



การยกระดับความพร้อมการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา

วรรณชลี โนริยา¹ ไพบูลย์ ศรีชัยสวัสดิ์² ชนายนันต์ สมานิติโต³
ปณณดา ไชยราช² และสุทธินิ ศรีบุรี⁴

¹คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

²นักวิชาการอิสระ

³คณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

⁴คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ อุปสรรคของการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรม การกีฬาในประเทศไทย และศึกษาระดับความรู้ความพร้อมและพัฒนาแนวทางในการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรม การกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา ด้วยระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมวิธี ได้แก่ การวิจัยเชิงปริมาณในการสำรวจผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการกีฬา จำนวน 400 ตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วย วิธีการทางสถิติเชิงพรรณนา สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีประสบการณ์งานด้านการ บริหารจัดการงานทรัพย์สินทางปัญญา หรือเกี่ยวข้องด้านทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมกีฬามากกว่า 3 ปี จำนวน 9 คน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนความรู้และความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาในภาพ รวมอยู่ในระดับน้อย มีคะแนนเฉลี่ย 4.01 2) ความพร้อมของอุตสาหกรรมการกีฬาต่อการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา ในการสร้างมูลค่าเพิ่มในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.34$, S.D. = 0.55) 3) แนวทางในการสร้างมูลค่า อุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา ประกอบด้วย (1) การสร้างความเข้าใจแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องใน อุตสาหกรรมการกีฬาแต่ละกลุ่มประเภท (2) การพัฒนาศูนย์ให้คำปรึกษาด้านทรัพย์สินทางปัญญาใน อุตสาหกรรมการกีฬาอย่างเป็นรูปธรรม เน้นการบูรณาการของศูนย์การให้บริการด้านทรัพย์สินทางปัญญากับ หน่วยงานขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา (3) การพัฒนาระบบนิเวศ Eco-System การใช้ทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อช่วยยกระดับและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศในภาพรวม (4) การบูรณาการ ทำงานร่วมกันภายใต้แนวทางหรือแผนเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา (5) การเสริมสร้างแรงจูงใจให้ ภาคเอกชนเล็งเห็นถึงความสำคัญในการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา

คำสำคัญ: อุตสาหกรรมการกีฬา; ทรัพย์สินทางปัญญา; การสร้างมูลค่าเพิ่ม



ENHANCING READINESS TO CREATE VALUE IN THE SPORTS INDUSTRY THROUGH INTELLECTUAL PROPERTY

Wanchalee Noriya¹, Paiboon Srichaisawat², Chananan Samahito³,
Punyada Chairatch², and Suttinee Sriburi⁴

¹Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

²Independent scholar

³King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Business School,
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

⁴Faculty of Sports and Health Science, Kasetsart University

Abstract

This study aims to investigate the situation and obstacles of intellectual property (IP) use in the Thai sports industry, as well as to examine the level of knowledge and readiness, and to enhance the readiness for creating value in the sports industry through IP. The mixed research methodology includes a quantitative survey of 400 respondents in the sports industry using questionnaires as a tool for data collection and analysis using descriptive statistics. For qualitative research, 9 key informants with at least 3 years of experience in intellectual property management or related fields in the sports industry were interviewed. The data analysis was conducted using content analysis. The results of the study found that 1) Most participants in the study demonstrated a low overall level of a general knowledge and understanding of IP use in the sports industry with an average score of 4.01. 2) The readiness of the sports industry to use IP for value creation was moderate ($\bar{x} = 3.34$, S.D. = 0.55). 3) The guidelines for enhancing readiness to create value in the sports industry through IP include: (1) Raising awareness among stakeholders in sports industry. (2) Developing an IP consulting center for the sports industry, with a focus on integrating IP services with key sports industry driving agencies. (3) Developing an IP Eco-System to help enhance readiness and create value to the overall Thai sports industry. (4) Promoting collaborative efforts through guidelines or plans to drive the sports industry. (5) Encouraging the private sector to recognize the importance of using IP to drive the sports industry.

Keywords: Sports industry, Intellectual property, Create value

บทนำ

ภายหลังจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ทำให้ประชาชนทั่วโลกเริ่มกลับมาให้ความสนใจกับการเล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น เมื่อพิจารณามูลค่าการเติบโตของตลาดกีฬาทั่วโลกเติบโตจาก 354.96 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2564 เป็น 501.43 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2565 ที่อัตราการเติบโตต่อปี (Compound Annual Growth Rate: CAGR) ร้อยละ 41.3 และตลาดคาดว่าจะสูงถึง 707.84 พันล้านดอลลาร์ ในปี 2569 จากมูลค่าข้างต้นเป็นมูลค่าที่ยืนยันว่าอุตสาหกรรมการกีฬาและธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและกีฬาก็เป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจโลก ซึ่งจุดเด่นของของอุตสาหกรรมนี้อยู่ที่ความสามารถในการเชื่อมต่อกับภาคเศรษฐกิจต่าง ๆ เช่น การท่องเที่ยวเชิงกีฬา การผลิตและค้าปลีกอุปกรณ์กีฬา เครื่องแต่งกายกีฬา กีฬาอาชีพ ธุรกิจนันทนาการ การแข่งขันกีฬาทงน้ำ และกีฬากลางแจ้ง ประเภทกีฬาหลัก คือกีฬาที่มีผู้ชมและกีฬาที่มีส่วนร่วมซึ่งมีรายได้จากการนำเสนองานการแข่งขันกีฬาของทีมและสโมสร การขายสินค้า บัตรเข้าชมกีฬา การเป็นสปอนเซอร์ และสิทธิในการถ่ายทอด เป็นต้น (Research and Markets, 2022) สะท้อนได้ว่าอุตสาหกรรมการกีฬามีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อเศรษฐกิจโลก

