

เปิดแล้ว! “DIP e-Learning” แหล่งเรียนรู้ทรัพย์สินทางปัญญาโฉมใหม่ ชวนอัปสเกล เพิ่มแต้มต่อทางธุรกิจ ขณะเกมการค้าได้จริง เริ่มวันนี้ เรียนฟรี ได้แต้ม และลุ้นรับของรางวัลรวมกว่า 100 รายการ

เมื่อวันที่ 21 มกราคม 2569 กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์ เดินหน้าสร้าง Quick Big Win ทางเศรษฐกิจ ใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเสริมแกร่งผู้ประกอบการไทยทุกระดับอย่างต่อเนื่อง โดยเปิดตัว “DIP e-Learning” โฉมใหม่ ชูคอนเซ็ปต์ IP Learn+ แหล่งเรียนรู้และคลังข้อมูลทรัพย์สินทางปัญญาที่ทันสมัย เข้าถึงง่ายทุกที่ทุกเวลา โดยบทเรียนในเฟสแรกมุ่งอัปสเกล 3 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ประกอบการ SMEs ประชาชนทั่วไป และเจ้าหน้าที่ภาครัฐ เพื่อยกระดับศักยภาพทางการแข่งขันและเพิ่มแต้มต่อให้ภาคธุรกิจได้จริง เรียนจบ ครบ รับใบประกาศฯ พร้อมลุ้นรับของรางวัลอีกมากมาย ถึงวันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2569 นี้เท่านั้น

นางอรมน ทรัพย์ทวีธรรม อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา เปิดเผยว่า ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก ประเทศไทยจำเป็นต้องเร่งเปลี่ยนผ่านสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการอย่างยั่งยืน กรมฯ จึงพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาในรูปแบบออนไลน์ ภายใต้แนวคิด IP Learn+ แหล่งเรียนรู้และคลังข้อมูลทรัพย์สินทางปัญญาที่ทันสมัย เข้าถึงง่ายทุกที่ทุกเวลา เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาสู่ทุกภาคส่วนอย่างรวดเร็วและทั่วถึง โดยออกแบบหลักสูตรให้ตอบโจทย์แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เน้นความเข้าใจง่าย ใช้งานสะดวก และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในภาคธุรกิจได้จริง เพื่อให้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจและยกระดับเศรษฐกิจของประเทศอย่างยั่งยืน ซึ่งในเฟสแรกของปี 2569 มีการเปิดตัวหลักสูตรแนะนำที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายหลัก 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ภาคธุรกิจและผู้ประกอบการ ประกอบด้วย 3 หลักสูตร คือ 1) หลักสูตรทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับผู้ประกอบการ SMEs มุ่งเน้นการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นเครื่องมือทางการค้าและการบริหารจัดการในเชิงพาณิชย์ เพื่อให้ผู้ประกอบการเข้าใจว่าธุรกิจของตนมีทรัพย์สินทางปัญญาประเภทใดบ้าง และทำอะไรให้โลโก้ งานดีไซน์ หรือผลงานความคิดสร้างสรรค์ได้รับความคุ้มครอง พร้อมเรียนรู้แนวทางการใช้กลยุทธ์ทรัพย์สินทางปัญญาในเชิงรุกและเชิงรับ 2) หลักสูตรการยื่นคำขอ e-Filing ของทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทสำหรับผู้ประกอบการ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจและส่งเสริมการยื่นคำขอผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์อย่างถูกต้อง และ 3) หลักสูตรระบบควบคุมคุณภาพและมาตรฐานสินค้า GI ไทย (Internal Control) เพื่อยกระดับมาตรฐานสินค้าชุมชน สร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้บริโภค และส่งเสริมให้ผู้ประกอบการสามารถขออนุญาตใช้ตรา GI ได้อย่างถูกต้อง

กลุ่มที่ 2 ภาคการศึกษาและประชาชนทั่วไป ประกอบด้วย 2 หลักสูตร คือ 1) หลักสูตรความรู้ทรัพย์สินทางปัญญาสากล (DL-101) ที่พัฒนาบทเรียนตามมาตรฐานหลักสูตรขององค์การทรัพย์สินทางปัญญา

