

'เบรนนีฟิต' สตาร์ทจากเล็บ
เกมฝึกสมองรับตลาดสูงวัย

> 22



'เบรนนีฟิต' สตาร์ทจากเล็บ เกมฝึกสมองรับตลาดสูงวัย



● ภัยคุกคาม กิศศรี กรุงเทพธุรกิจ

เบรนนีฟิต (BrainiFit) ดีพเทคสตาร์ทอัพที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีฝึกสมองต่อ ยอดงานวิจัย เกิดเป็น “ระบบฝึกฝนความจำด้วยสัญญาณคลื่นสมองแบบป้อนกลับ” ในรูปแบบเกมที่ควบคุมการเล่นผ่านการคิดด้วยคลื่นสมองโดยไม่ต้องใช้เมาส์ ไม่ต้องสัมผัสหน้าจอ ส่งผลให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบของคลื่นไฟฟ้าสมองให้อยู่ในสภาวะที่เหมาะสมต่อการเสริมสร้างความทรงจำ ช่วยชะลออาการสมองเสื่อม ระบบฯ สามารถใช้ได้กับเด็กสมาธิสั้น ผู้สูงอายุทุกคน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มที่เป็นโรคสมองเสื่อม กลุ่มที่มีอาการหลงลืม ตลอดจนกลุ่มที่มีค่าสมองปกติ เพื่อฟื้นฟูการเคลื่อนไหวของแขน ข้อมือ และข้อเท้า

สำหรับผู้ป่วยที่มีอาการโรคหลอดเลือดสมอง ระบบฝึกฝนระดับสมาธิจดจ่อ (Attention Training) สำหรับเด็กที่มีอาการโรคสมาธิสั้น (ADHD) และผลิตภัณฑ์ตรวจวัดอารมณ์ ความพึงพอใจในการสำรวจความพอใจในผลิตภัณฑ์ (Neuro Marketing)

ทางออกใหม่ของภาวะหลงลืม

สุวิธา จิรายูเจริญ ผู้บริหารบริษัท เบรนนีฟิต จำกัด กล่าวว่า ผู้สูงอายุโรคสมองเสื่อม อยู่ในสภาวะที่มีปัญหาด้านความจำพร่อง เช่น นึกคำพูดไม่ออก บวกลบเลขง่ายๆ ไม่ได้ ความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร แล่งสมาธิสั้น แนวทางป้องกันโรคสมองเสื่อม นอกจากจะต้องระวังอุบัติเหตุที่กระทบกระเทือนศีรษะ ทานอาหาร-ยาให้ครบตามแพทย์สั่ง งดสูบบุหรี่ งดดื่มที่มีแอลกอฮอล์ สิ่งที่สำคัญอีกหนึ่งอย่างคือ

ต้องฝึกสมองและพยายามทำกิจกรรมที่ได้ใช้สมองอย่างสม่ำเสมอ

ระบบออกกำลังกายสมองเบรนนีฟิตเป็นระบบฝึกสมองแบบ Home Use ที่ตอบโจทย์ เพราะมีวิธีการใช้งานที่ไม่ยุ่งยาก โดยการเล่นเกมที่ควบคุมด้วยสมาธิหรือความคิดที่จดจ่อกับตัวการ์ตูนในเกม ทำให้ผู้เล่นทราบถึงสภาวะของตนเอง ณ ขณะนั้นผ่านลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปของตัวการ์ตูน กล่าวคือ ถ้าผู้เล่นมีสมาธิตัวการ์ตูนจะวิ่งเร็ว แต่ถ้าผู้เล่นไม่มีสมาธิตัวการ์ตูนจะวิ่งช้า

ดังนั้น ผู้เล่นจึงต้องพยายามรักษาระดับให้อยู่ในสภาวะที่เหมาะสม ควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนตลอดการเล่นเกม และยังสามารถแข่งขันกับเพื่อนทางออนไลน์ได้ ทำให้ผู้เล่นมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งผู้เล่นจำเป็นต้องได้รับการฝึกเป็นประจำ และต่อเนื่องในระยะเวลา 2 เดือน เพื่อรับ



การได้รับความสนับสนุนจากพันธมิตรและสวทช.

ทำให้ทีมวิจัยจากเล็บเล็กๆ สามารถก้าวสู่ธุรกิจสตาร์ทอัพ

สุวิชา จิรายุเจริญศักดิ์

ทำความเข้าใจ 'เบรนนีฟิต'

- **สตาร์ทอัพดีเพนดเคสสายการแพทย์** เกี่ยวกับการพัฒนาสมอง
- **พัฒนาจากงานวิจัย** สู่การก่อตั้งธุรกิจ
- **ทุนจดทะเบียน 1 ล้านบาท** ก่อตั้งบริษัทมาแล้ว 3 ปี
- **มีพันธมิตร** ได้แก่ คณะแพทยศาสตร์-คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สวทช. เบนเกด

นวัตกรรมเกมฝึกสมอง

- **'ระบบออกกำลังกายสมอง'**
ผ่านควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนในเกม
- **ช่วยชะลออาการสมองเสื่อม**
ช่วยฝึกสมอง พัฒนาสมาธิ
- **กลุ่มเป้าหมาย เด็กสมาธิสั้น ผู้สูงอายุมีอาการหลงลืม**
ตลอดจนผู้ป่วยสมองเสื่อม
ผู้สูงอายุ 100 คนพึงพอใจกับการทดลองใช้ระบบ

28/06/2565 [ภาพ: สุวิชา จิรายุเจริญศักดิ์]