ในส่วนของอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย สามารถสร้างเม็ดเงินได้อย่างมหาศาลและเพิ่มมูลค่าให้กับเศรษฐกิจของประเทศได้ ทั้งมูลค่าของอุตสาหกรรมการกีฬา มูลค่าของธุรกิจที่เกี่ยวข้อง และมูลค่าทางสังคมที่มีมูลค่ามหาศาล ทั้งยังมีโอกาสเติบโตขึ้นได้อีกมากเมื่อเทียบกับต่างประเทศ ซึ่งส่งผลต่อเนื่องไปยังธุรกิจท่องเที่ยวที่ได้รับประโยชน์อย่างมาก แม้ว่ามูลค่าไม่สูงเทียบเท่าในต่างประเทศ การพัฒนาธุรกิจกีฬาไทยยังมีอุปสรรค ส่วนหนึ่งจากการสร้างสโมสรต้องพึ่งพาเงินทุนจำนวนมาก ทั้งนี้โครงสร้างรายได้ของสโมสรไทยยังเปราะบางเมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศ (Kingkan Ketsiri, & Nakanan Kullanartsiri, 2022)

อย่างไรก็ตาม การเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาและอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาให้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ประเด็นสำคัญที่ต้องพิจารณา คือ รูปแบบของการตลาดกีฬา (Sport Marketing) ซึ่งในปัจจุบันจำแนกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ การตลาดกับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์โดยตรง และการตลาดกับสินค้าและบริการที่ไม่เกี่ยวข้องกับการกีฬา แต่ใช้การสื่อสารผ่านกีฬา (Milne & McDonald, 1999) ซึ่งในรูปแบบการใช้กีฬาเป็นตัวกลางได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของแนวคิดการตลาดแบบ “การสร้างความเป็นตัวตนของแบรนด์หรืออัตลักษณ์แบรนด์ (Brand Identity)” สินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ แนวคิดการสร้างอัตลักษณ์แบรนด์ได้พยายามเข้ามามีส่วนร่วมในการกีฬาที่เป็นที่นิยม โดยเน้นการสร้างภาพพจน์ระหว่างแบรนด์กับผู้บริโภคให้มีความแน่นแฟ้นมากขึ้น สร้างความเป็นตัวตนของแบรนด์ให้เป็นที่รู้จัก พร้อมทั้งเป็นการขยายฐานผู้บริโภคกว้างขวางมากขึ้น ซึ่งวงการกีฬาถือว่าเป็นกลุ่มที่มีฐานแฟนคลับหนาแน่นมากที่สุดวงการหนึ่งจึงเป็นเป้าหมายหลักของสินค้าและบริการต่าง ๆ และสะท้อนได้ว่ารายได้ของอุตสาหกรรมการกีฬาไม่ได้จำกัดแหล่งที่มาเพียงแค่งานสนับสนุนจากสปอนเซอร์ ค่าลิขสิทธิ์ในการถ่ายทอด การจำหน่ายบัตรและสินค้าที่ระลึกเท่านั้น แต่ยังมีรายได้จากสินค้าและบริการผ่านกีฬาอีกด้วย

สำหรับอุตสาหกรรมการกีฬาไทย ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นกฎหมายที่มีบทบาทสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์หรือผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมและเศรษฐกิจกับอุตสาหกรรมการกีฬา ทรัพย์สินทางปัญญาประกอบด้วย 4 ประเภท ได้แก่ (1) ลิขสิทธิ์ (Copyrights) ในการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของผู้สร้างเนื้อหา เช่น การถ่ายทอดสด การบันทึกวิดีโอ และการถ่ายภาพของการแข่งขันกีฬา (2) เครื่องหมายการค้า (Trademarks) ที่ใช้ในการคุ้มครองตัวบ่งชี้ที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์กร ทีม และนักกีฬา เช่น ชื่อ สัญลักษณ์ และสีที่เป็นเอกลักษณ์ (3) สิทธิบัตร (Patents) และ (4) ความลับทางการค้า (Trade Secrets) ที่ใช้ในการคุ้มครองนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์กีฬา วิธีการฝึกซ้อม และเทคโนโลยีที่ใช้ในการแข่งขันมีบทบาทสำคัญและกฎหมายที่หลากหลายของแต่ละประเทศ แม้ว่าทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทจะมีความแตกต่างกันแต่มีจุดเริ่มต้นเดียวกัน คือ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยเจ้าของผลงานหรือผู้สร้างสรรค์ผลงานทรัพย์สินทางปัญญามีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการควบคุมการใช้ผลงาน จึงมีความละเอียดอ่อนและจำเป็นต้องมีการบริหารจัดการและปกป้องคุ้มครองการละเมิด

อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งจะนำไปสู่การสร้างรายได้และเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจและอุตสาหกรรมการกีฬาสูงสุด การป้องกันและการใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาต้องเป็นไปตามกฎหมายในแต่ละพื้นที่ ซึ่งทรัพย์สินทางปัญญาเหล่านี้ช่วยให้อุตสาหกรรมการกีฬามีความก้าวหน้าและควบคุมคุณภาพในผลิตภัณฑ์หรือบริการที่เกี่ยวข้องได้ ปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนา ประดิษฐ์ คิดค้น นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการกีฬามากขึ้น ลดการนำเข้าเทคโนโลยีจากต่างประเทศ สามารถแข่งขันทางเศรษฐกิจ อีกทั้งยังเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับนานาชาติ และเสริมสร้างให้มีการลงทุนในประเทศไทยมากขึ้น แต่ทั้งนี้ยังคงมีอุปสรรคบางประการเกี่ยวกับการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา เช่น กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ความรู้ความเข้าใจของผู้ประกอบธุรกิจอุตสาหกรรมการกีฬา การบูรณาการความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬา เป็นต้น