โลก (WIPO) เพื่อให้คนไทยเข้าถึงความรู้พื้นฐานทรัพย์สินทางปัญญาที่จำเป็นได้ง่ายขึ้น ครอบคลุมตั้งแต่ทรัพย์สินทางปัญญาในชีวิตประจำวัน สิทธิการคุ้มครองและข้อสังเกตที่ไม่ควรมองข้าม และความรู้ที่จำเป็นสำหรับนักสร้างสรรค์มือใหม่ และ 2) หลักสูตรความรู้ทั่วไปเรื่องสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) เพื่อสร้างความตระหนักถึงบทบาทสำคัญของ GI ที่มีต่อระบบเศรษฐกิจฐานรากของไทย

และกลุ่มที่ 3 เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานด้านทรัพย์สินทางปัญญา ประกอบด้วย 3 หลักสูตร คือ 1) หลักสูตรความรู้ทรัพย์สินทางปัญญาสำหรับเจ้าหน้าที่ และ 2) หลักสูตรการยื่นคำขอ e-Filing ของทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภทสำหรับเจ้าหน้าที่ เพื่อเสริมศักยภาพของเจ้าหน้าที่สำนักงานพาณิชย์จังหวัดให้สามารถเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำแก่ประชาชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตั้งแต่กระบวนการยื่นคำขอรับความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาทั้งในและต่างประเทศ การใช้งานระบบ DIP e-Service การคุ้มครองและปกป้องสิทธิกรณีถูกละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และ 3) หลักสูตรการตรวจสอบควบคุมคุณภาพสินค้า GI สำหรับคณะกรรมการผู้มีหน้าที่ตรวจสอบหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ (GI Certification Scheme for Inspector) เพื่อเสริมทักษะเฉพาะทางในการกำกับดูแลคุณภาพสินค้า GI

นางอรมน กล่าวเพิ่มเติมว่า DIP e-Learning นับเป็นนวัตกรรมระบบบริหารจัดการการเรียนรู้และคลังความรู้ดิจิทัลที่ทันสมัย พร้อมเสริมองค์ความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาครบวงจร โดยเน้นหลักสูตรการเรียนรู้ที่สนุก เข้มข้น เข้าใจง่าย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในภาคธุรกิจได้จริง นอกจากนี้ ยังมีบริการห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Library) ที่รวบรวม e-Book และ e-Magazine ด้านทรัพย์สินทางปัญญา นวัตกรรม และข้อมูลที่เป็นสำหรับการทำธุรกิจไว้มากมาย เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลที่ตอบสนองความต้องการของผู้ประกอบการยุคใหม่ยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้ที่เรียนจบในแต่ละหลักสูตรและทำแบบทดสอบผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับประกาศนียบัตรในรูปแบบ Online Certificate พร้อมรับคะแนนสะสมจากการเรียนรู้และร่วมกิจกรรมต่างๆ ซึ่งผู้ที่ได้รับคะแนนสูงสุดมีสิทธิ์ลุ้นรับของรางวัล อาทิ AirPods บัตรของขวัญมูลค่า 100 บาท รวมทั้งสิ้นกว่า 100 รางวัล โดยผู้สนใจสามารถดูรายละเอียดกติกาการร่วมสนุก พร้อมอัปเดตความรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญาได้ที่ elearning.ipthailand.go.th โดยไม่มีค่าใช้จ่าย สะสมคะแนนเพื่อร่วมสนุกได้ตั้งแต่วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2569 นี้เท่านั้น

กรมทรัพย์สินทางปัญญาเชื่อมั่นว่าหลักสูตร DIP e-Learning จะเป็นกลไกสำคัญที่ช่วย “ติดอาวุธทางปัญญา” ให้กับคนไทย เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางธุรกิจและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้เติบโตอย่างยั่งยืน ผู้สนใจสามารถเข้าใช้บริการ DIP e-Learning โฉมใหม่ได้แล้วตั้งแต่วันที่ สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่สายด่วนกรมทรัพย์สินทางปัญญา โทร.1368

เทรนด์สิทธิบัตร “อุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อบันเทิง”

