

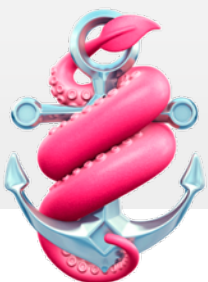
**Gemeinsame Pressemitteilung vom 14.02.2017**

## **Spiele für die Demenzforschung: AOK unterstützt Initiative der Telekom**

Berlin. Im Jahr 2050 werden laut Expertenmeinung bis zu drei Millionen Demenzerkrankte in Deutschland leben – doppelt so viele wie heute. Während aber die Prognosen zur Demenz sehr genau ausfallen, tappen die Wissenschaftler bei der Ursachenforschung zur Krankheit noch weitgehend im Dunkeln. Mit Sea Hero Quest, so der Name eines mobilen Spiels der Deutschen Telekom, erhoffen sich Mediziner jetzt neue Erkenntnisse rund um diese heimtückische Gedächtniserkrankung. Das kostenlose Abenteuerspiel für Tablet und Smartphone liefert der Wissenschaft wichtige Daten zum Orientierungsverhalten und hat weltweit bereits 2,7 Millionen Nutzer. Die AOK unterstützt dieses Projekt und möchte deutschlandweit Menschen zur Teilnahme bewegen.

„Demenz zieht in 90 Prozent aller Fälle eine Pflegebedürftigkeit nach sich. Kein Wunder, dass der Gedanke im Alter an Demenz zu erkranken und damit schleichend die Kontrolle über sein Leben zu verlieren, vielen Menschen Angst macht. Jetzt kann jeder ein wenig dazu beitragen, der Medizin auf diesem Gebiet irgendwann einmal zum Durchbruch zu verhelfen“, erklärt Martin Litsch, Vorstandsvorsitzender des AOK-Bundesverbandes. „Wer allein nur zehn Minuten Sea Hero Quest spielt, leistet damit umgerechnet schon einen Tag wichtige Arbeit in der Demenzforschung.“ Die AOK wird sowohl die Mitarbeiter- als auch ihre Versichertenmedien dazu nutzen, um auf diese virtuelle Seefahrt zu Forschungszwecken hinzuweisen. Außerdem wird die Initiative den Besuchern des vierten Deutschen Pflorgetages vom 23. bis 25. März in Berlin am Stand der Gesundheitskasse näher vorgestellt.

Die Idee zu Sea Hero Quest entstand auf Initiative der Deutschen Telekom mit Wissenschaftlern und Spieleentwicklern. Aufgrund der hohen Akzeptanz des Spiels konnten bereits im vergangenen November erste Ergebnisse präsentiert werden. „Die positive Resonanz auf unsere Initiative hat uns überwältigt. Sie zeigt, dass Menschen den unmittelbaren Nutzen datenbasierter Dienste erkennen und den zugrunde liegenden Sicherheitsmechanismen vertrauen“, sagt Axel Wehmeier, Leiter der Telekom Healthcare Solutions. „Beides ist unverzichtbar, um Lösungen auch für weitere Fragestellungen in Forschung und Wissenschaft mit Hilfe von Big Data zu finden.“



---

Das Spiel selbst ist leicht erklärt: Anwender tauchen in insgesamt fünf verschiedene Landschaften ein und müssen dort ihren Orientierungssinn unter Beweis stellen. Sie navigieren unter anderem Schiffe durch Labyrinth oder schießen Leuchtraketen aus ihrem Erinnerungsvermögen zu dem Punkt zurück, an dem sie gestartet sind. Mit den aus Spielentscheidungen gesammelten anonymen Daten können Wissenschaftler mehr über die Navigationsleistungen des Gehirns herausfinden und so besser verstehen, was genau sich bei beginnender Demenz verschlechtert. Litsch: „Wer aber nicht sofort ans Ziel findet, der muss nicht gleich in Panik geraten. Das ist noch lange kein Anzeichen, selbst daran erkrankt zu sein.“

#### HINWEIS FÜR DIE REDAKTIONEN

**Weitere Informationen unter:**

<http://www.seaheroquest.com>

#gameforgood, #digitaleverantwortung

**Bildmaterial zum Download:**

<http://bit.ly/GameforGood>

**Film über die ‚Game for Good‘-Ergebnisse:**

<https://youtu.be/ndrmoy6jjPc>

**Projektstory:**

<https://youtu.be/VtsYsO1R0B8>

#### IHR ANSPRECHPARTNER IN DEN PRESSESTELLEN:

**AOK-Bundesverband**

Michael Bernatek

Tel.: 030 34646-2655

E-Mail: [presse@bv.aok.de](mailto:presse@bv.aok.de)

Internet: [www.aok-bv.de](http://www.aok-bv.de)

**Deutsche Telekom AG**

Corporate Communications

Tel.: 0228 181-4949

E-Mail: [medien@telekom.de](mailto:medien@telekom.de)

Internet: [www.telekom.com](http://www.telekom.com)