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาสถานการณ์ และอุปสรรคของการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬา ตลอดจนความพร้อมของอุตสาหกรรมการกีฬาไทยในปัจจุบัน เพื่อวิเคราะห์แนวทางการยกระดับความพร้อมการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญาผ่านการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนอย่างแท้จริง เพราะการสร้างมูลค่าในอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญาเป็นการสร้างนวัตกรรมและคุณค่าที่สามารถกระตุ้นการเจริญเติบโตของอุตสาหกรรม มีการลงทุนในนวัตกรรมทางเทคโนโลยี การพัฒนานักกีฬา และการตลาดที่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่น่าสนใจและเพิ่มมูลค่าทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม การสร้างมูลค่าในอุตสาหกรรมการกีฬานี้ไม่เพียงแต่เสริมสร้างรายได้และโอกาสทางธุรกิจ แต่ยังส่งผลให้มีการพัฒนาทักษะ นวัตกรรม และความสามารถที่สำคัญในสังคมไทย และส่งผลต่อเนื่องการเติบโตของอุตสาหกรรมการกีฬาไทยสู่ระดับนานาชาติอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ และอุปสรรคของการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาระดับความรู้และความพร้อมของอุตสาหกรรมการกีฬาต่อการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการสร้างมูลค่าเพิ่ม
3. เพื่อเสนอแนวทางการยกระดับความพร้อมการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา

คำจำกัดความการวิจัย

อุตสาหกรรมการกีฬา

อุตสาหกรรมการกีฬา หมายถึง ผู้ผลิตสินค้าและบริการทั้งหมดที่ผู้บริโภคสามารถซื้อผลิตภัณฑ์และบริการที่เกี่ยวข้องกับกีฬาไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง โดยสินค้านั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้

แนวคิดของ ลี พิตส์ และควอเตอร์แมน (Li, Pitts, & Quarterman, 2008) ให้นิยามอุตสาหกรรมการกีฬา คือ “กลุ่มของตลาดที่ประกอบไปด้วย ผลิตภัณฑ์และบริการด้านการกีฬา การออกกำลังกายและนันทนาการ ซึ่งสามารถจัดให้อยู่ในรูปแบบของกิจกรรม สินค้า บริการ บุคลากร สถานที่” หรือ การจัดทำ Sport Satellite Accounts (SSAs) ของ สหภาพยุโรป (EU) ที่ได้กำหนดนิยามของเศรษฐกิจการกีฬา (Vilnius Definition) ว่า เศรษฐกิจการกีฬาเกี่ยวข้องกับทุกหมวดหมู่ หรือกลุ่มใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา

อุตสาหกรรมการกีฬา เป็นอุตสาหกรรมที่มีการนำเสนอสินค้าและบริการทางการกีฬาให้กับผู้บริโภค โดยมีรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างกันออกไปตามประเภทหรือชนิดของอุตสาหกรรมการกีฬา เช่น ผลิตภัณฑ์และธุรกิจด้านกีฬา การออกกำลังกาย ธุรกิจอุปกรณ์กีฬา ธุรกิจเพื่อการบริการ ธุรกิจโรงแรม ร้านอาหาร อาหารเสริมและเครื่องดื่ม ธุรกิจกิจกรรมการแข่งขันต่าง ๆ หรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวกับนันทนาการ กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ การดูแลสุขภาพเพื่อส่งเสริมการสร้างรายได้จากการกีฬารวมถึงสร้างอาชีพกับ

ประชากรทุกกลุ่ม และยังเป็นอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการผลิต จำหน่าย และให้บริการผลิตภัณฑ์กีฬาทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ (Product and Service) กิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกาย รวมถึงการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports Tourism) และกีฬาเพื่อนันทนาการ (Recreational Sports) เป็นต้น

ทรัพย์สินทางปัญญา

คำว่า “ทรัพย์สินทางปัญญา” หรือ “Intellectual Property” (IP) หมายถึง การให้ความคุ้มครองสิ่งที่เกิดขึ้นจากปัญญา สิ่งที่มีมนุษย์คิดค้นหรือสร้างสรรค์ขึ้นมาสามารถแปลงเป็นทรัพย์สินได้ ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่าง ๆ หลายประเภท คนไทยขาดการทำแผนทางธุรกิจ การทำแผนสามารถเกิดกลยุทธ์การดำเนินงานที่ชัดเจน สินค้าในอุตสาหกรรมกีฬามีการสร้างนวัตกรรมซึ่งได้รับการคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญา เช่น รองเท้าวิ่ง และอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ เป็นต้น มีการแบ่งกลุ่มคนออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ นักประดิษฐ์ ผู้คิดค้น (Inventor) และผู้ที่ทำธุรกิจ (Innovator) ซึ่งแตกต่างกัน โดยผู้ที่ทำธุรกิจสามารถส่งผ่านความต้องการไปยังนักประดิษฐ์ ผู้คิดค้นเพื่อสนองความต้องการผู้บริโภค หากมีความชัดเจนว่าเป็นกลุ่มบุคคลประเภทใด สินค้าก็จะตอบโจทย์ได้อย่างชัดเจน

นักวิจัยในประเทศไทยส่วนหนึ่งได้เปลี่ยนตนเองเพื่อเป็น Startup หรือ SME ซึ่งการทำธุรกิจไม่ใช่เรื่องง่ายแต่มีปัจจัยอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบ ดังนั้น มีนิยามที่เกี่ยวข้องที่สำคัญคือคำว่า “Startup” และ “SME” ซึ่งมีความหมายที่แตกต่างกัน

