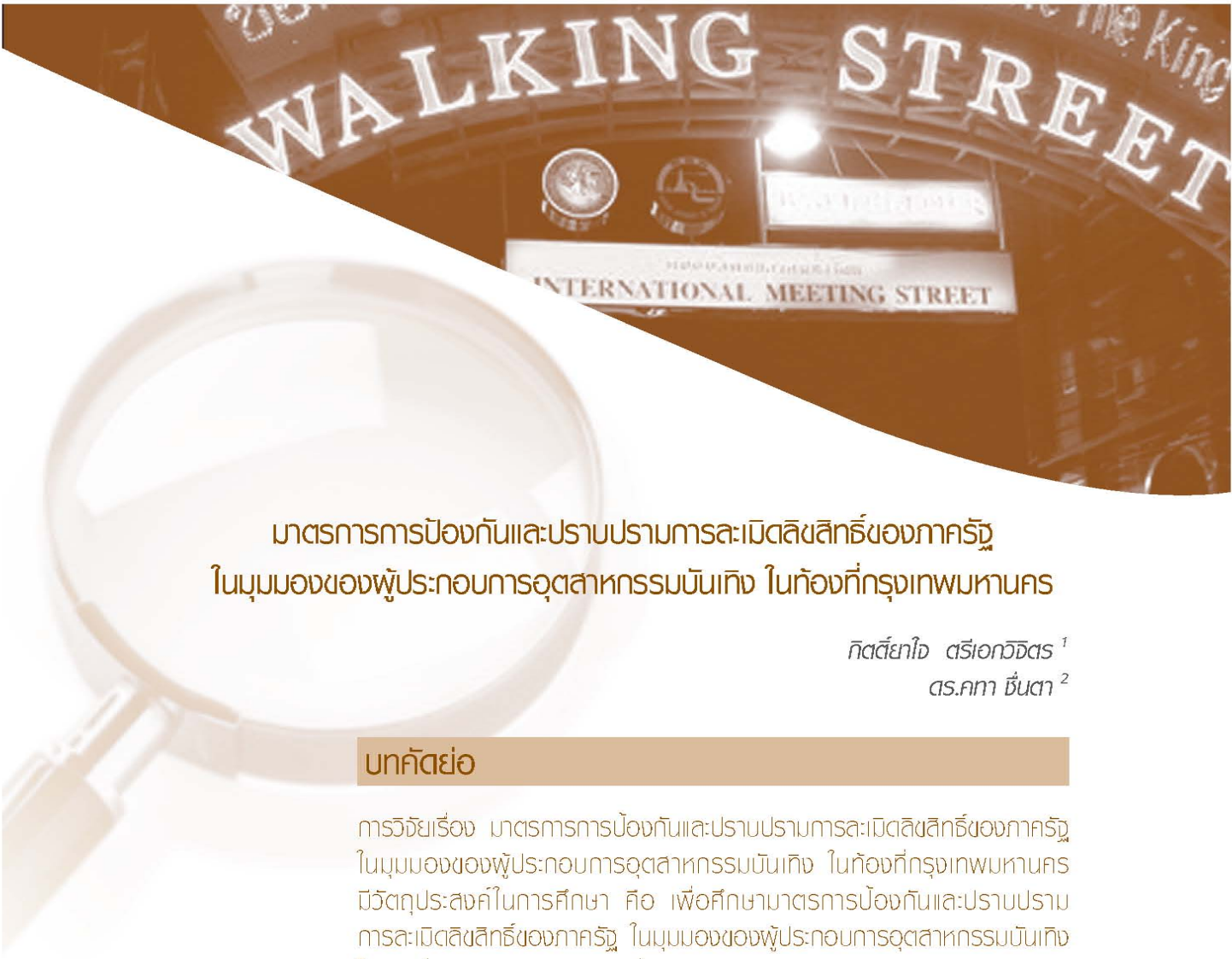




## มาตรการการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ ในมุมมองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ในท้องที่กรุงเทพมหานคร

กิตติยาใจ ศรีเอกวิจิตร<sup>1</sup>  
ดร.ศภา ชื่นตา<sup>2</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง มาตรการการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ ในมุมมองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ในท้องที่กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ เพื่อศึกษามาตรการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ ในมุมมองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ในท้องที่กรุงเทพมหานคร และเพื่อเปรียบเทียบมาตรการการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ ในมุมมองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ในท้องที่กรุงเทพมหานคร มีประชากรและกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ สกีสัยร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า  $F$ -test

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงมีความคิดเห็นต่อการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ความคิดเห็นของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงต่อการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง พบว่า ประเภทของสถานประกอบการ อุตสาหกรรมบันเทิง ตำแหน่ง/หน้าที่ และทุนจดทะเบียนที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนระยะเวลาการดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยว

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาโท สาขาผู้นำทางสังคม ธุรกิจ และการเมือง มหาวิทยาลัยรังสิต

<sup>2</sup> อาจารย์ประจำ สาขาผู้นำทางสังคม ธุรกิจ และการเมือง มหาวิทยาลัยรังสิต

กับการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง พบว่าประเภทของสถานประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง และตำแหน่ง/หน้าที่ที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนทุนจดทะเบียนที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้น ระยะเวลาการดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ไม่แตกต่างกัน

**คำสำคัญ :** มาตรการการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์, การปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์

## Abstract

The research of the government prevention and suppression measures of infringement of copyright in entertainment industry entrepreneur's point of view in Bangkok was a Survey Research. The objectives of this research were 1) to study the government prevention and suppression measures of infringement of copyright in entertainment industry entrepreneur's point of view in Bangkok and 2) to compare the government prevention and suppression measures of infringement of copyright in entertainment industry entrepreneur's point of view in Bangkok. The samples

were 400 persons. Statistical technique used in this study is descriptive technique including percentage, mean and standard deviation. Statistical technique for hypothesis testing is F-test.

