

ВПЕРШЕ! ВІДЕОГРА ЯК ЛІКИ

На сьогодні ні для кого не секрет, що Синдром дефіциту уваги і гіперактивності (СДУГ) - важлива медико-соціальна проблема, з якою, за даними статистики, стикаються близько 6% дітей у віці 8-12 років. І тільки від своєчасної діагностики та адекватного лікування залежить здоров'я дитини, її соціальна адаптація, а також самооцінка та успішність як особистості.



Спроби визначити причину та механізми розвитку СДУГ в результаті великої кількості клінічних випробувань привели до появи великої кількості засобів для лікування даної патології. Крім того, не так давно закінчилися 6-ти річні клінічні випробування **комп'ютерної гри EndeavorRx**, здатної підвищити концентрацію уваги, знизити надмірну активність, імпульсивність, гармонізувати процеси збудження і гальмування в головному мозку.

Американська Організація з контролю за якістю харчових продуктів і лікарських засобів (FDA) схвалила гру EndeavorRx як терапевтичний засіб для дітей 8-12 років з діагнозом СДУГ. Людям з таким розладом складно довго концентруватися на одному об'єкті або занятті, а в цій грі їм належить



уважно керувати героєм, який подорожує по ігровому світу, долаючи різні перешкоди.

Але це не звичайна гра, в її основу ліг запатентований алгоритм, розроблений нейрофізіологом Адамом Газзаєвим, який здатний активувати коркові структури мозку, що відповідають за увагу, усуваючи його дефіцит.

Доступ до неї можна отримати тільки за рецептом лікаря. Згідно з рекомендаціями, для отримання позитивного результату необхідно грати по 25-30 хвилин в день, п'ять днів на тиждень протягом місяця, при цьому не нехтуючи іншими терапевтичними засобами. Слоган гри: «Прийшов час зіграти в твої ліки!»



Перш ніж гра отримала офіційне схвалення як лікарський засіб, вона пройшла 2-х річні клінічні випробування за участю понад 600 дітей.

Через місяць після початку терапії близько половини батьків, чиї діти брали участь у випробуваннях, спостерігали клінічно значущі зміни в щоденних проявах СДУГ. Після другого місяця лікування показник виріс до 68%.

З побічних ефектів гри в менш, ніж в 10% випадків були помічені пригніченість і головний біль.

Лікування за допомогою EndeavorRX за рецептом стане доступним сім'ям найближчим часом. Сама гра буде доступна в App Store.

У компанії Akili Interactive Labs, що розробила гру, амбітні плани - в майбутньому вони планують випустити відеоігри, які допоможуть людям з депресією і розсіяним склерозом.