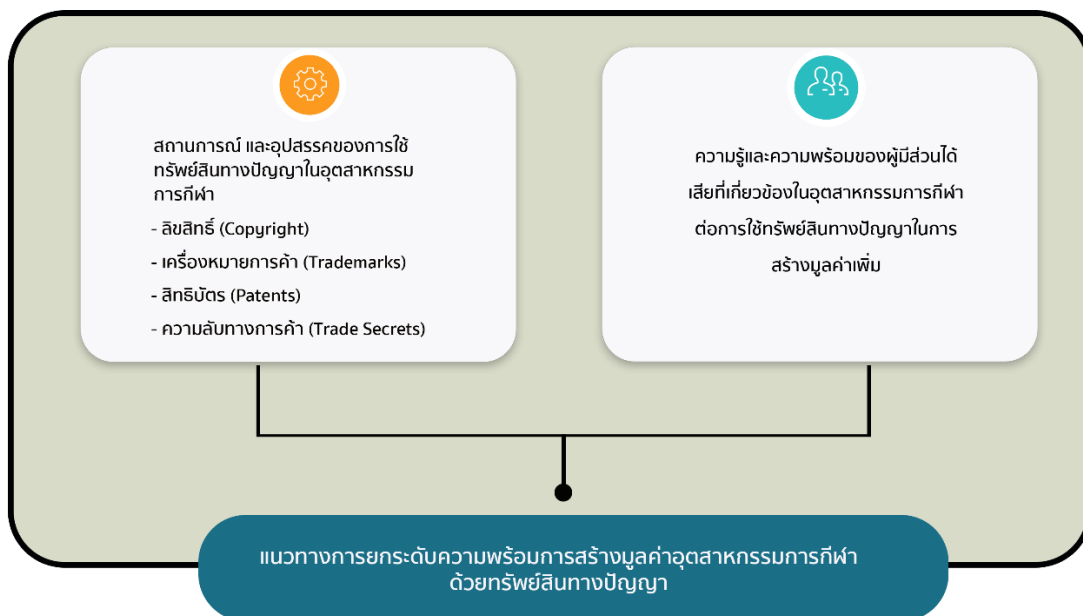
“SME” หมายถึง เป็นผู้ประกอบการขนาดเล็ก จ้างคนไม่เกิน 200 คน รายได้ 500 ล้านบาท ผู้ประกอบการภาคธุรกิจส่วนใหญ่ของประเทศไทยเป็นประเภท SME “Startup” เป็นกลุ่มที่ภาครัฐต้องการให้ผู้ประกอบการเป็นกลุ่มนี้ แต่ไม่ใช่เรื่องง่าย การเป็น Startup คือ การเป็นบริษัทที่มีลักษณะพิเศษที่ต้องการแก้ไขปัญหบางอย่าง (Pain Point) Startup จะต้องมີทรัพย์สินทางปัญญาและต้องสร้างรายได้จากการขายทรัพย์สินทางปัญญา ลักษณะพิเศษของ Startup ประกอบด้วย 1) นวัตกรรม (Innovative) 2) ความพลิกผัน (Disruptive) 3) การแก้ปัญหา (Problem Solving) 4) การเติบโตอย่างรวดเร็ว (Fast Growing)

ลิขสิทธิ์ (Copyright) หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์ โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับความคุ้มครองทันทีที่สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน

เครื่องหมายการค้า (Trademark) หมายถึง เครื่องหมายที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายเพื่อใช้บอกความแตกต่างของสินค้าและไม่ให้ผู้อื่นใช้ซ้ำหรือที่เรียกว่า “แบรนด์ของสินค้า” ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ที่ใช้องค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ อย่างรวมกัน ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ โลโก้ สี ภาพ ลวดลาย รูปทรง ฯลฯ แต่ส่วนที่เป็นพื้นฐานสำคัญที่เข้าใจผิดและใช้ผิดกันมาก คือ การตั้งชื่อเครื่องหมายการค้า ผู้ประกอบธุรกิจส่วนใหญ่ต้องมีชื่อเรียกสินค้าหรือบริการที่ประกอบธุรกิจ ทุกชื่อใช้ได้ไม่ผิดแต่ไม่ได้หมายความว่าทุกชื่อสามารถคุ้มครองตามกฎหมายได้ ดังนั้นชื่อเครื่องหมายการค้าที่ดีและถูกต้องตามหลักเกณฑ์จะประกอบไปด้วยลักษณะ 3 ประการ ที่สำคัญดังนี้ ไม่ห้าม ไม่ซ้ำ ไม่สื่อ

สิทธิบัตร (Patent) หมายถึง หนังสือสำคัญที่รัฐออกให้เพื่อคุ้มครองการประดิษฐ์ (Invention) ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง

ความลับทางการค้า (Trade Secrets) หมายถึง ข้อมูลการค้าซึ่งยังไม่รู้จักกันโดยทั่วไป หรือยังเข้าถึงไม่ได้ในหมู่บุคคล ซึ่งโดยปกติแล้วต้องเกี่ยวข้องกับข้อมูลดังกล่าว โดยเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ในเชิงพาณิชย์เนื่องจากการเป็นความลับ และเป็นข้อมูลที่ถูกควบคุมความลับทางการค้าได้ใช้มาตรการที่เหมาะสมเพื่อรักษาไว้เป็นความลับ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเชิงปริมาณ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประกอบด้วย ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมการกีฬา ได้แก่ นักกีฬา สื่อมวลชน พันธมิตรหรือสมาคม แฟนคลับหรือผู้ชม สโมสรกีฬา ผู้จัดการแข่งขัน สมาคมกีฬา อคาเดมี ผู้ประกอบการกีฬา ร้านค้าปลีก ผู้ผลิตแบรนด์สินค้า งานออกแบบดีไซน์ จำนวน 400 คน โดยใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) เป็นการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากสมาชิกที่อาสาเข้ามามีส่วนร่วมให้ข้อมูลด้วยความเต็มใจ และวิธีการคัดเลือกแบบลูกโซ่ (Snowball Selection)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้แบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด เพื่อศึกษาระดับความรู้และความพร้อมของอุตสาหกรรมกีฬาต่อการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการสร้างมูลค่าเพิ่ม แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานด้านอุตสาหกรรมการกีฬาและธุรกิจที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามระดับความรู้และความพร้อมของอุตสาหกรรมกีฬาต่อการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการสร้างมูลค่าเพิ่ม ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ใช้มาตรวัด 2 ระดับ คือ ถูกและผิด ใช้เกณฑ์การแปลผลดังนี้ คะแนนร้อยละ 75 ขึ้นไป ระดับมาก คะแนนระหว่างร้อยละ 60 - 75 ระดับปานกลาง และคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 60 ระดับน้อย

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามระดับความรู้และความพร้อมของอุตสาหกรรมกีฬาต่อการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการสร้างมูลค่าเพิ่ม ข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด

การตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

1) คณะผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความตรงเชิงโครงสร้างและความตรงเชิงภาษากับผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน แล้วจึงหาค่า IOC ซึ่งแบบสอบถามนี้มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.66 - 1.00



2) คณะผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จำนวน 30 คน ซึ่งค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา มีค่า 0.95

การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจัดทำแบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) และแจกแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองผ่านการส่งอีเมลหรือประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย จากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถาม ตรวจสอบความสมบูรณ์ด้วยตนเอง แล้วนำไปลงรหัสและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานกับความถี่และร้อยละ รวมถึงใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาจากคำตอบในส่วนข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่น ๆ

การวิจัยเชิงคุณภาพ

ผู้ให้ข้อมูลหลักคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือตัวแทนหน่วยงานที่ดำเนินการเกี่ยวกับเรื่องการยกระดับความพร้อมการสร้างความมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา โดยมีคุณสมบัติ คือ มีความรู้ประสบการณ์การทำงานด้านทรัพย์สินทางปัญญา หรือมีบทบาทในการขับเคลื่อนเกี่ยวกับงานด้านทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬา ไม่น้อยกว่า 3 ปี จำนวน 9 คน ด้วยการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้ที่ได้ลิขสิทธิ์เจ็ตสกีไทย ผู้บริหารกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ผู้บริหารการกีฬาแห่งประเทศไทย คณะอนุกรรมการกีฬาอาชีพและอุตสาหกรรมกีฬา ผู้แทนสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย ตัวแทนอุตสาหกรรมการกีฬา ผู้แทนกรมทรัพย์สินทางปัญญา และผู้แทนสมาคมการค้าเครื่องกีฬา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการยกระดับความพร้อมการสร้างความมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญาโดยใช้กรอบของกระบวนการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาของไทยในการกำหนดกรอบความคิด และนำมาประยุกต์กับแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศไทย แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่ (1) สถานภาพผู้ให้สัมภาษณ์ (2) สถานการณ์ และอุปสรรคของการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬา และ (3) แนวทางการส่งเสริมการยกระดับและสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา

การตรวจสอบเครื่องมือ

คณะผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์จากทฤษฎีแนวความคิด เอกสาร และผลจากการวิเคราะห์ผลเชิงปริมาณแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความตรงเชิงโครงสร้าง และความตรงเชิงภาษา ทั้งนี้ในแบบสัมภาษณ์นี้มีค่า IOC อยู่ที่ 0.66 - 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง รวบรวมแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับอุตสาหกรรมการกีฬาที่ครอบคลุมแนวคิดการตลาดกีฬา (Sport Marketing) และสินค้าและบริการด้านการกีฬา แนวคิดทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางการส่งเสริมการยกระดับและสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาอยู่ในสภาพที่สะดวกและง่ายต่อการนำไปวิเคราะห์ นำไปจัดระเบียบ จัดประเภทข้อมูลทางกายภาพแบบกว้าง ๆ และนำไปกำหนดรหัสของข้อมูล (Coding) เพื่อใช้ในการสรุปข้อมูลแต่ละประเด็นได้อย่างครบถ้วนด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา



ผลการวิจัย

1) ผลทดสอบความรู้และความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬา
ตารางที่ 1 แสดงระดับผลทดสอบความรู้และความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาใน
อุตสาหกรรมการกีฬา

n = 400

ความรู้/ ความเข้าใจ	คะแนนต่ำสุด	คะแนนสูงสุด	คะแนนเฉลี่ย	ระดับ
คะแนนความรู้และความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาภาพรวม	1.00	8.00	4.01	น้อยที่สุด*

*การกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน (Best, 1981) คะแนน 1.00-4.80: น้อยที่สุด, คะแนน 4.90-8.60: น้อย, คะแนน 8.70-12.40: ปานกลาง, คะแนน 12.50-16.20: มาก, คะแนน 16.30-20.00: มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนความรู้และความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาภาพรวม มีคะแนนเฉลี่ย 4.01 อยู่ในระดับน้อย โดยประเด็นที่ตอบถูกมากที่สุด ได้แก่ ประเด็นอุปกรณ์กีฬา อุปกรณ์ฝึกซ้อม และเทคโนโลยี สามารถได้รับการคุ้มครองจากการจดสิทธิบัตร ในขณะที่ประเด็นที่มีการตอบถูกน้อยที่สุด ได้แก่ ประเด็นเครื่องหมายการค้าในอุตสาหกรรมกีฬา ประกอบด้วย ชื่อแบรนด์ โลโก้ คำขวัญของทีมกีฬา และผู้ผลิต

2) ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพร้อมของอุตสาหกรรมกีฬาต่อการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการสร้างมูลค่าเพิ่ม ในภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.34$, S.D. = 0.55) โดยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมกีฬาเห็นด้วยกับประเด็น “องค์กรกีฬา สมาคม หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถที่จะผลักดันหรือพัฒนากลยุทธ์ในการยกระดับอุตสาหกรรมกีฬาในการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา” มากที่สุด มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 1.03) และเห็นด้วยน้อยที่สุดในประเด็น บุคลากรในวงการอุตสาหกรรมกีฬา เข้าใจในกระบวนการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการคุ้มครองต่าง ๆ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.01)

3) จากการสัมภาษณ์แนวทางการยกระดับความพร้อมการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา ผลการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) จำแนกแนวทางได้ ดังนี้

(1) การสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬาของแต่ละกลุ่มประเภท (Segment)

จากผลการศึกษาพบว่า ความรู้ความเข้าใจด้านทรัพย์สินทางปัญญาในกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมกีฬาของคณะผู้วิจัย เกี่ยวกับกฎหมาย 4 ประเภท ได้แก่ ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายทางการค้า สิทธิบัตร และความลับทางการค้า ซึ่งเป็นกฎหมายระเบียบที่กรมทรัพย์สินทางปัญญากำกับดูแลการใช้บังคับและถือปฏิบัติ โดยส่วนใหญ่พบว่า มีความเข้าใจต่อทรัพย์สินทางปัญญาว่าทุกอย่างถือเป็นลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ยังพบว่า การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬาในแต่ละกลุ่มประเภท เช่น นักกีฬา ผู้ฝึกสอน สโมสรกีฬา และผู้ประกอบการ เป็นต้น จำเป็นต้องมีการศึกษาในแต่ละประเภทอย่างชัดเจนเนื่องจากในแต่ละประเภทใช้องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่แตกต่างกัน