The results found as follow. The majority of samples were entrepreneurs in entertainment industry as music production and distribution, most of them were senior employees had been working in this business for more than 15 years and an authorized capital was more than 150 million baht. The opinion of entrepreneurs in entertainment industry on prevention measures of infringement of copyright were at a high level as a whole. Considering each aspect found that Strategy ranked from highest to lowest mean was Public Relations Strategy, Awareness and Education Strategy, Restructuring Organization and Legal Strategy, Prevention Measures of Infringement of Copyright, and Intellectual Property Protection Strategy, respectively. The opinion of entrepreneurs in entertainment industry on suppression measures of infringement of copyright were at a high level as a whole. Considering each aspect found that measures ranked from highest to lowest mean were measures of Acceleration in Suppression Infringement of Copyright, measures of Import and Export Control, measures of Retail Control, measures of Bribery, and measures of Import Control of CD Production Machine, measures of CD Production Control, respectively. The

results of analysis and comparison of prevention measures of infringement of copyright classified by personal factors of entrepreneurs in entertainment industry found that there was a significant difference about opinions on prevention measures of infringement of copyright as a whole among entrepreneurs who had different type of business in entertainment industry, position / authority and authorized capital at 0.01 level. While there was a significant difference among entrepreneurs who had different period of running business at 0.05 level. The results of analysis and comparison of suppression of infringement of copyright classified by personal factors of entrepreneurs in entertainment industry found that there was a significant difference about opinions on suppression of infringement of copyright among entrepreneurs who had different type of business in entertainment industries, position / authority as a whole at 0.01 level. While there was a significant difference about opinions on suppression of infringement of copyright among entrepreneurs who had different authorized capital at 0.05. Exceptional, there was no difference among entrepreneurs who had different period of running business as a whole.

**Keywords :** Prevention measures of infringement of copyright, Suppression measures of infringement of copyright

## บทนำ

การละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศไทย การละเมิดลิขสิทธิ์ ถือได้ว่าเป็นปัญหาสำคัญที่บั่นทอนความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การละเมิดลิขสิทธิ์เพลงที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมเพลงไทยเป็นอย่างมาก ค่ายเพลงต่างประสบกับปัญหายอดขายตกต่ำกันถ้วนหน้า ในขณะที่ตลาดเพลงละเมิดลิขสิทธิ์กลับเติบโตอย่างรวดเร็วจนน่าตกใจ ซึ่งจากสถิติการจับกุมการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงในช่วงปีเดียวกัน มียอดของกลางเพิ่มขึ้นจาก 41,865 ชิ้น เป็น 165,982 ชิ้น (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2544: 41) โดยการละเมิดลิขสิทธิ์ในรูปแบบของแผ่นซีดีเพลงมีแนวโน้มสูงขึ้นมากกว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เทปเพลง และปัจจุบันยังได้มีการละเมิดลิขสิทธิ์แผ่นวีซีดี และแผ่นดีวีดีเพลงและภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก

จากสถานการณ์ดังกล่าวทำให้ค่ายเพลงต่างต้องปรับตัวเพื่อรักษายอดขายเอาไว้ โดยวิธีส่วนใหญ่ที่เลือกใช้ คือ การปรับราคาซีดีลงมาจากแผ่นละ 290 บาท เหลือแผ่นละ 155 บาท ซึ่งถ้าเป็นไปตามหลักทางเศรษฐศาสตร์นั้น การปรับราคาซีดีให้ถูกลงจะทำให้รายรับรวมของค่ายเพลงเพิ่มขึ้น เนื่องจาก ซีดีเพลงเป็นสินค้าที่มีความยืดหยุ่นสูงหรืออ่อนไหวต่อราคาสูง เมื่อราคาซีดีลดลงจะทำให้ยอดขายเพิ่มขึ้นอย่างมาก แต่สิ่งที่เกิดขึ้นจริงหลังจากการปรับลดราคาซีดีลง คือ ยอดขายซีดีเพลงกลับไม่ได้เพิ่มขึ้นอย่างที่คาดกันไว้ นอกจากการปรับลดราคาซีดีลงแล้วค่ายเพลงยักษ์ใหญ่ยังใช้การรณรงค์ต่อต้านซีดีเถื่อน เพื่อหวังจะสร้างจิตสำนึกให้ประชาชนหันมาซื้อซีดีเพลงถูกกฎหมาย แต่ผลที่ได้กลับเป็นเหมือนการดำนํ้าพริกละลายแม่น้ำ เพราะประชาชนส่วนใหญ่ยังคงซื้อซีดีเพลงผิดกฎหมายเช่นเดิม ซึ่งค่ายเพลงและภาพยนตร์ยังได้นาวิ

