) x
  - (b) y

---

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

### 3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

**Veľmi dôležitá poznámka.** Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

## 4 Dôležitá časť

## 5 Ešte dôležitejšia časť

## 6 Záver

## References

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Sebastian Deterding, R Khaled, L Nacke, and D Dixon. Gamification: Toward a definition. chi 2011 gamification workshop proceedings. In *2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'11)*, pages 12–15, 2011.
- [5] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. [http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame\\_report/](http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/).