(2) การพัฒนาศูนย์ให้คำปรึกษาด้านทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมกีฬาอย่างเป็นรูปธรรม

จากผลการศึกษาพบว่า ประเด็นสำคัญที่ช่วยในการขับเคลื่อนการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมกีฬาได้อย่างเป็นรูปธรรม คือ การบูรณาการของศูนย์ให้บริการด้านทรัพย์สินทางปัญญา (ศูนย์ IPAC Intellectual Property Advisory Center) กับหน่วยงานขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาเพื่อใช้เป็นศูนย์ที่ให้คำปรึกษา ดูแล และให้การช่วยเหลือด้านทรัพย์สินทางปัญญาแบบครบวงจร เผยแพร่องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาและพัฒนาศูนย์กลางทางการกีฬาอย่างเหมาะสมและทั่วถึง

(3) การพัฒนาระบบนิเวศ (Eco - System) การใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาเพื่อช่วยยกระดับและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศในภาพรวม

จากผลการศึกษาพบว่า การขับเคลื่อนการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพยากรปัญญานั้นมีความเกี่ยวข้องกับหลายภาคส่วน คือ นักกีฬา ทีมกีฬา สมาคมกีฬา หน่วยงานกำกับดูแลกีฬา ผู้แพร่ภาพกระจายเสียงและบริษัทสื่อ กลุ่มผู้ขายสินค้าและผู้ค้าปลีกในอุตสาหกรรมการกีฬา สถาบันการศึกษา และวิจัย นวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์การกีฬา และการสนับสนุนของหน่วยงานรัฐและกลุ่มผู้ประกอบการภาคเอกชน โดยระบบนิเวศที่ประกอบด้วยตัวแสดงที่หลากหลาย ต้องอาศัยความร่วมมือและการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อเพิ่มมูลค่าโดยรวมของอุตสาหกรรมการกีฬา กระตุ้นนวัตกรรม และเน้นการพัฒนาเพื่อการทำงานแบบบูรณาการทั้งระบบ

(4) การบูรณาการทำงานร่วมกันภายใต้แนวทางหรือแผนเพื่อที่จะขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา

จากผลการศึกษาพบว่า ประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาได้อย่างเป็นรูปธรรม ได้แก่ การบูรณาการร่วมกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะหน่วยงานภาครัฐ ได้แก่ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และกระทรวงพาณิชย์ (กรมทรัพยากรเส้นทางปัญญา) ทั้งในเรื่องแนวทางการทำงาน ทิศทางและเป้าหมาย การจัดทำแผนงาน และการบูรณาการข้อมูลและข่าวสาร

(5) การเสริมสร้างแรงจูงใจให้ภาคเอกชนเล็งเห็นถึงความสำคัญในการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา

จากผลการศึกษาพบว่า ประเด็นสำคัญในการทำให้เกิดการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาให้มีความเป็นรูปธรรม คือ การเสริมสร้างแรงจูงใจให้ภาคเอกชนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญา (IP) ในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา โดยแสดงให้เห็นถึงสิทธิประโยชน์หรือมาตรการต่าง ๆ ที่ภาคเอกชนจะได้รับจากการเข้าสู่กระบวนการจัดทรัพยากรเส้นทางปัญญา เช่น มาตรการภาษี โครงการสนับสนุนเงินทุน การละเว้นหรือลดค่าใช้จ่าย และการพัฒนาขั้นตอนดำเนินงานที่รวดเร็วขึ้นและการปรับปรุงกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาภาพรวมข้างต้นสะท้อนว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนความรู้และความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาในภาพรวม มีคะแนนเฉลี่ย 4.01 อยู่ในระดับน้อย ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานศึกษาของวารสารณ์ ไตรรักษ์ฐาปนกุล (Waraporn Tairakthapanakul, 2014) ที่พบว่าระดับความรู้ความเข้าใจ ความพึงพอใจ และความต้องการของผู้ที่มาติดต่อขอจดทะเบียนทรัพยากรเส้นทางปัญญาที่กรมทรัพยากรเส้นทางปัญญาในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง แต่อย่างไรก็ตาม ผลสะท้อนให้เห็นว่า องค์ความรู้ของประชาชนที่เกี่ยวกับทรัพยากรเส้นทางปัญญายังไม่เพียงพอต่อการที่จะขับเคลื่อนประเด็นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม ทั้งนี้ระดับความรู้ความเข้าใจในการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาเฉพาะอุตสาหกรรมนั้น มีความซับซ้อนและเฉพาะเจาะจงประเด็นของการจัดทรัพยากรเส้นทางปัญญามากกว่า จึงทำให้ผลการศึกษาครั้งนี้มีระดับความรู้ความเข้าใจน้อยกว่าในภาพรวม

สำหรับประเด็นด้านความพร้อมของอุตสาหกรรมการกีฬาต่อการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาในการสร้างมูลค่าเพิ่ม ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.34$, S.D. = 0.55) ซึ่งเป็นไปตามกลไกของแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) ประเด็นการพัฒนาที่ 5 การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ครอบคลุมภาคการผลิต ภาคการค้า และภาคบริการด้านการกีฬา รวมทั้งสนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมการกีฬาระดับชาติและนานาชาติ การจัดกิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์ของภาคเอกชน (International Sport Events & Private Sport Events) (Ministry of Tourism and Sports, 2023) ซึ่งหากบุคลากรในวงการกีฬา



มีความพร้อมในการนำเอาทรัพย์สินทางปัญญาไปใช้ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมการกีฬา นอกจากเป็นการเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของธุรกิจในอุตสาหกรรมการกีฬาในประเทศและระหว่างประเทศ ยังเป็นการยกระดับอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศให้เทียบเท่าระดับสากล