โอกาสไทยพลิกเกม จากผู้บริโภครอคอย สู่ผู้สร้างนวัตกรรมของอาเซียน

แนวโน้มเทคโนโลยีสิทธิบัตรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อบันเทิงทั่วโลก ระหว่างปี 2549 - 2568 อยู่ในระยะเติบโตอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในช่วง 5 ปีหลังที่จำนวนสิทธิบัตรพุ่งสูงกว่า 3,000 ฉบับ/ปี สะท้อนการลงทุนและการแข่งขันด้านเทคโนโลยีบันเทิงที่ทวีความเข้มข้น นำโดยประเทศยักษ์ใหญ่อย่างจีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และสหรัฐอเมริกา ขณะที่ไทยจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีอัตราเติบโตสูงและน่าจับตามอง กรมฯ เน้นเร่งคว้าโอกาสด้วยการพัฒนาสิทธิบัตรให้สอดคล้องกับเทรนด์เทคโนโลยีกลุ่มย่อย ผสานจุดแข็งด้าน Soft Power และวัฒนธรรม เพื่อขยับบทบาทสู่การศูนย์กลางนวัตกรรมของภูมิภาคอาเซียน

อธิบดีกรมทรัพย์สินทางปัญญา เผยว่า จากบทวิเคราะห์ข้อมูลสิทธิบัตรทั่วโลกในรอบ 20 ปี พบว่า ประเทศที่ถือครองสิทธิบัตรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อบันเทิงมากที่สุด ได้แก่ จีน ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมระดับโลก แต่ประเด็นที่น่าสนใจคือการก้าวขึ้นมาของกลุ่มประเทศศักยภาพใหม่ ที่มีอัตราการเติบโตของสิทธิบัตรอย่างโดดเด่น เช่น อิหร่าน (261% ต่อปี) อินเดีย (197% ต่อปี) ตุรกี (165% ต่อปี) สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ (145% ต่อปี) รวมถึงไทย (100% ต่อปี) ขณะที่หลายประเทศในอาเซียนมีแนวโน้มชะลอตัว เช่น อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม บ่งชี้ถึงข้อจำกัดในการลงทุนด้าน R&D ความต่อเนื่องเชิงนโยบาย และการเคลื่อนย้ายฐานภาคอุตสาหกรรม

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาในมิติของผู้ขับเคลื่อนนวัตกรรมในเวทีระดับโลก พบว่า องค์กรขนาดใหญ่ มีการวางแผนด้านสิทธิบัตรอย่างเป็นระบบ และใช้ทรัพย์สินทางปัญญาเป็นเครื่องมือสร้างความได้เปรียบเชิงธุรกิจในระยะยาว โดยผู้ยื่นคำขอสิทธิบัตรสูงสุด 5 อันดับแรกของโลก ได้แก่ บริษัท SK Hynix (เกาหลีใต้) 1,855 คำขอ รั้งห่างอันดับ 2 อย่างบริษัท Canon (ญี่ปุ่น) 1,001 คำขอ ตามมาด้วยบริษัท Panasonic (ญี่ปุ่น) 964 คำขอ บริษัท Samsung Electronics (เกาหลีใต้) 954 คำขอ และบริษัท Hitachi (ญี่ปุ่น) 941 คำขอ ซึ่งกลุ่มบริษัทญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการผลิตเทคโนโลยีระบบภาพและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะการถ่ายภาพ การพิมพ์ การจัดเก็บข้อมูล และระบบอัตโนมัติ ส่วนกลุ่มบริษัทเกาหลีใต้ เน้นเทคโนโลยีระดับฮาร์ดแวร์และระบบประมวลผลที่ขับเคลื่อนทั้งวงการภาพยนตร์ เกม และคอนเทนต์แบบ Immersive ที่ผสมผสานเทคโนโลยีการรับรู้ และการเล่าเรื่องอย่างมีชั้นเชิง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมเสมือนหลุดไปอยู่อีกโลกหนึ่ง

ปัจจุบันทิศทางเทคโนโลยีกลุ่มย่อยในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อบันเทิง มุ่งพัฒนาใน 3 ด้าน สำคัญ ที่ตอบโจทย์ความท้าทายและตลาดแห่งอนาคต ได้แก่

1) เทคโนโลยีสร้างประสบการณ์การรับชม/รับฟังแบบเสมือนจริง (Immersive Media Experience Technology) เป็นการสร้างโลกเสมือนจริงด้วยการผสมผสานเทคโนโลยีอย่างหลากหลาย ทั้ง Virtual Reality

