

**Zeitschrift:** Générations  
**Herausgeber:** Générations, société coopérative, sans but lucratif  
**Band:** - (2017)  
**Heft:** 95

**Artikel:** Alzheimer : faites progresser la recherche en jouant!  
**Autor:** Bernier, Martine  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-830458>

#### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 06.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Alzheimer : faites progresser la recherche en jouant !

Quand la réalité virtuelle se met au service de la médecine, cela donne *Sea Hero Quest*, un jeu destiné à dépister la maladie d'Alzheimer. Explications.

Petite révolution dans l'univers des jeux vidéo: un jeu gratuit créé en 2016 et présenté comme capable de détecter les premiers symptômes d'alzheimer, a été adapté en réalité virtuelle et proposé au public, le 29 août dernier. Dans la réalité, il servira à la recherche, généralement, en collectant les données anonymement. Attention donc: il ne pourra pas être personnalisé, du moins dans sa version smartphone. N'attendez donc pas un retour de l'éditeur sur vos performances!

*Sea Hero Quest* a été initié par l'opérateur allemand Deutsche Telekom en partenariat avec des équipes de chercheurs internationaux, et s'est fixé pour mission de stimuler le cerveau du joueur en lui ouvrant des niveaux fai-

sant appel à son sens de l'orientation et à sa mémoire. Concrètement? Propulsé marin à la barre d'embarcations évoluant au fil du jeu, vous devez vous



**«Prétendre faire du diagnostic avec cette application est très exagéré»**

MÉLANIE BIELER,  
NEUROPSYCHOLOGUE

retrouver dans un dédale aquatique peuplé de créatures étranges. Voilà pour le scénario.

Dans sa version de réalité virtuelle disponible sur les casques Oculus Rift, et actuellement en cours de tests cliniques, le joueur se sert de ses yeux pour se déplacer, ce qui rend l'activité accessible aux personnes plus âgées, davantage à risque concernant la maladie d'Alzheimer, mais également plus réfractaires à l'emploi d'un jeu sur téléphone mobile. Cette technologie permettrait d'analyser le comportement de l'utilisateur dans ce genre de situation, et de constater s'il se sent perdu ou pas.

## JOUER AU PROFIT DE LA SCIENCE

En se connectant à *Sea Hero Quest* et en acceptant que ses données soient utilisées anonymement, chacun contribue à étoffer un référentiel mondial destiné à améliorer le dépistage précoce de la démence. A mesure que vous jouez, vos données de navigation sont suivies et conservées de manière sécurisée, ce qui permettra de créer la plus grande base de données interna-



Propulsé marin à la barre d'embarcations, vous devez vous retrouver dans un dédale aquatique peuplé de créatures étranges. Ce jeu peut aussi se vivre sur un smartphone.

Deutsche Telekom

tionale et d'établir une référence en matière de navigation humaine dans l'espace.

Deux minutes de jeu génèrent une quantité d'informations correspondant, estime Deutsche Telekom, à ce que les scientifiques collecteraient en cinq heures dans le cadre d'une étude similaire en laboratoire. Comme près de trois millions de personnes ont déjà testé le jeu sur leur tablette ou leur téléphone mobile, Sea Hero Quest a, pour le moment, cumulé 80 années de jeu, ce qui correspondrait à plus de 1200 années de recherche autour de la démence.

#### JOUER EST BÉNÉFIQUE POUR TOUS

Pour Mélanie Bieler, neuropsychologue au Centre Leenaards de la mémoire du CHUV, à Lausanne, Sea Hero Quest n'est pas dénué d'intérêt, mais elle pointe du doigt ses incohérences: «Il est intéressant au niveau de la recherche, car, si les gens jouent à ce jeu, cela permettra de comprendre comment ils se repèrent dans un environnement virtuel. Mais prétendre faire du diagnostic avec cette application est très exagéré, voire un peu prétentieux. Si, en participant à l'expérience, il nous est demandé notre âge et notre formation, on ne cherche pas à savoir si on a l'habitude de ce genre d'activité ou pas. Or, quelqu'un qui ne joue jamais ne réussira évidemment pas aussi bien les exercices que ceux qui ont un passé de joueurs invétérés... Ne pas réussir le jeu ne veut donc pas dire qu'on a un problème. Tester une personne avec la réalité virtuelle est, en revanche, une bonne idée, car on sort du jeu simple. Avec

une application de ce genre, on peut offrir exactement le même environnement pour chaque personne et le faire essayer à des gens de différents âges et de niveaux d'éducation. Cela permet de relever les performances et de créer une expérience standardisée. Ce genre de démarche est en cours de validation par ailleurs.»