ในส่วนของการยกระดับความพร้อมการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเป็นหนึ่งตัวชี้วัดที่วัดด้วย การยื่นจดอนุสิทธิบัตร สิทธิบัตร หรือลิขสิทธิ์ นวัตกรรมทางการกีฬาเชิงพาณิชย์ เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 2 ชิ้นงานต่อปี ในประเด็นการพัฒนาที่ 5 การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาของแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) (Ministry of Tourism and Sports, 2023) โดยมีการนำประเด็น “การยกระดับความพร้อมการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญา” เข้าไปส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรด้านการกีฬาและประเด็นการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมกีฬา โดยเน้นหลักการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพสูงและเป็นรูปธรรมนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ประกอบด้วย การสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการกีฬาของแต่ละกลุ่มประเภท (Segment) อาทิ นักกีฬา ผู้ฝึกสอน สมาคมกีฬา สโมสร และผู้ประกอบการ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจต่อบทบาทในสถานะของตนเองว่ามีความเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาจำเป็นอย่างไร และสิทธิประโยชน์ที่ควรได้รับ รวมถึงผลกระทบหรือการเสียสิทธิจากการขาดความรู้ความเข้าใจต่อกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา นอกจากนี้ กระทรวงพาณิชย์และกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาควรจัดทำบันทึกข้อตกลง (MOU) ร่วมกัน เพื่อให้ความรู้และเตรียมความพร้อมของบุคลากรในอุตสาหกรรมการกีฬา

การพัฒนาศูนย์ให้คำปรึกษาด้านทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมการกีฬาอย่างเป็นรูปธรรม โดยเน้นการบูรณาการของศูนย์การให้บริการด้านทรัพย์สินทางปัญญา (ศูนย์ IPAC Intellectual Property Advisory Center) กับหน่วยงานขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬา เพื่อใช้เป็นศูนย์ที่ให้คำปรึกษาแบบครบวงจร ตั้งแต่การสร้างสรรค การใช้ประโยชน์ การคุ้มครอง และการปกป้องสิทธิ ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ โดยการให้องค์ความรู้เกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาโดยตรง รวมทั้งมีการพัฒนาบุคลากรทางการกีฬาที่มีความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญามาประจำในศูนย์ฯ และขับเคลื่อนศูนย์ในฐานะเป็นหน่วยงานที่มีองค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญามาเติมเต็มในส่วนของภาคอุตสาหกรรม นอกจากจะให้ความรู้และให้คำปรึกษาแล้วยังต้องเปรียบเสมือนพี่เลี้ยงให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมการกีฬาที่มีแนวโน้มจะใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการคุ้มครองหรือปกป้องสิทธิต่าง ๆ ในด้านอุตสาหกรรมกีฬา

การพัฒนาระบบนิเวศ (Eco - System) การใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อช่วยยกระดับและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศในภาพรวม โดยการขับเคลื่อนการสร้างมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาด้วยทรัพย์สินทางปัญญานั้นเกี่ยวข้องตั้งแต่ นักกีฬา ผู้ประกอบการ สถาบันการศึกษา หน่วยงานองค์กรนวัตกรรมการสนับสนุนของหน่วยงานรัฐ ดังนั้นการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อเพิ่มมูลค่าอุตสาหกรรมการกีฬาจำเป็นต้องมองถึงภาพรวมทั้งระบบนิเวศของการดำเนินการ ซึ่งในแต่ละคนจะมีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างจากในการดำเนินการ และใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางกีฬาในอุตสาหกรรมการกีฬาที่แตกต่างกัน

การบูรณาการการทำงานร่วมกันภายใต้แนวทางหรือแผนการดำเนินงานเพื่อที่จะขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬา โดยการบูรณาการร่วมกันของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะหน่วยงานภาครัฐ ได้แก่ กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ และการกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ควรมีการดำเนินการเจรจาและจัดทำแนวทางร่วมกัน เพื่อให้เห็นบทบาทของการทำงานของแต่ละส่วนและบทบาทที่จะต้องทำงานร่วมกันอย่างชัดเจน ซึ่งหากหน่วยงานรัฐมีการกำหนดบทบาทการทำงานร่วมกัน มีทิศทางและเป้าหมายอย่างชัดเจนก็จะทำให้หน่วยงานภาคเอกชนและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ เข้าใจถึงแนวทางการส่งเสริมที่หน่วยงานภาครัฐซึ่งจะทำให้เกิดการบูรณาการร่วมกันทั้งระบบอย่างชัดเจน นอกจากนี้ควรมีการบูรณาการข้อมูลข่าวสารและฐานข้อมูลที่เป็นร่วมกัน เพื่อสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนและบริหารจัดการเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการด้านการกีฬาในอนาคตร่วมกัน

