



Rana dijagnostika i biološki biljezi AB (PP-2/1)

«SEA HERO QUEST» - IGRICOM DO ZNANSTVENOG NAPRETKA U RAZUMIJEVANJU DEMENCIJE

AŠKIĆ L¹, Mimica Ne^{2,3}, Šimić G^{3,4}, Mimica N^{1,3}, Huić T³, Dajčić T³

¹ Hrvatski Telekom d. d., Zagreb, Hrvatska

² Klinika za psihijatriju Vrapče Medicinskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, Hrvatska

³ Hrvatska udruga za Alzheimerovu bolest, Zagreb, Hrvatska

⁴ Hrvatski institut za istraživanje mozga Medicinskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, Hrvatska

lada.askic@t.ht.hr

Danas, kada se smatra da u svijetu od demencije boluje 47 milijuna ljudi i kada se očekuje da ta brojka do 2050. godine naraste i na preko 115 milijuna, razumljivo je da se veliki naponi ulažu u borbu protiv ove bolesti. S jedne strane, traži se terapija za oboljele, ali još i više želi se proniknuti u razloge nastajanja demencije, da bi se istu moglo prevenirati odnosno u samom početku prepoznati i spriječiti u napredovanju.

S druge strane, zamijećeno je da ljudi, poglavito mladi, veliki dio vremena svakodnevno provode igrajući različite mobilne igrice. Došlo se na ideju da bi to vrijeme bilo mudro još nekako dodatno iskoristiti tj. možda donirati za neko opće dobro. Odavno je poznato da kod Alzheimerove bolesti, koja predstavlja vodeći uzrok demencije, osim najpoznatijeg simptoma zaboravljanja postoji i značajna poteškoća u prostornoj orijentaciji. Zamislilo se da bi upravo to početno zakazivanje u prostornoj orijentaciji moglo predstavljati tzv. marker bolesti. No, još uvijek se ne zna što je normala, naime koje su točno norme za prostornu

orijentaciju muškaraca i žena različite dobi (možda i iz različite regije). I upravo se tu otvorila velika mogućnost skupljanja takvih podataka kroz zdrave volontere koji će donirati svoje vrijeme igrajući se uz prethodnu registraciju svojih generalija. Na taj način, u relativno kratkom periodu, od godine dana, generirati će se ogromna baza podataka zdravih osoba s obzirom na njihovu prostornu orijentaciju. Za taj kvantum podataka znanstvenim laboratorijima diljem svijeta trebale bi stotine godina i puno novaca; a nitko nema toliko novaca, a niti vremena. Stoga je ova igrica «Sea Hero Quest» Deutsche Telekomu svakako posebna i Hrvatska udruga za Alzheimerovu bolest ju je odmah podržala i aktivno promovira među svojim članstvom te na brojnim dosadašnjim i budućim događanjima. Do 1. rujna 2016. godine, u samo četiri mjeseca od lansiranja, preuzelo ju je skoro dva i pol milijuna korisnika, uključujući se tako u veliko znanstveno istraživanje. S nestrpljenjem čekamo kraj godine i prezentaciju prvih rezultata te se unaprijed veselimo mogućim kvalitativnim pomacima u području savladavanja demencije.