Selon les concepteurs de Sea Hero Quest, le simple fait de jouer peut s'avérer bénéfique chez certains patients, arguant que garder son cerveau actif réduit les risques liés aux premiers signes de déclin cognitif, et permet d'optimiser le vieillissement cérébral. Un point de vue que partage partiellement la doctoresse Bieler, qui précise qu'elle ne conseillerait pas forcément ce jeu, mais qu'il est exact qu'on peut entraîner ses fonctions intellectuelles, notamment sa mémoire à condition d'être stratégique. «Jouer est positif, mais pas suffisant. Si l'on veut améliorer ses performances mnémiques, il faut renforcer sa mémoire en utilisant une série de stratégies. Par exemple en faisant des associations, en donnant du sens, en organisant les choses, en utilisant l'imagerie mentale et des indices de récupération, etc. Si la mémoire nous fait déjà défaut, mieux vaut alors s'appuyer sur des moyens de compensation.»

Il ne faut donc pas attendre de miracle du jeu de Deutsche Telekom, du moins dans sa version mobile. En enfantant le costume du marin, vous ne saurez pas si vous êtes atteint d'alzheimer, mais vous apporterez gracieusement votre contribution à la recherche scientifique.

MARTINE BERNIER

## QUE FAIRE SI VOTRE MÉMOIRE VOUS INQUIÈTE ?

Quel que soit votre canton de résidence, seul un docteur généraliste, un neurologue, un psychiatre, un gériatre ou d'autres professionnels sont habilités à vous diriger vers un Centre de la mémoire. Le premier réflexe à avoir si vous constatez des troubles récurrents est donc de vous adresser à votre médecin traitant. S'il décèle quelque chose d'anormal, il pourra vous orienter vers un centre où des spécialistes vous feront passer des tests permettant de poser un éventuel diagnostic.



LE SPÉCIALISTE DE  
L'HALLUX VALGUS,  
“OIGNON”

VU à  
la TV

## POUR CORRIGER ET PROTÉGER ORTHÈSES JOUR + NUIT = EFFICACITÉ OPTIMALE

### ■ ORTHÈSE CORRECTIVE DE JOUR ☀

L'orthèse souple de jour corrige et limite l'évolution de l'hallux valgus tout en soulageant les douleurs articulaires. Elle s'adapte dans toutes les chaussures et agit lors de la marche en redressant le gros orteil et en protégeant des frottements s'exerçant sur «l'oignon».



Orthèse corrective souple de JOUR, 1 Pièce  
S: 5318304 / M: 5318310 / L: 5318327



### ■ ORTHÈSE CORRECTIVE DE NUIT ⚡

La nuit, le corps se relâche et la déviation du gros orteil s'aggrave. L'orthèse nuit redresse votre orteil et soulage ainsi vos douleurs articulaires. Son renfort THERMOPLAST se moule facilement sur votre pied vous permettant de disposer d'une orthèse rigide très confortable et adaptée à votre morphologie.

Orthèse corrective rigide de NUIT, 1 Pièce  
S: 6585289 / M: 6585295 / L: 6585303



	S	20 <  ≤ 21,5 cm
	M	21,5 <  ≤ 23 cm
	L	23 <  ≤ 24,5 cm

ORTHÈSES JOUR / NUIT\*: Mesurez le contour de votre pied en arrière de votre hallux valgus. Si vous hésitez entre 2 tailles, choisissez la plus petite.

## POUR PROTÉGÉR ET SOULAGER

### ■ PROTECTION HALLUX VALGUS

Si votre orteil n'est plus mobile latéralement, utilisez la Protection Hallux Valgus qui soulage la douleur en limitant les pressions et les frottements sur «l'oignon». Fine et discrète, elle s'adapte dans toutes vos chaussures. Lavable en machine, elle a une longue durée de vie.

Protection Hallux Valgus, 1 Pièce  
S: 3443850 / M: 3443867 / L: 3444246



Disponibles en pharmacies, drogeries et points de vente spécialisés.

Distribution: F. Uhlmann-Eyraud SA - 1217 MEYRIN  
[www.uhlmann.ch](http://www.uhlmann.ch) - Email: [epitact@uhlmann.ch](mailto:epitact@uhlmann.ch)