



รายงาน

การวิเคราะห์แนวโน้มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม

อุตสาหกรรมดนตรีและภาพยนตร์ Music & Movie Industry

โครงการวิเคราะห์แนวโน้มสิทธิบัตร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์

โดย บริษัท ซีไอพี แวลู จำกัด



บทสรุปผู้บริหาร

อุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรีทั่วโลกกำลังเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีแรงขับเคลื่อนสำคัญจากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าถึงผู้ชมได้วงที่กว้างขวางขึ้น อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการเติบโตอย่างเห็นได้ชัด โดยคาดว่าจะมีมูลค่าตลาดถึง 390.76 พันล้านดอลลาร์ในปี 2028 ในขณะที่อุตสาหกรรมดนตรีสามารถสร้างรายได้สูงถึง 28.6 พันล้านดอลลาร์ในปี 2023 และเติบโตอย่างมีนัยสำคัญตลอดช่วงเวลา 9 ปีที่ผ่านมา

ประเทศไทยมีศักยภาพสูงในการเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านภาพยนตร์และดนตรี ทางด้านชุดละคร(Series) และวงดนตรีประเภท T-pop ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในและต่างประเทศ สร้างรายได้และชื่อเสียงให้กับประเทศ นอกจากนี้การเติบโตของธุรกิจผลิตภาพยนตร์ที่จดทะเบียนนิติบุคคลและมูลค่าตลาดรวมของอุตสาหกรรมเพลงไทยก็เป็นเครื่องยืนยันถึงศักยภาพและโอกาสในการเติบโตของอุตสาหกรรมเหล่านี้

อย่างไรก็ตาม ประเทศไทยยังคงต้องเผชิญกับความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรี เนื่องจากต้องใช้เงินลงทุนสูง และระยะเวลาในการวิจัย พัฒนานาน ในขณะที่ประเทศอื่น ๆ มีความพร้อมมากกว่าดังนั้น ประเทศไทยควรให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่มีคุณภาพและโดดเด่น โดยใช้ประโยชน์จากจุดแข็งที่มีอยู่ควบคู่ไปกับการศึกษาและนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในการผลิตเพื่อเพิ่มมูลค่าและความน่าสนใจให้กับผลงานจะช่วยให้ประเทศไทยสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้อย่างยั่งยืน

นอกจากนี้ ภาครัฐและเอกชนควรให้ความสำคัญกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ส่งเสริมการลงทุนในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และพัฒนาบุคลากรที่มีความสามารถ เพื่อสร้างระบบนิเวศที่เอื้อต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรีในระยะยาว



อุตสาหกรรมภาพยนตร์

ข้อมูลจากเว็บไซต์ Research and Markets แหล่งข้อมูลการวิจัยตลาด รายงานว่าในปี 2023 ตลาดภาพยนตร์และวิดีโอทั่วโลกมีมูลค่ากว่า 285.62 พันล้านดอลลาร์ และคาดว่าจะเติบโตสูงถึง 390.76 พันล้านดอลลาร์ในปี 2028 ด้วยผลพวงจากการเติบโตของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Netflix, Amazon Prime และ Disney + ซึ่งได้รับประโยชน์จากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของคนที่ทั่วโลกที่มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นและมีแนวโน้มว่าผู้คนจะรับชมเนื้อหาเพื่อความบันเทิงผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่อย่างสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตกันมากขึ้น



ในไตรมาส 2 ของปี 2024 Netflix ผู้บุกเบิกแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งรายสำคัญและมีจำนวนสมาชิกมากที่สุดในโลก มีจำนวนสมาชิกแบบชำระเงินสูงถึง 277.65 ล้านคนทั่วโลก เพิ่มขึ้นกว่า 8 ล้านคนจากไตรมาสก่อนหน้า โดยสมาชิกส่วนใหญ่อยู่ในยุโรป ตะวันออกกลาง แอฟริกา และมีช่วงอายุของสมาชิกอยู่ที่ 18 - 54 ปี นั่นหมายความว่าแพลตฟอร์มนี้สามารถดึงดูดคนได้หลากหลายกลุ่มช่วงอายุเป็นอย่างมาก



กระแสความนิยมในแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งและสื่อโซเชียล เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ขยายตัวในหลายประเทศ ยกตัวอย่างเช่น ข้อมูลจากสำนักงานสถิติออสเตรเลีย (Australian Bureau of Statistics) ที่เปิดเผยว่ารายได้รวมของบริษัทผลิตภาพยนตร์และวิดีโอในออสเตรเลีย เพิ่มขึ้นถึง 98.7% โดยคิดเป็นมูลค่ารวมกว่า 4,575.3 ล้านดอลลาร์ในปี 2021 - 2022

สอดคล้องกับข้อมูลจากบริษัทวิจัยตลาด Zion Market Research ที่นำเสนอข้อมูลว่าในบรรดาอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิง อาทิ ภาพยนตร์ เพลง รายการโทรทัศน์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ (Movies) ถือว่ามีแนวโน้มเติบโตสูงที่สุดในปี 2022 รองลงมาคือเพลง (Music) และรายการโทรทัศน์ (TV shows) ตามลำดับ



ตลาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ในประเทศไทย

กรมพัฒนาธุรกิจการค้า ได้เผยข้อมูลว่าในปี 2022 ธุรกิจผลิตภาพยนตร์ทำรายได้กว่า 12,895 ล้านบาท โดยเนื้อหาที่มีศักยภาพสูงและได้รับความนิยมทั้งในไทยและต่างประเทศคือ 'ซีรีส์วาย' ที่มีเนื้อหาสะท้อนให้เห็นถึงแนวคิดเปิดกว้างทางสิทธิเสรีภาพและความหลากหลายทางเพศ ถือว่าเป็น Soft Power อันแข็งแกร่งที่สามารถต่อยอดไปสู่ธุรกิจอื่นๆ ได้อีกมาก ไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาแฝงในภาพยนตร์และซีรีส์ การจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวตามรอยนักแสดง การโปรโมตวัฒนธรรมไทยในแง่มุมต่างๆ เช่น อาหาร มวยไทย รวมถึงการสร้างรายได้จากเพลงประกอบ ซึ่งสามารถต่อยอดสู่การจัดงานแฟนมีตติ้งหรือคอนเสิร์ตได้



ภาพจาก: <https://www.facebook.com/gmmtvofficial>



ภาพจาก: <https://www.facebook.com/gmmtvofficial>

นอกจากนี้ ยังมีการสำรวจพบว่า ในปี 2023 มีธุรกิจผลิตภาพยนตร์ที่จดทะเบียนนิติบุคคลจำนวน 137 ราย ทุนจดทะเบียน 258 ล้านบาท ถือว่ามีอัตราการเติบโตสูงขึ้นจากปี 2022 กว่า 20% และเมื่อนับรวมจำนวนธุรกิจผลิตภาพยนตร์ที่จดทะเบียนนิติบุคคลทั้งหมดจนถึงเดือนเมษายน 2024 พบว่ามีจำนวนรวม 1,442 ราย มูลค่าทุนจดทะเบียนรวมกว่า 7,388 ล้านบาท นับว่าเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่กำลังมาแรงและน่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง



ภาพจาก: <https://www.facebook.com/gmmtvofficial>

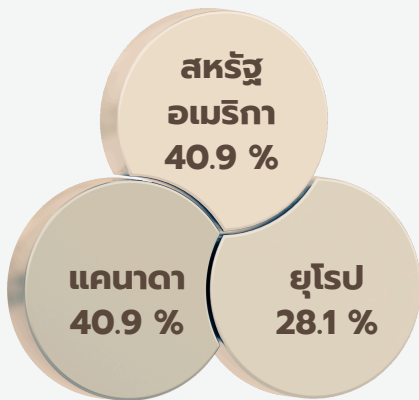
อุตสาหกรรมดนตรี

รายงาน **IFPI Global Music Report** เปิดเผยว่าในปี 2023 ยอดรายได้จากเพลงที่บันทึกเสียง (Recorded Music) ทั่วโลก มีมูลค่าอยู่ที่ 28.6 พันล้านดอลลาร์ โดยมีการเติบโตกว่า 10.2% และนับเป็นปีที่ 9 ที่มีการเติบโตติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง ปัจจัยสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมดนตรีเติบโตในภาพรวมคือรายได้จากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Spotify, Apple Music, Amazon Music, Youtube Music, Tidal, Deezer, Pandora, QQ Music ซึ่งมีการเติบโตกว่า 11.2% โดยมีการคาดการณ์ว่าปัจจุบันมีผู้ใช้สมัครสมาชิกแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งแบบชำระเงินมากกว่า 667 ล้านคนทั่วโลก