การดังกล่าวมาใช้กับแผ่นซีดีและแผ่นดีวีดีเพลง และภาพยนตร์อีกด้วย แต่ผลลัพธ์ที่ได้ก็ออกมาในลักษณะเดียวกันกับค่ายเพลงที่ได้กล่าวมาข้างต้น

ประกอบกับในปัจจุบันสื่อบันทึกเสียงได้รับการพัฒนาเป็นอย่างมาก จากเดิมที่แผ่นซีดีทั่วไป สามารถบันทึกเพลงได้ไม่เกิน 20 เพลง แต่เมื่อมีการปรับระบบการบันทึกข้อมูลโดยใช้การบีบอัดข้อมูลให้มีขนาดเล็กลง ทำให้แผ่นซีดีแผ่นหนึ่งสามารถบรรจุเพลงได้เกือบ 200 เพลง เราเรียกข้อมูลที่ถูกบีบอัดให้เล็กลงนี้ว่า ไฟล์เอ็มพี 3 (MP3) ซึ่งเสียงที่ได้ก็มีคุณภาพไม่แตกต่างจากแผ่นซีดีเพลงทั่วไป และจากความสำเร็จของไฟล์เอ็มพี 3 ดังกล่าว ทำให้มีผู้นิยมโอกาสคัดลอกเพลงต้นฉบับจากค่ายเพลงต่างๆ มาบีบอัดให้อยู่ในแผ่นซีดีแผ่นเดียว เกิดเป็นแผ่นเพลงเอ็มพี 3 ที่แพร่หลายและพบเห็นได้ทั่วไป แต่การกระทำดังกล่าวมักไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเพลง ดังนั้น แผ่นซีดีเพลงเอ็มพี 3 ที่วางขายอยู่ในปัจจุบัน จึงล้วนแล้วแต่เป็นซีดีที่ละเมิดลิขสิทธิ์แทบทั้งสิ้น นอกจากนี้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ก้าวหน้าได้ทำให้การดาวน์โหลดข้อมูลและสื่อมัลติมีเดียทำได้สะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น ประกอบกับการเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของคนไทยมีมากขึ้นส่งผลทำให้คนไทยจำนวนมากหันมาดาวน์โหลดเพลงในรูปของไฟล์เอ็มพี 3 มาฟังแทนการซื้อแผ่นซีดีที่ถูกลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม การดาวน์โหลดเพลงดังกล่าวก็ยังมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่กระทำอย่างถูกกฎหมาย ซึ่งผู้ดาวน์โหลดส่วนใหญ่ยังคงลักลอบดาวน์โหลดโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ ดังนั้น การดาวน์โหลดเพลง จึงได้กลายเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อีกรูปแบบหนึ่ง

เมื่อเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าได้ส่งผลทำให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงและภาพยนตร์ที่รุนแรงมากขึ้นทุกวัน ภาครัฐจึงได้ตรากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดลิขสิทธิ์ขึ้นมาเพื่อเอาผิดกับผู้ทำผิดกฎหมาย นั่นคือพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ซึ่งได้ระบุวาลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใดๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น นั่นคือ สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับ หรือทำสำเนา งาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียงให้เกิดประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์จากผู้อื่น และอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิ การทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชนโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ มีโทษปรับตั้งแต่ 20,000 บาท ถึง 200,000 บาท และถ้ากระทำไปเพื่อการค้า มีโทษปรับจำคุกตั้งแต่ 6 เดือน ถึง 4 ปี หรือปรับตั้งแต่ 100,000 บาท ถึง 800,000 บาท (จันจิรา วีระยุทธวิไล, 2544 : 12) ซึ่งจะเห็นได้ว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงจะเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายและมีโทษที่ระบุนไว้อย่างชัดเจน แต่ผู้บริโภคส่วนใหญ่ก็ยังเสี่ยงที่จะซื้อแผ่นละเมิดลิขสิทธิ์ จึงเป็นหน้าที่ของภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการที่จะกำหนดนโยบายและมาตรการในการดำเนินการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวในรูปแบบต่างๆ เช่น การแก้ไขกฎหมาย ให้มีความรัดกุม มีบทลงโทษที่รุนแรง การกำหนดนโยบายเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม การบังคับใช้กฎหมายที่มีประสิทธิภาพ การบูรณาการประสานเครือข่ายความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษามาตรการการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐในมุมมองของผู้ประกอบการ

อุตสาหกรรมบันเทิง ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการวางนโยบายและหาแนวทางป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ทรัพย์สินทางปัญญา โดยกำหนดวิธีการศึกษาวิจัย ดังนี้