การฝึกสมองที่มีประสิทธิภาพ

ปัจจุบัน ทีมงานได้ออกแบบระบบให้ใช้งานง่ายและสามารถติดตั้งใช้กับสมาร์ตทีวีหรือคอมพิวเตอร์ พร้อมคำแนะนำการใช้งานเพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงได้สะดวก

งานวิจัยบนห้องสตาร์ทอัพ

เบรนนีฟิตร่วมมือกับทีมแพทย์และทีมวิศวกร จากคณะแพทยศาสตร์และคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีทุนจดทะเบียนเริ่มต้น 1 ล้านบาท ในการพัฒนาและออกแบบระบบ BCI-based

Cognitive Training ทดลองระบบกับ ผู้สูงอายุ 100 คน

ผลที่ได้รับคือ ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจจากการใช้งาน สนุกสนานกับเกม และมีความพึงพอใจที่พัฒนาขึ้น ระบบออกกำลังกายสมองได้จดอนุสิทธิบัตรและอยู่ในขั้นตอนของสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา (อย.) โดยกองควบคุมเครื่องมือแพทย์ ทั้งนี้ ได้เปิดให้บริการทดสอบนำร่องที่ศูนย์ฝึกสมอง โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ สภากาชาด และศูนย์ดูแลผู้สูงอายุ 6 แห่ง ได้แก่ ศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุ ที่บ้านบางแค กรุงเทพฯ จ.ภูเก็ต

อ.บางละมุง จ.ชลบุรี จ.บุรีรัมย์ ศูนย์ดูแลผู้สูงอายุพระนครศรีอยุธยา และศูนย์ดูแลผู้สูงอายุและผู้ป่วยบ้านลลิตา จ.เชียงใหม่ เพื่อให้บริการพี่น้องระดับความรู้คิดแก่ผู้สูงอายุในระดับชุมชนทั่วประเทศ

นอกจากนี้ยังได้รับการสนับสนุนจากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.)

และภาคเอกชน เช่น การได้รับทุนสนับสนุนผู้ประกอบการเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Ted fund) นำงานวิจัยไปต่อยอดเชิงพาณิชย์ และพัฒนาบริการในรูปแบบ Home Use

ตลอดจนได้รับรางวัลการประกวดสิ่งประดิษฐ์นวัตกรรมในงาน International Exhibition of Invention of Geneva ณ กรุงเจนีวา สมาพันธรัฐสวิส และงาน Seoul Innovation International Fair ณ กรุงโซล สาธารณรัฐเกาหลี

สุวิชา อธิบายเพิ่มเติมว่า จากการได้รับความสนับสนุนจาก สวทช. ทำให้ทีมวิจัยเล็กๆ สามารถพัฒนาไปสู่กิจการที่เติบโตขึ้นจนกลายเป็นธุรกิจ เนื่องจาก สวทช. มีทีมนักวิจัยและภาคเอกชนที่คอยแก้ปัญหาช่วยเหลือ ผลักดันในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาตัวผลิตภัณฑ์ การหาแหล่งทุน ทำให้เกิดประโยชน์ด้านลดการพึ่งพาเทคโนโลยีด้านการฝึกสมองผู้ป่วยจากต่างประเทศ สอดคล้องกับการสนับสนุนโมเดลเศรษฐกิจ BCG

สวทช.สร้างกลไกเร่งเชิงพาณิชย์

ณรงค์ คิริเลิศวรกุล ผู้อำนวยการ สวทช. กล่าวว่า สวทช. ขยายงานวิจัยสู่โมเดลธุรกิจใหม่ ภายใต้กลไกการส่งเสริมและผลักดันผลงานวิจัยไปสู่เชิงพาณิชย์อีกรูปแบบหนึ่ง หรือที่เรียกว่า “นาสท์ด้า สตาร์ทอัพ” (NSTDA Startup) ตั้งแต่ปี 2561 เพื่อผลักดันผลงานวิจัยนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ และยังช่วยต่อยอดศักยภาพงานวิจัยสู่การตอบโจทย์ความต้องการของภาคอุตสาหกรรมระดับประเทศ

ปัจจุบันมีสตาร์ทอัพที่ได้รับการอนุมัติ 9 ผลงาน ซึ่งกลไกของ NSTDA Startup นี้

กรุงเทพธุรกิจ Krungthep Turakij Circulation: 160,000 Ad Rate: (FC) 1,600 (BW) 1,400	Section: การเงิน-ลงทุน/InnoCreative วันที่: อังคาร 28 มิถุนายน 2565 ปีที่: 35 ฉบับที่: 12150 หน้า: 24(กลาง), 22 Col.Inch: 121.80 ADValue: (B/W) 170,520 (FC) 194,880 PRValue(x3): (B/W) 511,560 (FC) 584,640 หัวข้อข่าว: 'เบรนนีฟิต' สตาร์ทจากแล็บ เกมฝึกสมองรับตลาดสูงวัย
--	---

จะช่วยตอบโจทย์การเร่งให้เกิดการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ของผลงานวิจัยพัฒนาและนวัตกรรม (RDI) ให้เร็วยิ่งขึ้น โดยหลักคือจะมีกลุ่มนักวิจัยเข้าร่วมกับพันธมิตรภาคเอกชนและสวทช. ในการ **ปั้นโมเดลธุรกิจจากผลงานวิจัย** เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเป็นแผนธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม แล้วก้าวไปสู่การรวมจัดตั้งเป็นบริษัทสตาร์ทอัพ