ไม่ใช่แค่เพียงแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเท่านั้นที่เติบโตในปี 2023 ยอดกำไรจากสิทธิ์การแสดง (Performance Rights) รวมถึงยอดขายสินค้าทางกายภาพ เช่น แผ่นเสียง ซีดี ก็เพิ่มสูงขึ้นเช่นกัน โดยถึงแม้คนส่วนใหญ่จะฟังเพลงผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเป็นหลัก แต่ยังคงให้คุณค่ากับแผ่นเสียงและซีดีในฐานะของสะสมที่มีคุณค่าทางจิตใจ อีกทั้งยังนิยมเดินทางไปชมคอนเสิร์ตเพื่อสนับสนุนศิลปินที่ชื่นชอบและเปิดประสบการณ์ทางดนตรีในแบบที่โลกออนไลน์ไม่สามารถมอบให้ได้

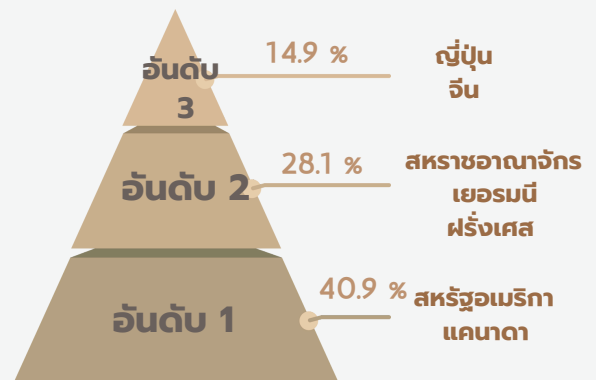
ภูมิภาคที่มีส่วนแบ่งรายได้จาก Music Record มากที่สุด



หากพิจารณาแยกเป็นภูมิภาคพบว่า สหรัฐอเมริกาและแคนาดามีส่วนแบ่งรายได้จากเพลงที่บันทึกเสียง (Recorded Music) มากที่สุดในโลกคิดเป็น 40.9% รองลงมาคือยุโรปซึ่งมีส่วนแบ่งรายได้อยู่ที่ 28.1% โดยประเทศที่มีอัตราการเติบโตสูงสุดในยุโรป 3 อันดับแรก ได้แก่ สหราชอาณาจักร เยอรมนี และฝรั่งเศส ส่วนภูมิภาคเอเชียมีส่วนแบ่งรายได้อยู่ที่ 14.9% สูงเป็นอันดับ 3 ของโลก โดยตลาดเอเชียสองแห่งที่ใหญ่ที่สุดคือญี่ปุ่นและจีน

นอกจากนี้ ยังมีการสำรวจพบว่า ในปี 2023 มีธุรกิจผลิตภาพยนตร์ที่จดทะเบียนนิติบุคคลจำนวน 137 ราย ทุนจดทะเบียน 258 ล้านบาท ถือว่ามีอัตราการเติบโตสูงขึ้นจากปี 2022 กว่า 20% และเมื่อนับรวมจำนวนธุรกิจผลิตภาพยนตร์ที่จดทะเบียนนิติบุคคลทั้งหมดจนถึงเดือนเมษายน 2024 พบว่ามีจำนวนรวม 1,442 ราย มูลค่าทุนจดทะเบียนรวมกว่า 7,388 ล้านบาท นับว่าเป็นอีกหนึ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรคที่กำลังมาแรงและน่าจับตามองเป็นอย่างยิ่ง