(VR), Augmented Reality (AR), Spatial Audio และ 360° Video สร้างโลกเสมือนที่ผู้ใช้มีอิสระในการมองเห็น เคลื่อนไหว และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาคอนเทนต์ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งแตกต่างจากการรับชมสื่อในรูปแบบเดิมๆ โดยเทคโนโลยีดังกล่าวอยู่ในระยะเติบโต และมีบทบาททั้งในวงการภาพยนตร์ คอนเสิร์ต กีฬา e-sport และ อุตสาหกรรมการศึกษา ผู้เล่นในสนามนี้มีความหลากหลายสูง ทั้งบริษัทยักษ์ใหญ่ด้านเทคโนโลยีเฉพาะทาง และ นักประดิษฐ์อิสระ ผู้ถือสิทธิบัตรหลัก เช่น ResMed (50 ฉบับ) Nokia (44 ฉบับ) Meta (30 ฉบับ) Apple (30 ฉบับ) และ Google (29 ฉบับ) เป็นต้น สะท้อนการแข่งขันที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่บริษัทด้านสื่อบันเทิงเท่านั้น แต่ยังรวมถึงบริษัทด้านสุขภาพ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีการรวมศูนย์ข้อมูล (Data-Centric) โดยภาพรวมในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา พบว่าตลาดยังเติบโตได้ดี มีผู้ถือสิทธิบัตรมากกว่า 200 ฉบับต่อปี และ กลุ่มเทคโนโลยีดังกล่าวยังเปิดกว้างสำหรับผู้เล่นหน้าใหม่ และยังไม่มียักษ์ใหญ่ขาดตลาดอย่างสมบูรณ์

2) เครื่องมือสร้างผลงานดนตรีและภาพยนตร์ (Creative Production Tools) ซึ่งมีแรงขับเคลื่อนจากการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยี AI ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการผลิตดนตรีและภาพยนตร์ เช่น การแต่งเพลงอัตโนมัติด้วย Machine Learning ระบบตัดต่อวิดีโออัจฉริยะ ระบบมิกซ์เสียงอัจฉริยะ เทคโนโลยีกลุ่มนี้เปิดโอกาสให้ศิลปินอิสระหรือทีมขนาดเล็กสามารถผลิตผลงานได้ในต้นทุนต่ำลง แต่ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพสูงขึ้น โดยเทคโนโลยีดังกล่าวอยู่ในระยะเติบโตเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะช่วงปี 2560 ที่มีการเข้ามาของเทคโนโลยี Generative AI และ Cloud Computing ซึ่งมีต้นทุนราคาถูกลง ทำให้เกิดการกระจายของเทคโนโลยีสู่ผู้ใช้งานทั่วไปมากขึ้น ภาพรวมมีผู้ถือสิทธิบัตรมากกว่า 200 ฉบับต่อปี ผู้ถือสิทธิบัตรหลัก เช่น Loop Now Technologies เจ้าของแอปพลิเคชัน Likee แพลตฟอร์มวิดีโอสั้นจากจีน (75 ฉบับ) Stauffer Chem (35 ฉบับ) Honor Device (22 ฉบับ) เป็นต้น สะท้อนถึงการกระจายตัวของนวัตกรรมในองค์กรหลากหลายประเภท ทั้งบริษัทเทคโนโลยีขนาดใหญ่ บริษัทสตาร์ทอัพที่เน้นด้านสื่อใหม่ รวมทั้งผู้พัฒนาเทคโนโลยีอิสระ เทคโนโลยีกลุ่มนี้จึงเป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างสำหรับการสร้างสรรค์และการแข่งขันด้านนวัตกรรม

3) ระบบบันทึกและสร้างตัวละครเสมือนสำหรับผลิตสื่อ (Performance Capture & Digital Avatar Systems) โดยอาศัยเทคโนโลยีด้าน Motion Capture, Facial Tracking และ Digital Rigging ในการสร้างตัวละครดิจิทัลที่เคลื่อนไหวสมจริง ในภาพยนตร์ แอนิเมชัน เกม และการใช้ร่างกายจริงเพื่อเป็นต้นแบบของการผลิตคอนเทนต์ดิจิทัล เทคโนโลยีดังกล่าวอยู่ในระยะเติบโตอย่างค่อยเป็นค่อยไป และเริ่มมีอัตราเร่งชัดเจนขึ้นในช่วงหลังปี 2564 ตามกระแส Metaverse และ Virtual Influencer ภาพรวมมีผู้ถือสิทธิบัตรมากกว่า 35 ฉบับต่อปี สำหรับผู้เล่นในสนามนี้ยังไม่มีผู้เล่นรายใหญ่ครองตลาดอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่เป็นการกระจายตัวในวงกว้าง โดยมีทั้งบริษัทเกี่ยวกับอุตสาหกรรมบันเทิงขนาดใหญ่และบริษัทเทคโนโลยีสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Space Labs (9 ฉบับ) Disney Enterprises (7 ฉบับ) Electronic Arts (5 ฉบับ) เป็นต้น