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

| ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง                                      | ประชากร | กลุ่มตัวอย่าง |
|--------------------------------------------------------------------|---------|---------------|
| 1) บริษัทผู้ผลิตและจำหน่ายเพลง                                     |         |               |
| - บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด (มหาชน)                          | 800     | 96            |
| - บริษัท อาร์เอส จำกัด (มหาชน)                                     | 700     | 84            |
| - บริษัท เลิฟอีส จำกัด                                             | 50      | 6             |
| - บริษัท วอร์เนอร์มิวสิก (ประเทศไทย) จำกัด                         | 30      | 4             |
| - บริษัท โซนี่ บีเอ็มจี มิวสิก เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด              | 35      | 4             |
| 2) บริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ไทย                                       |         |               |
| - บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด                       | 150     | 18            |
| - บริษัท จีทีเอช จำกัด                                             | 100     | 12            |
| - บริษัท พระนครฟิล์ม จำกัด                                         | 60      | 7             |
| - บริษัท อวอง จำกัด                                                | 80      | 10            |
| 3) บริษัทผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์                                     |         |               |
| - บริษัท วอร์เนอร์ บราเดอร์ส พาร์ตีส อินคอร์ปอเรชั่น จำกัด         | 30      | 4             |
| - บริษัท เทเวนดี้ เซ็นจูรี ฟ็อกซ์ ประเทศไทย                        | 25      | 3             |
| - บริษัทภาพยนตร์ โคล์มเบีย ไทยสตาร์ บัวนา วิสต้า (ประเทศไทย) จำกัด | 40      | 5             |
| - บริษัท เอ็ม พิคเจอร์ส จำกัด                                      | 50      | 6             |
| - บริษัท มงคลเมเจอร์ จำกัด                                         | 30      | 4             |
| - บริษัท มงคลภาพยนตร์ จำกัด                                        | 45      | 5             |

| ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง                                             | ประชากร | กลุ่มตัวอย่าง |
|---------------------------------------------------------------------------|---------|---------------|
| 4) บริษัทผู้ผลิตและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในรูปแบบโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ซอฟแวร์ |         |               |
| - บริษัท ป๊อปปริตี้ จำกัด (มหาชน)                                         | 150     | 18            |
| - บริษัท แสบปี โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด                                | 20      | 2             |
| - บริษัท แคททาลิสต์ อัลลายแอนซ์ จำกัด                                     | 80      | 10            |
| - บริษัท เอ็มวีดี จำกัด                                                   | 35      | 4             |
| - บริษัท ยูไนเต็ด โฮม เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด                             | 40      | 5             |
| 5) ร้านขายปลีกโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซอฟต์แวร์                               |         |               |
| - ร้านแมงป่อง                                                             | 250     | 31            |
| - ร้านมีเดีย เน็ตเวิร์ก                                                   | 400     | 48            |
| - ร้านบูมเมอแรง                                                           | 120     | 14            |
| รวม                                                                       | 3320    | 400           |

ผู้ประกอบการและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงรายใหญ่ ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 ประเภท คือ ผลิตและจำหน่ายเพลง ผู้อำนวยการสร้าง ภาพยนตร์ไทย บริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์ ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในรูปแบบ

โฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซอฟต์แวร์ ร้านขายปลีก โฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซอฟต์แวร์ รวมจำนวน ผู้ประกอบการ 23 บริษัท โดยมีการนำทฤษฎี ของ Taro Yamane's Formulas มาใช้ กำหนดขนาดตัวอย่าง (n) ดังนี้

สูตรการกำหนดขนาดตัวอย่าง (n) ของ Taro Yamane (Yamane, 1973) คือ

$$n = N / 1 + N(e)^2$$

เมื่อ

$$n = \text{ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง}$$

$$N = \text{จำนวนผู้ประกอบการ}$$

$$E = \text{ระดับความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่างที่ระดับ 0.05}$$

$$\text{แทนค่า } n = 3320 / 1 + 3320 (0.0025)$$

$$= 3320 / 8.3025$$

$$\sim 399.88 = 400 \text{ คน}$$

ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 400 คน

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสอบถาม จัดทำโดยใช้แนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมเอกสารทางวิชาการ และ สิ่งพิมพ์อื่นๆ รวมถึงอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูล ที่เกี่ยวข้องมาประมวลเพื่อสร้างแบบสอบถาม ให้มีเนื้อหาครอบคลุมทุกประเด็นที่ศึกษาให้ เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของ การวิจัย พร้อมทั้งนำให้ที่ปรึกษาตรวจสอบ แก้ไข ทั้งนี้ แบบสอบถามที่จัดทำขึ้นประกอบ ด้วยคำถามที่เป็นคำถามปลายปิด (closed-end) และคำถามปลายเปิด (open-end) จำแนก เนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

1) ข้อมูลส่วนบุคคลหน้าที่รับผิดชอบ ของผู้ประกอบการตัวอย่างและข้อมูลทั่วไป ของสถานประกอบการธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิง ในท้องที่กรุงเทพมหานคร

2) มุมมองของผู้ประกอบการธุรกิจ อุตสาหกรรมบันเทิงในท้องที่กรุงเทพมหานคร ที่มีต่อมาตรการการป้องกันและปราบปราม การละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ โดยกำหนดค่า ในการวัดมุมมองหรือความคิดเห็นให้เป็น scale เป็นมาตรวัด 5 ระดับ ดังนี้