ประเทศที่มีส่วนแบ่งรายได้จาก Music Record มากที่สุด



อุตสาหกรรมดนตรีในประเทศไทย

ด้านตลาดอุตสาหกรรมดนตรีในประเทศไทย มีความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจคือในปี 2023 บริษัทจีเอ็มเอ็มแกรมมี่ ยักษ์ใหญ่ในอุตสาหกรรมดนตรีของประเทศไทยมีอายุครบรอบ 40 ปี นายภาวิต จิตรกร ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จีเอ็มเอ็ม มิวสิก ได้เปิดเผยข้อมูลผ่านสื่อมวลชนว่า

“ อุตสาหกรรมเพลงทั่วโลกได้เติบโตกลับมาถึงจุดที่เรียกว่า **Music Second Wave** ”

ซึ่งหมายความว่า อุตสาหกรรมทั่วโลกมียอดรายรับทะลุจุดสูงสุดที่เคยสร้างไว้ในอดีต หรือเรียกง่าย ๆ ว่าอุตสาหกรรมเพลงได้กลับมาสู่จุดรุ่งเรืองสูงสุดอีกครั้งหนึ่ง และกำลังเติบโตขึ้น



อุตสาหกรรมเพลงของไทย



มูลค่ากว่า 3,748 ล้านบาท

นอกจากนี้ ยังมีรายงานจากกรมทรัพย์สินทางปัญญาที่ศึกษาข้อมูลจาก IFPI Global Music Report พบว่าในปี 2023 อุตสาหกรรมเพลงของไทยมีมูลค่ากว่า 3,748 ล้านบาท สูงเป็นอันดับที่ 26 ของโลก และเป็นอันดับ 1 ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นรายได้จากระบบสตรีมมิ่งกว่า 92.8% คิดเป็นมูลค่า 3,480 ล้านบาท สะท้อนให้เห็นว่าเพลงไทยร่วมสมัยหรือที่เรียกกันว่า T-Pop มีแนวโน้มได้รับความนิยมสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และถือเป็น Soft Power รูปแบบหนึ่งที่มีศักยภาพในการเติบโต



อันดับ 1
ของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



อันดับ 26
ของโลก



รายได้จากระบบสตรีมมิ่งกว่า 92.8%
มูลค่า 3,480 ล้านบาท

ข้อมูลจากการสืบค้นสิทธิบัตรด้านภาพยนตร์และดนตรี

ท่ามกลางการเติบโตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรีที่รัฐบาลมุ่งส่งเสริมให้เป็น Soft Power สำคัญของประเทศ **กรมทรัพย์สินทางปัญญา** ในฐานะหน่วยงานภาครัฐที่มีภารกิจมุ่งส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญาในเชิงพาณิชย์ จึงดำเนินการสืบค้นสิทธิบัตรด้านภาพยนตร์และดนตรีในรอบ 10 ปีล่าสุด ตั้งแต่ปี 2015 เป็นต้นมา และพบข้อมูลที่น่าสนใจว่า เทคโนโลยีอันโดดเด่นที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรี มีอยู่ด้วยกัน 6 ด้านหลัก ได้แก่

1.Data Processing – การประมวลผลข้อมูล กลไกการบริหารจัดการหรือเครื่องมือที่ช่วยวิเคราะห์ข้อมูล เฉพาะทาง ซึ่งรวมถึง Sound System หรือกลไกการวิเคราะห์การพัฒนาเสียง (Input/Output) และ User Interface หรือการให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงผู้ใช้กับระบบ (Interaction & Input/Output)



ประเทศที่มีการยื่นขอจดสิทธิบัตรสูงสุด 5 อันดับ



4. Information and Communication Technology (ICT) – เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

5. Education Tools – เครื่องมือทางการศึกษา

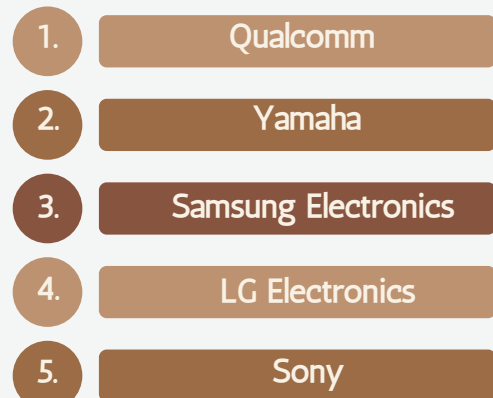
6. Pictorial Communication - การสื่อสารด้วยภาพ