สำหรับประเทศไทย แม้จำนวนสิทธิบัตรยังไม่สูงมากนัก แต่มีอัตราการเติบโตสูงต่อเนื่องในระยะ 10 ปีหลัง ประกอบกับคู่แข่งในอาเซียนมีจำกัด จึงเป็นโอกาสสำคัญของไทยที่จะยกระดับบทบาทสู่การเป็น ศูนย์กลางนวัตกรรมของภูมิภาคนี้ เนื่องจากไทยมีจุดแข็งหลายด้าน ทั้งต้นทุนทางวัฒนธรรมและศิลปะ ที่หลากหลาย สามารถต่อยอดให้เข้ากับเทคโนโลยี Immersive Media เช่น AR/VR หรือ Avatar เพื่อสร้าง ประสบการณ์ใหม่ในสื่อบันเทิงและท่องเที่ยว อีกทั้งยังมีบุคลากรในสายสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพ ที่สามารถสร้าง คอนเทนต์และเทคโนโลยีได้เอง โดยศึกษาแนวทางพัฒนานวัตกรรมจากบริษัทชั้นนำของโลก หรือเชื่อมโยง ความร่วมมือกับกลุ่มประเทศ Emerging เช่น อินเดีย สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ เพื่อสร้างตลาดร่วมในเทคโนโลยีที่มี ศักยภาพ และใช้กลไกทรัพย์สินทางปัญญาเป็นฐานรองรับและนำไทยสู่สนามแข่งขันในเวทีสากล

สำหรับสถิติคำขอสิทธิบัตรและอนุสิทธิบัตรกลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อบันเทิงในไทย ในช่วง 5 ปีล่าสุด (2564 - 2568) พบว่า มีการขับเคลื่อนนวัตกรรมใน 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) เครื่องดนตรี อุปกรณ์ดนตรี และเทคโนโลยีทางดนตรี รวม 60 คำขอ (สิทธิบัตร 33 คำขอ และอนุสิทธิบัตร 27 คำขอ) คำขอส่วนใหญ่มาจากผู้ขอคนไทยถึง 44 คำขอ (คิดเป็น 73% ของคำขอทั้งหมดในกลุ่มนี้) สะท้อนศักยภาพ และความตื่นตัวของนักประดิษฐ์ไทยในด้านนวัตกรรมดนตรี ทั้งการพัฒนาเครื่องดนตรีใหม่ อุปกรณ์เสริม หรือ เทคโนโลยีที่ช่วยในการสร้างและควบคุมเสียง ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาข้อมูลผู้ยื่นคำขอชาวไทย พบว่า เป็นบุคคล ธรรมดาสูงถึง 73% รองลงมาคือสถาบันการศึกษา 25% และภาคเอกชน 2% ซึ่งสะท้อนว่า นวัตกรรมด้านดนตรี ของไทยยังขับเคลื่อนโดยนักสร้างสรรค์อิสระและภาคการศึกษาเป็นหลัก ขณะที่ภาครัฐก็ยังมีบทบาทค่อนข้างน้อย ซึ่งอาจเป็นทั้ง “ช่องว่าง” และ “โอกาส” สำหรับการต่อยอดในอนาคต 2) การบันทึกและระบบประมวลผลเสียง มัลติมีเดีย รวม 63 คำขอ (สิทธิบัตร 60 คำขอ และอนุสิทธิบัตร 3 คำขอ) คำขอส่วนใหญ่ยื่นโดย บริษัท ดอลบี แล็บอราทอรีส์ ไลเซนซิง คอร์ปอเรชั่น (สหรัฐอเมริกา) สูงถึง 50 คำขอ ซึ่งบริษัทดังกล่าวเป็นเจ้าของนวัตกรรม เสียงรอบทิศทางและระบบประมวลผลเสียงที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง และสื่อดิจิทัล สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีการบันทึกและประมวลผลเสียงเป็นพื้นที่เชิงกลยุทธ์ที่บริษัทข้ามชาติ มีการลงทุนด้านการวิจัยและคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาอย่างเข้มข้น เพื่อรักษาความเป็นผู้นำทางเทคโนโลยี ในตลาดโลก