### เกณฑ์วัดของเครื่องมือที่ใช้วิจัย ระดับคะแนนที่ได้

|   |       |         |                      |
|---|-------|---------|----------------------|
| 5 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วยอย่างยิ่ง    |
| 4 | คะแนน | หมายถึง | เห็นด้วย             |
| 3 | คะแนน | หมายถึง | ไม่แน่ใจ             |
| 2 | คะแนน | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย          |
| 1 | คะแนน | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

3) ส่วนนี้ให้สามารถแสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของปัญหาและผลกระทบ ของผู้ประกอบการธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิง

ในท้องที่กรุงเทพมหานคร ที่เกี่ยวข้อง กับ มาตรการการป้องกันและปราบปราม การละเมิด ลิขสิทธิ์ของภาครัฐ

2.2 การทดสอบเครื่องมือ ใช้เครื่อง ไมโครคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำเร็จรูป ใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลและ คำนวณค่าทางสถิติต่างๆ กำหนดรหัส (Coding) แล้วป้อนข้อมูลลงในโปรแกรม คอมพิวเตอร์สำเร็จรูปเพื่อประมวลผล โดยมี ขั้นตอนและรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1.) ตรวจสอบความครบถ้วนและ ความถูกต้องในการตอบแบบสอบถามทุกชุด

2.) นำข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม ทั้งหมดมากำหนดเข้ารหัส (coding) แล้ว ป้อนข้อมูลทุกข้อในแบบสอบถามทุกชุด ลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

3.) วิเคราะห์ข้อมูลมุมมองของ ผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงในท้องที่ กรุงเทพมหานคร ที่มีต่อมาตรการการป้องกัน และปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ โดยหาค่าเฉลี่ยมุมมองของคำถามเป็นรายข้อ รายด้าน และมุมมองของผู้ประกอบการในภาพรวม แล้วนำค่าเฉลี่ยที่ได้ดังกล่าวไปเปรียบเทียบกับ อันตรภาคชั้นที่กำหนดไว้ต่อไป

4.) วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษา เปรียบเทียบมุมมองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรม บันเทิง ที่มีต่อมาตรการการป้องกันและปราบปราม การละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐจำแนกตาม ประเภทของธุรกิจ โดยใช้สถิติ F-test กำหนด นัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ระดับ .05

5.) แปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล นำ เสนอข้อมูลต่างๆ ตามลำดับวัตถุประสงค์การ วิจัย รวมทั้งสรุปผล อภิปรายผล และนำเสนอ ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะของการวิจัย ตามลำดับ

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ส่งแบบสอบถามเพื่อการวิจัยให้แก่ผู้ประกอบการที่กำหนดไว้จำนวน 400 ชุด

3.2 นำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนจำนวน 400 ชุด เพื่อนำมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ของข้อมูลการตอบกลับแล้วคัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาทำการเข้ารหัส (Coding) และบันทึกข้อมูลลงบนคอมพิวเตอร์ จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์จำนวน 400 ชุด

### 4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้ค่าสถิติเบื้องต้น ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive method) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม โดยนำข้อมูลมารวบรวมแจกแจงในรูปค่าสถิติอย่างง่าย ได้แก่ ค่าความถี่ (frequency distribution) ค่าร้อยละ (percent) ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) พร้อมแจกแจงรายละเอียดในรูปตารางร้อยละประกอบคำอธิบาย

4.2 การทดสอบสมมติฐาน ดำเนินการโดยใช้ การทดสอบ F-test ในตัวแปร 3 กลุ่มขึ้นไป

โดยมีเกณฑ์การพิจารณาความแตกต่างกันของปัจจัยจากค่า Sig ที่ได้จากการคำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เทียบกับระดับนัยสำคัญ ดังนี้

ค่า Sig 0.000 – 0.01 หมายถึง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แทนด้วย \*\*

ค่า Sig มากกว่า 0.01 – 0.05 หมายถึง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แทนด้วย \*

ค่า Sig มากกว่า 0.05 หมายถึง ไม่แตกต่างกัน

### 5. ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ประกอบด้วย ประเภทประกอบการ ตำแหน่งระยะเวลาการดำเนินธุรกิจ และทุนจดทะเบียน

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ มาตรการการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ตัวแปรอิสระ

#### สถานภาพของผู้ประกอบการ

- ประเภทของผู้ประกอบการ
- ตำแหน่ง/หน้าที่
- ระยะเวลาการดำเนินธุรกิจ
- ทุนจดทะเบียน



### ตัวแปรตาม

#### มาตรการการป้องกันและปราบปราม การละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ

#### - การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์

- ยุทธศาสตร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา
- ยุทธศาสตร์ป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
- ยุทธศาสตร์การปลูกจิตสำนึกและการศึกษา
- ยุทธศาสตร์การประชาสัมพันธ์
- ยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างองค์กรและกฎหมาย

#### - การปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์

- มาตรการควบคุมการนำเข้าเครื่องจักรผลิตซีดี
- มาตรการควบคุมการผลิตซีดี
- มาตรการควบคุมการค้าปลีก
- มาตรการควบคุมการนำเข้าและส่งออก
- มาตรการให้เงินรางวัลและเงินสินบน
- มาตรการเร่งรัดการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์

## ผลการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงส่วนใหญ่เป็นผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงสถานประกอบการผลิตและจำหน่ายเพลง ส่วนใหญ่เป็นพนักงานอาวุโสที่เกี่ยวข้อง มีระยะเวลาการดำเนินธุรกิจมากกว่า 15 ปี และส่วนมากมีทุนจดทะเบียนมากกว่า 150 ล้านบาท

2. ความคิดเห็นของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงต่อการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ยุทธศาสตร์การประชาสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ยุทธศาสตร์การปลูกจิตสำนึกและการศึกษา ยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างองค์กรและกฎหมาย ยุทธศาสตร์ป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และยุทธศาสตร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด ตามลำดับ

ตารางที่ 1 แสดง ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ในภาพรวม

| การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์                | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับ<br>ความคิดเห็น |
|---------------------------------------------|-----------|------|----------------------|
| ยุทธศาสตร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา      | 3.94      | .750 | มาก                  |
| ยุทธศาสตร์ป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา | 4.15      | .761 | มาก                  |
| ยุทธศาสตร์การปลูกจิตสำนึกและการศึกษา        | 4.26      | .678 | มาก                  |
| ยุทธศาสตร์การประชาสัมพันธ์                  | 4.34      | .670 | มาก                  |
| ยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างองค์กรและกฎหมาย   | 4.25      | .631 | มาก                  |
| รวม                                         | 4.19      | .582 | มาก                  |

3. ความคิดเห็นของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงต่อการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า มาตรการเร่งรัดการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ มาตรการ

ควบคุมการนำเข้าและส่งออก มาตรการควบคุมการค้าปลีก มาตรการให้เงินรางวัลและเงินสินบน และมาตรการควบคุมการนำเข้าเครื่องจักรผลิตซีดี มาตรการควบคุมการผลิตซีดี มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด

## ตารางที่ 2 แสดง ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ ในภาพรวม

| การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์                | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับ<br>ความคิดเห็น |
|---------------------------------------------|-----------|------|----------------------|
| มาตรการควบคุมการนำเข้าเครื่องจักรผลิตซีดี   | 4.15      | .746 | มาก                  |
| มาตรการควบคุมการผลิตซีดี                    | 4.15      | .746 | มาก                  |
| มาตรการควบคุมการค้าปลีก                     | 4.28      | .723 | มาก                  |
| มาตรการควบคุมการนำเข้าและส่งออก             | 4.35      | .758 | มาก                  |
| มาตรการให้เงินรางวัลและเงินสินบน            | 4.27      | .735 | มาก                  |
| มาตรการเร่งรัดการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ | 4.52      | .641 | มากที่สุด            |
| รวม                                         | 4.28      | .567 | มาก                  |

4. การเปรียบเทียบการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง พบว่าประเภทของสถานประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ตำแหน่ง/หน้าที่ และทุนจดทะเบียนที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนระยะเวลาการดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. การเปรียบเทียบการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง พบว่าประเภทของสถานประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง และตำแหน่ง/หน้าที่ที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนทุนจดทะเบียนที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้น ระยะเวลา

การดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม ไม่แตกต่างกัน

### ผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงที่มีต่อการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่ายุทธศาสตร์การประชาสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ ยุทธศาสตร์การปลูกจิตสำนึกและการศึกษา เพื่อให้คนไทยมีค่านิยมและจิตสำนึกในการเคารพทรัพย์สินทางปัญญาและพัฒนาระบบการศึกษาในการสร้างจิตสำนึกของเด็กและเยาวชน ตลอดจนสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านทรัพย์สินทางปัญญา ยุทธศาสตร์การปรับโครงสร้างองค์กรและกฎหมายยุทธศาสตร์ป้องกันการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และยุทธศาสตร์การคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดทั้งนี้เนื่องจากการสร้างระบบการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาที่เป็นไปตาม

มาตรฐานสากล เหมาะสม และเท่าทัน การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี รวมทั้งพัฒนาระบบ การคุ้มครองภูมิปัญญาท้องถิ่น และทรัพยากร ชีวภาพ จะต้องพัฒนากฎหมายคุ้มครอง ทรัพย์สินทางปัญญาของไทยให้เหมาะสมกับ ระดับการพัฒนาประเทศ ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยี รวมทั้งเข้าเป็นภาคีสันติสัญญา ด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่จะช่วยให้ทรัพย์สิน ทางปัญญาไทยได้รับการคุ้มครองที่ดีขึ้น ในต่างประเทศซึ่งเป็น เรื่องที่ต้องอาศัย ความร่วมมือจากหลายฝ่าย ดังนั้นผู้ประกอบการ จึงมีความคิดเห็นในด้านนี้น้อยที่สุด