2. Music Instrument - เทคโนโลยีเกี่ยวกับเครื่องดนตรี ไม่ว่าจะเป็น Electrophonic เครื่องเล่นเสียงหรือเครื่องขยายเสียง Switch Arrangements เครื่องควบคุมการให้เสียง (Input/Output) และAccompaniment การจัดการระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวกับเสียงให้สอดคล้องกัน

3. Sound Equipment – เทคโนโลยีเกี่ยวกับอุปกรณ์เสียง อันประกอบไปด้วย Transducers กลไกการแปลงสัญญาณจากอุปกรณ์หรือเครื่องมือวัดต่างๆ Circuits for Transducers แผงควบคุมสำหรับอุปกรณ์ตัวแปลงสัญญาณ และ Transducers related component อุปกรณ์สำหรับการทำงานกับตัวแปลงสัญญาณ

บริษัทที่มีการยื่นขอจดสิทธิบัตรสูงสุด 5 อันดับแรก



กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

1. คอนเสิร์ตในโลกเสมือนจริง

ช่วงปลายเดือนเมษายน 2020 ได้เกิดปรากฏการณ์ทางดนตรีที่น่าสนใจขึ้น เมื่อแร็ปเปอร์ชื่อดังอย่าง Travis Scott จับมือกับเกม Fortnite จัดคอนเสิร์ตในโลกเสมือนจริงภายใต้ชื่อ Astronomical ซึ่งมีผู้ชมกว่า 12.3 ล้านคนทั่วโลก เข้าชมการแสดงสดรอบแรกพร้อมกัน ถือเป็นสถิติสูงสุดของค่าย Epic Games ที่มีผู้เข้าร่วมเกมพร้อมกันเป็นจำนวนมากขนาดนี้ และเมื่อนับรวมทั้ง 5 รอบการแสดงที่เกิดขึ้น ก็พบว่ามีส่วนร่วมชมการแสดงสูงถึง 45.8 ล้านครั้ง



ภาพจาก: <https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU>

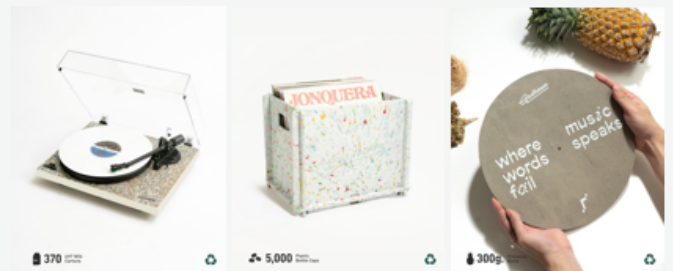
2. คอนเสิร์ตโฮโลแกรม

Hologram คือ เทคโนโลยีการสร้างภาพ 3 มิติ ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดคอนเสิร์ตอย่างแพร่หลาย โดยส่วนใหญ่มักใช้เพื่อสร้างประสบการณ์พิเศษให้แฟนเพลง มีโอกาสรับชมคอนเสิร์ตของศิลปินที่ล่วงลับไปแล้วในบรรยากาศสมจริงยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น คอนเสิร์ตโฮโลแกรม เต็งลิ่ววัน ในปี 2023 ที่นำเทคโนโลยีล้ำสมัยมาใช้ในการถ่ายทอดบทเพลงอมตะของราชินีเพลงแห่งเอเชีย



3. อุปกรณ์ดนตรีจากวัสดุรักโลก

REVERB by Gadhouse : Repurpose Collective เป็นคอลเลกชันเครื่องเล่นแผ่นเสียงที่ผลิตจากวัสดุที่เป็นมิตรต่อโลก ไม่ว่าจะเป็นกล่องนมรีไซเคิล ขยะฝาขวดพลาสติก เปลือกสับปะรด โดยมีจุดประสงค์เพื่อนำแนวคิดเรื่องการออกแบบมาสื่อสารเรื่องสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ซึ่งเป็นประเด็นที่อุตสาหกรรมทั่วโลกกำลังให้ความสำคัญ

