PRESS CLIPPING SHEET

PUBLICATION:	**Al Borsa**
DATE:	**17-March-2016**
COUNTRY:	**Egypt**
CIRCULATION:	**120,000**
TITLE :	**Drugs in search for a future in digital treatment**
PAGE:	**19**
ARTICLE TYPE:	**Competitors' News**
REPORTER:	**Staff Report**

VANTAGE COMMUNICATIONS
YOUR REPUTATION IS TOO PRECIOUS FOR SECOND BEST.

BAYER

PRESS CLIPPING SHEET

الأدوية تبحث عن المستقبل فى العلاج الرقمى

7.5 مليار دولار قيمة ألعاب المحمول لتدريبات تنشيط المخ 2020

ينفق الأمريكيون كل سنة فى الولايات المتحدة حوالى 13 مليار دولار على علاج طفل من بين كل 10 أطفال يعانون من اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط.

هذا العلاج عادة ما ينطوى على وصف الأدوية المنبهة مثل اديرال وريتالين، التى أثارت الجدل حول مخاطرها مقابل فوائدها، ولكن ماذا لو كان من الممكن استبدالها على الأقل فى بعض الحالات عبر بديل غير دوائى؟

بالفعل بدا معمل آكيلى التفاعلى ومقره بوسطن فى تطوير ألعاب فيديو للهواتف المحمولة لعلاج اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط وحالات عصبية أخرى بما فى ذلك مرض التوحد والاكتئاب ومرض الزهايمر وإصابات الدماغ.

واطلق المعمل على المنتج الرئيسى للشركة اسم «ايفو»، وهو يهدف إلى تدريب أدمغة الأطفال الذين يعانون من اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط على تحديد الأولويات بين عاصفة من المعلومات والمحفزات المتناثرة.

ونجح المعمل الشهر الماضى فى الحصول على 30.5 مليون دولار كتمويل للمشروع عبر بيع الأسهم لانفاق على مرحلة التجربة السريرية على نطاق واسع بعد ظهور بيانات مشجعة من الدراسات السابقة.

وأوضح جون سبينال من شركة جاز فينتشر بارتنرز الذى ساهم فى التمويل أن العالم يشهد ظهور فئة جديدة تماما من العلاجات غير الدوائية لاستهداف بعض السكان الاشد احتياجا والاسواق الضخمة التى تعانى سوء توزيع للرعاية.

واشارت صحيفة فاينانشال تايمز البريطانية الى ان شركات الأدوية الكبيرة تأخذ التكنولوجيا على محمل الجد، وقد استثمرت شركة شاير اكبر منتج مهيمن على ادوية اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط فى مشروع معمل آكيلى كما تعمل فايزر مع نفس الشركة على أبحاث متعلقة بمرض الزهايمر.

تعتبر شركة آكيلى من الرائدات فى العلاجات الرقمية وهى جزء من مجموعة متزايدة من تكنولوجيا الهواتف المحمولة التى تقوم بمهام اختبار الصحة العقلية، وفى بعض الاحيان تحسينها.

وتبلغ قيمة السوق العالمية للتقييم المعرفى والتدريب نحو 2.4 مليار دولار وفقا لشركة إم أند إم للأبحاث، ومن المتوقع أن يتضاعف ثلاث مرات إلى 7.5 مليار دولار بحلول عام 2020.

ويعزو الخبراء هذا النمو الى تزايد الأمراض الدماغية المرتبطة بظروف العمر مثل الزهايمر فبحسب شركة الابحاث أم أند أم هناك تزايد فى الوعى باهمية الاهتمام باللياقة البدنية للدماغ بالتزامن مع اتجاهات التقدم التكنولوجى التى تفتح الطريق لمنتجات أكثر تطورا لها مصداقية فى العلاج السريرى للمرضى.

فعلى سبيل المثال وضعت شركة كامبردج كونجيشن فى المملكة المتحدة اختبارات تجرى لتطوير شاشة تعمل باللمس وأدوات بحث لأكثر من اثنى عشر عرضاً مرضياً مثل الزهايمر ومرض الشلل الرعاش والصرع وانفصام الشخصية.

والمثير للانتباه ان الاصول العلمية لهذه الابتكارات تستند لتقييمات نفسية عصبية لأبحاث يعود تاريخها إلى الثمانينيات من القرن الماضى قام بها علماء الأعصاب فى كامبريدج، ومنهم باربرا ساهاكيان وتريفور روبنز. لكن يتم تطويع هذه التقييمات لتصبح أساس لتطبيقات وتكنولوجيا الهاتف النقال مما جعل من الممكن تسويقها ايضا عبر أجهزة الكمبيوتر اللوحى.

وقد استخدمت اختبارات جهاز المحمول لأكثر من 20 ألف مريض لقياس الوظائف الإدراكية مثل الذاكرة وفترة رد الفعل ومدى الانتباه واتخاذ القرار من خلال ألعاب بسيطة وألغاز.

ويعود معظم الطلب على هذه الألعاب حتى الان الى الباحثين فى مجال الطب لكن أكبر الإمكانات طويلة الأجل للتسويق تأتى من استخدامها كأداة تشخيصية فى مجال الرعاية الصحية. وقد حصل المنتج بالفعل على ترخيص التسويق فى أوروبا كجهاز طبى وتخطط الشركة للحصول على موافقة من هيئة الغذاء والدواء الأمريكية.