การเสริมสร้างแรงจูงใจให้ภาคเอกชนเล็งเห็นถึงความสำคัญในการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬา ซึ่งการเสริมสร้างแรงจูงใจในการขับเคลื่อนนั้นเกี่ยวข้องกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการลงทุน นวัตกรรม และการทำงานร่วมกัน ทั้งมาตรการด้านภาษี เช่น การได้รับสิทธิการลดหย่อนภาษีบางประเภทให้กับภาคเอกชนที่เข้าร่วมโครงการ เพื่อกระตุ้นให้ภาคส่วนเอกชนเข้าสู่กระบวนการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญามากยิ่งขึ้น หรือการพัฒนาระบบให้เครดิตภาษีสำหรับบริษัทที่ลงทุนในการวิจัยและพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีกีฬา อุปกรณ์ หรือการวิเคราะห์ โดยอนุญาตให้หักค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับกีฬา นอกจากนี้การมีขั้นตอนที่รวดเร็วขึ้นและมีการปรับปรุงกฎระเบียบโดยมีการทำโครงการนำร่องสำหรับผลิตภัณฑ์ที่เป็นเทคโนโลยีที่เป็นนวัตกรรมแก่อุตสาหกรรมกีฬาหรืออุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องซึ่งสามารถช่วยลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการได้รับการคุ้มครองสิทธิทางปัญญาถือว่าเป็นแรงจูงใจและเป็นประโยชน์ที่ทำให้ภาคเอกชนเข้าสู่กระบวนการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญามากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจอุตสาหกรรมกีฬา ครอบคลุมทั้งภาคการผลิต ภาคการค้า และภาคบริการด้านการกีฬา สนับสนุนการจัดกิจกรรมและมหกรรมกีฬาระดับชาติและนานาชาติ และการจัดกิจกรรมกีฬาเชิงพาณิชย์ของภาคเอกชน (International Sport Events & Private Sport Events) เพื่อเสริมสร้างการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจจากอุตสาหกรรมกีฬาให้ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องด้วยทรัพย์สินทางปัญญา ดังนี้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) การพัฒนาทิศทางในการขับเคลื่อนประเด็นการนำทรัพย์สินทางปัญญามาใช้ในอุตสาหกรรมกีฬาให้มีความชัดเจน โดยสิ่งสำคัญในการนำทรัพย์สินทางปัญญามาสร้างมูลค่าเพิ่มอุตสาหกรรมกีฬา คือ หลักการบูรณาการ ด้วยการร่วมคิดวางแผน ร่วมลงมือทำ ร่วมสำเร็จ
- 2) การสร้างความรู้ความเข้าใจด้านทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมกีฬาให้กับทุกภาคส่วน ควรเน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจในทุกภาคส่วน โดยบูรณาการความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรร่วมกันที่มุ่งเน้นการให้ความรู้ ความเข้าใจ ให้แก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมกีฬา พร้อมผลักดันให้ทุกมหาวิทยาลัยบรรจุวิชาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาเป็นหลักสูตรขั้นพื้นฐานสำหรับการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของทุกคณะ
- 3) แนวทางหรือมาตรการเสริมสร้างแรงจูงใจให้ภาคเอกชนมีการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาในการเสริมสร้างมูลค่าให้แก่อุตสาหกรรมกีฬา รัฐบาลและหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรมีการศึกษา รวบรวม ตลอดจนสำรวจความต้องการของภาคเอกชนในการนำทรัพย์สินทางปัญญาไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และความต้องการของภาคเอกชนที่ต้องการได้รับการสนับสนุนจากทางภาครัฐ

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

- 1) การจัดตั้งหน่วยบริการการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาของอุตสาหกรรมกีฬาโดยเฉพาะซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะกรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ และการกีฬาแห่งประเทศไทย กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จำเป็นที่ต้องร่วมมือกันในการจัดตั้งหน่วยบริการสำหรับการจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาในอุตสาหกรรมกีฬาโดยอาจจะพิจารณานำร่องจัดตั้งในระยะสั้น 1 - 2 ปี ก่อนที่จะมีการพิจารณาปรับปรุงโครงสร้างของหน่วยบริการฯ รวมถึงลักษณะการให้บริการที่เหมาะสม ซึ่งอาจจะนำไปสู่การจัดตั้งหน่วยที่มีลักษณะถาวรเพื่อยกระดับมูลค่าของอุตสาหกรรมกีฬาโดยทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน
- 2) การร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐร่วมมือกับสมาคมกีฬาต่าง ๆ เพื่อการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมกีฬาโดยใช้ทรัพย์สินทางปัญญาทั้งในส่วนของการให้ความรู้และภาคปฏิบัติ ตลอดจนแนวทางขับเคลื่อน



ร่วมกัน โดยเน้นการพูดคุยและทำความเข้าใจกับบุคลากรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแวดวงกีฬานั้น ๆ เพื่อให้เกิดการการยอมรับ การสนับสนุน และการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งทางรัฐบาลและกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาต้องเป็นฝ่ายสนับสนุนสมาคมกีฬาทั้งในมิติของงบประมาณและการสนับสนุนอื่น ๆ ที่ได้มีการเจรจาไว้ ซึ่งการดำเนินการโดยใช้สมาคมกีฬาทำให้การขับเคลื่อนอุตสาหกรรมการกีฬาโดยใช้ทรัพย์สินทางปัญญาดำเนินการไปได้อย่างรวดเร็วและคล่องตัว พร้อมทั้งเป็นรูปธรรมมากที่สุด

(3) การสร้างช่องทางการประชาสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งระบบอย่างเป็นรูปธรรม โดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลในเรื่องของอุตสาหกรรมการกีฬาตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 - 2570) (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา) ควรเป็นส่วนงานสำคัญในการพัฒนาช่องทางการประชาสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนความเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียถึงปัญหา อุปสรรค ความต้องการ ตลอดจนแนวทางการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเพื่อช่วยยกระดับและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอุตสาหกรรมการกีฬาของประเทศ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความรู้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งระบบนิเวศ นอกจากจะเป็นการสร้างความสำเร็จร่วมกัน ยังเป็นการกลไกในการสร้างการมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรม

References

- Best, J. W. (1981). *Research in education*. New Jersey: Prentice – Hall.
- Kingkan Ketsiri, & Nakanan Kullanartsiri. (2022). *Elevate the sports industry, enhance Thailand's economic value*. Retrieved from <https://www.prachachat.net/columns/news-1019155>
- Li, M., Pitts, B., & Quarterman, J. (2008). *Research methods in sport management*. West Virginia: Fitness Information Technology.
- Milne, G. R., & McDonald, M. A. (1999). *Sport marketing: Managing the exchange process*. Boston: Jones and Bartlett.
- Ministry of Tourism and Sports. (2023). *The seventh national sports development plan (2023 - 2027)*. Bangkok: Ministry of Tourism and Sports.
- Research and Markets. (2022). *Sports global market report*. Retrieved from <https://www.prnewswire.com/news-releases/sports-global-market-report-2022-301500432.html>
- Waraporn Tairakthapanakul. (2014). Guideline for development of registration intellectual property, *Veridian E - Journal: Humanities, Social Sciences and Arts*, 7(2), 910 - 922.