2. ความคิดเห็นของผู้ประกอบการ อุตสาหกรรมบันเทิงที่มีต่อการปราบปราม การละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่า มาตรการเร่งรัด การปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด เพราะหากทุกฝ่ายทั้งจาก ภาครัฐและเอกชนร่วมมือกันอย่างจริงจังและ ต่อเนื่องในการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ จะทำให้การปราบปรามมีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นรูปธรรมมากขึ้น กล่าวคือ หากมีการร่วมกัน รณรงค์ให้ประชาชนหันมาซื้อสินค้าลิขสิทธิ์ ในขณะเดียวกันก็มีการบังคับใช้กฎหมายที่มี บทลงโทษขั้นเด็ดขาดต่อผู้กระทำการละเมิด ลิขสิทธิ์ควบคู่กัน ผู้ซื้อจะไม่ซื้อสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์ ผู้ขายก็จะลดการขายสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์ลง เนื่องจากเกรงกลัวต่อบทลงโทษ และสินค้าไม่เป็น ที่ต้องการของลูกค้า รองลงมาคือ มาตรการควบคุม การนำเข้าและส่งออก มาตรการควบคุมการค้าปลีก มาตรการให้เงินรางวัลและเงินสินบน และ มาตรการควบคุมการนำเข้าเครื่องจักรผลิตซีดี มาตรการควบคุมการผลิตซีดี มีค่าเฉลี่ยน้อย ที่สุด เพราะการผลิตซีดีละเมิดลิขสิทธิ์ที่วาง จำหน่ายอยู่นั้นไม่ได้จำกัดการผลิตเฉพาะเพียง การผลิต ณ โรงงานผลิตเท่านั้น แต่สามารถผลิต

จากเครื่องคอมพิวเตอร์ภายในที่พักอาศัยได้ ซึ่ง การปราบปรามด้วยวิธีดังกล่าวไม่สามารถเข้าถึง กลุ่มผู้ผลิตเหล่านี้ได้ ในทางกลับกัน มาตรการ ปราบปรามนี้อาจกลายเป็นการเพิ่มความยุ่งยาก และก่อให้เกิดความล่าช้าแก่ผู้ประกอบการ ดำเนินธุรกิจถูกต้องตามกฎหมายได้ ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของจักรพันธ์ ทองอำ (2542) ได้ทำ การวิจัยเรื่อง บทบาทรัฐในการให้ความคุ้มครอง ทรัพย์สินทางปัญญา: ศึกษาเฉพาะกรณีลิขสิทธิ์ ผลการวิจัยพบว่า ภาครัฐให้ความสำคัญคุ้มครองเรื่อง ทรัพย์สินทางปัญญาในด้านลิขสิทธิ์ ค่อนข้างมี ประสิทธิภาพสูง โดยในส่วนของกฎหมายนั้น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 มีความ ครอบคลุมดีมาก ปัญหาและอุปสรรคของการ ดำเนินงานให้ความคุ้มครอง คือ เรื่องของ บุคลากรยังไม่มี ความชำนาญและทักษะเพียงพอ ควรแก้ไขโดยการจัดฝึกอบรม นอกจากนี้ควรให้ ความรู้แก่ประชาชนเพื่อก่อให้เกิดจิตสำนึก ในเรื่องของความผิดหากว่าตนเองทำการละเมิด ลิขสิทธิ์ผู้อื่น ส่วนงบประมาณนั้นมีความ เพียงพอและมีความเป็นรูปธรรมสูง เช่น การจัด โครงการจุดประกายทรัพย์สินทางปัญญา สู่มวลชน ซึ่งเป็นโครงการที่ริเริ่มโดยภาครัฐและ ใช้เงินงบประมาณจากกรมทรัพย์สินทางปัญญาเอง โดยมีองค์กรเอกชนร่วมด้วยในบางโครงการ

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการ ป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ จำแนกตามปัจจัย ส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรม บันเทิง พบว่า ประเภทของสถานประกอบการ อุตสาหกรรมบันเทิง ตำแหน่ง/หน้าที่ และทุน จดทะเบียนที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการ ป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้ เนื่องจากมีมุมมองในการป้องกันการละเมิด ลิขสิทธิ์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้ประกอบการ ที่เป็นผู้ผลิตหรือผู้สร้างชิ้นงานอาจให้ความสำคัญ

ในเรื่องการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่า เพราะเป็นต้นน้ำของการสร้างสรรค์ผลงาน หากถูกละเมิดลิขสิทธิ์ก็เท่ากับว่าเป็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของตน ในขณะเดียวกัน ตำแหน่ง/หน้าที่ที่สูงกว่าก็จะให้ความสำคัญต่อการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่าเนื่องจากการละเมิดลิขสิทธิ์ส่งผลกระทบต่อธุรกิจ ความยากง่ายในการประกอบธุรกิจ นอกจากนี้ การละเมิดลิขสิทธิ์ส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการที่มีทุนจดทะเบียนต่ำอย่างเห็นได้ชัดเจนนี้อาจเนื่องจากการละเมิดลิขสิทธิ์มีส่วนอย่างยิ่งที่จะทำให้ธุรกิจประสบภาวะการขาดทุน ผู้ประกอบการที่มีทุนจดทะเบียนต่ำก็จะขาดทุนจนไม่สามารถดำเนินธุรกิจต่อไปได้ ส่วนระยะเวลาการดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากผู้ประกอบการที่ดำเนินธุรกิจมานานกว่าย่อมได้รับทราบและเผชิญกับปัญหาและผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ชัดเจนและยืดเยื้อยาวนานกว่า

4. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิงพบว่าประเภทของสถานประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง และตำแหน่ง/หน้าที่ที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องจากผู้ประกอบการบางประเภท เช่น ผู้ผลิตและจำหน่ายเพลง ผู้สร้างภาพยนตร์ไทย ผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ อาจไม่เข้าใจถึงปัญหาหรือผลที่เกิดจากมาตรการการปราบปรามในบางเรื่องเช่น มาตรการการควบคุมการผลิตซีดี หรือมาตรการควบคุมนำเข้าเครื่องจักรผลิตซีดี เนื่องจากไม่เคยได้รับการบังคับใช้โดยตรง ในขณะที่ผู้ผลิตและจัดจำหน่าย

ภาพยนตร์ในรูปแบบโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ซอฟต์แวร์ เป็นผู้ได้รับการบังคับใช้โดยตรงจึงเข้าใจถึงปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากมาตรการดังกล่าว นอกจากนี้การปฏิบัติงานในตำแหน่ง/หน้าที่ต่างกันแม้จะอยู่ในธุรกิจเดียวกันก็ได้รับทราบถึงปัญหาและผลกระทบที่แตกต่างกันด้วย ส่วนทุนจดทะเบียนที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินการตามมาตรการต่างๆ ต้องยอมรับว่าอาจเป็นการเพิ่มความซับซ้อนในการดำเนินธุรกิจรวมถึงยังเป็นการเพิ่มค่าใช้จ่ายด้วยเนื่องจากอาจจะต้องว่าจ้างพนักงานเพิ่มขึ้นเพื่อทำหน้าที่ติดต่อประสานงานหรือลงทะเบียนขออนุญาตต่างๆ ซึ่งค่าใช้จ่ายที่สูงขึ้นย่อมมีผลกระทบต่อสถานประกอบการที่มีทุนจดทะเบียนน้อย ยกเว้น ระยะเวลาการดำเนินธุรกิจที่ต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ในภาพรวม ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากทุกสถานประกอบการต่างได้รับผลกระทบจากการละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งหากสามารถดำเนินการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ได้อย่างจริงจังและต่อเนื่อง ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ก็จะลดน้อยลงซึ่งก็จะส่งผลดีต่อทุกสถานประกอบการทั้งในเรื่องรายได้ และผลประกอบการ

### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับมาตรการการป้องกันและปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ของภาครัฐ ในมุมมองของผู้ประกอบการอุตสาหกรรมบันเทิง ในท้องที่กรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. ควรมีการดำเนินการทางกฎหมาย

กับผู้ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาอย่างรวดเร็ว และนำกฎหมายที่เกี่ยวข้องทุกฉบับมาใช้ในการดำเนินคดีกับผู้กระทำผิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ควรพัฒนาหลักสูตร และระบบการศึกษาของไทย เพื่อสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านทรัพย์สินทางปัญญาต่างๆ

3. ควรสนับสนุนการร่วมทุนกับต่างประเทศและการร่วมทุนระหว่างผู้ประกอบการ เพื่อพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาไทย

4. ควรปรับโครงสร้างและยกระดับกรมทรัพย์สินทางปัญญา ให้ขึ้นตรงกับสำนักงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (หน่วยงานอิสระที่จัดตั้งขึ้นใหม่) จะสามารถทำให้การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5. ควรกำหนดจำนวนในการผลิตซีดีที่แน่นอนชัดเจน เพื่อการตรวจสอบ

6. ควรกำหนดให้ร้านค้าปลีกต้องมีใบอนุญาตในการเช่าจึงจะทำการให้เช่าได้

7. ควรกำหนดให้มีการนำเข้าสินค้าลิขสิทธิ์ทุกครั้งจะต้องผ่านกระบวนการลงทะเบียนทุกครั้ง

8. ควรจัดให้มีหน่วยงานรับแจ้งเบาะแสการพบเห็นสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์โดยเฉพาะ เพื่อความรวดเร็วในการปราบปราม

9. ควรจัดให้มีการณรงค์ให้ประชาชนหันมาซื้อสินค้ามีลิขสิทธิ์ให้มากขึ้น

## ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาถึงบทบาทของรัฐในการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา

2. ควรมีการศึกษาถึงผลกระทบที่ผู้ประกอบการได้รับจากการละเมิดลิขสิทธิ์ และจากนานาประเทศ

### เอกสารอ้างอิง

- จันจิรา วีระยุทธวิไล. (2544) “ทัศนคติและพฤติกรรมการเลือกซื้อแผ่นคอมแพ็คดิสก์ (Compact disc) ที่ละเมิดลิขสิทธิ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จักรพันธุ์ ทองอำ. (2542) บทบาทรัฐในการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา: ศึกษาเฉพาะกรณีลิขสิทธิ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. “ธุรกิจเทปเพลงปี 44 : ปรับตัวรับกระแส.” พฤศจิกายน 2544.
- Yamane, Taro. (1973) Statistics: an Introduction Analysis. 3rd ed. New York : Harper and Row.