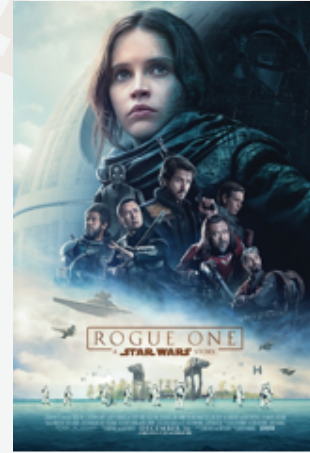


ภาพจาก: <https://gadhouse.com/th/reverb>

กรณีศึกษาที่น่าสนใจ

4. การนำ Deepfake มาใช้ในภาพยนตร์

Deepfake คือ เทคโนโลยี AI ประเภทหนึ่งที่ใช้ในการปลอมแปลงสร้างใบหน้าและเสียงของบุคคล ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการถ่ายทำภาพยนตร์ได้หลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์ Rogue One: A Star Wars Story ที่นำใบหน้าของนักแสดงที่เสียชีวิตแล้วอย่าง Peter Cushing มาปรากฏโฉมบนจอภาพยนตร์อีกครั้ง และนำใบหน้าในอดีตของ Carrie Fisher มาใช้ให้เข้ากับช่วงเวลาในเรื่อง



ภาพจาก: <https://www.starwars.com/films/rogue-one>



5. ต่อยอดจากภาพยนตร์สู่ประสบการณ์พิเศษ

ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จแม้ช่วงเวลาการฉายจะสิ้นสุดลงแล้ว ก็ยังสามารถต่อยอดสร้างรายได้ด้วยการจำหน่ายสินค้าที่ระลึก หรือจัดทำเส้นทางท่องเที่ยวตามรอยภาพยนตร์ แบบที่ทาง Warner Bros. Studio ลอนดอน เปลี่ยนสตูดิโอถ่ายทำให้กลายเป็นทัวร์ The Making of Harry Potter ที่ได้รับความนิยมจากแฟน ๆ แฮร์รี่ พอตเตอร์อย่างล้นหลาม

การเติบโตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรี สามารถกระตุ้นให้เกิดการสร้างรายได้ครอบคลุมไปถึงหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่กระบวนการผลิต กระบวนการเผยแพร่ผลงาน และการสร้าง Soft Power ที่ส่งผลดีต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจในภาพรวม ทว่าเมื่อพิจารณาจากบริบทและความพร้อมของประเทศไทยต้องยอมรับว่าหากคิดจะแข่งขันในด้านการพัฒนาอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และดนตรี อาจเสียเปรียบประเทศผู้นำในอุตสาหกรรมที่มีความพร้อมมากกว่า เนื่องจากเทคโนโลยีเหล่านี้จำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการค้นคว้าวิจัยยาวนานและใช้เงินลงทุนสูง

ส่วนข้อได้เปรียบที่เป็นจุดเด่นของประเทศไทยคือความสามารถในการผลิตคอนเทนต์เชิงสร้างสรรค์ซึ่งเรามีผลงานโดดเด่นในตลาดโลก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของ 'ซีรีส์วาย' หรือ 'เพลง T-Pop' ที่มีแฟนคลับทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติติดตามเป็นจำนวนมาก ซึ่งหากมีการศึกษาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเจาะลึก แล้วนำมาปรับใช้กับการผลิตคอนเทนต์ทั้งด้านภาพยนตร์และดนตรีให้มีความแปลกใหม่โดดเด่นมากยิ่งขึ้น ย่อมส่งผลดีต่อการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้เติบโตในระยะยาว และสามารถปูพื้นฐานไปสู่การพัฒนาวัฒนธรรมและเทคโนโลยีเป็นของเราเองในอนาคต

อ้างอิง

- <https://www.researchandmarkets.com/reports/5939672/film-video-global-market-report>
- <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwidehttps://>
- www.dbd.go.th/news/93190567
- <https://www.ifpi.org/ifpi-global-music-report-global-recorded-music-revenues-grew-10-2-in-2023>
- https://www.ipthailand.go.th/images/26646/2024_080567.pdf
- <https://x.com/FortniteGame/status/1254817584676929537>

