

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสร้างสรรค์งานของมนุษย์โดยใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นเป็นวัตถุแห่งการสื่อสารและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกชนเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์อันก่อให้เกิดความคิดในการสร้างสรรค์งานใหม่ๆ โดยใช้งานของผู้อื่นเป็นส่วนประกอบอันเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการทำซ้ำของผู้อื่น หรืองานที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้งานของผู้อื่นเป็นส่วนประกอบอันเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการทำซ้ำและดัดแปลงบางส่วนของงานเดิมซึ่งมักจะเป็นการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์เป็นวัตถุเพื่อสร้างงานอีกรูปแบบหนึ่งให้ต่างไปจากงานชิ้นเดิม ทั้งนี้ งานที่สร้างขึ้นจากงานของผู้อื่นมีหลายรูปแบบโดยงานที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากที่สุดในปัจจุบันนี้ คือ งานดัดแปลงทางด้านดนตรีกรรม

งานดัดแปลงทางด้านดนตรี แท้จริงแล้วไม่ได้มีขึ้นเพียงแต่ในปัจจุบันเท่านั้น ในหลายช่วงสมัยของประเทศไทยเองนั้น ได้แก่ สมัยกรุงสุโขทัยก็มีการดัดแปลงเพลงบางเพลงจากเพลงอื่นของทางล้านนา เพื่อเปลี่ยนวัตถุประสงค์จากเพลงแห่งศพบเป็นบทเพลงสำหรับขับกล่อมให้เหมาะสมกับกาลเทศะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในราชสำนักด้วย<sup>1</sup> ส่วนสมัยกรุงศรีอยุธยามีการนำดนตรีของชาวบ้านไปปรับปรุงเป็นดนตรีในราชสำนัก รวมถึงมีการดัดแปลงดนตรีจากราชสำนักอื่นซึ่งมีความสัมพันธ์กันมาใช้ด้วย หรือในปี พ.ศ. 2503 ได้เกิดวงดนตรีไทยร่วมสมัย ของกรมประชาสัมพันธ์และนำเอาบทเพลงไทยมาปรับปรุงเสียใหม่ เช่น โส่เนื้อร้อง โส่จังหวะ เป็นต้น แล้วนำออกแสดง ซึ่งได้รับความนิยมจากสาธารณะเป็นอย่างดี<sup>2</sup>

เมื่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ซึ่งสะท้อนผ่านเสียงเพลงมีความหลากหลาย และมีลักษณะเฉพาะของตนแตกต่างกันออกไปยากที่จะเหมือนกันได้ ลักษณะเฉพาะดังกล่าวนี้ย่อมทำให้เสียงเพลงบางเพลงอาจได้รับความนิยมจากสังคมสูงมาก หรืออาจจะมิได้รับความนิยมเลยแต่เสียงเพลงเหล่านั้นก็มีคุณค่าในเชิงเศรษฐกิจที่สามารถทำผลประโยชน์ให้แก่ผู้สร้างสรรค์เสียงเพลงเป็นจำนวนมาก ด้วยเหตุนี้เอง รัฐจำเป็นต้องตรากฎหมายไม่ว่าจะเป็นพระราชบัญญัติคุ้มครองวรรณกรรมและศิลปกรรม พ.ศ. 2474 ซึ่งมีผลบังคับใช้ก่อนแล้วในอดีต จนต่อมาพระราชบัญญัติ

<sup>1</sup> ปัญญา รุ่งเรือง. (2546). *ประวัติการดนตรีไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช. หน้า 73.

<sup>2</sup> พงษ์ศิลป์ อนุรัตน์. (2550). *ปฐมบทดนตรีไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 1) นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร. หน้า 123.

ดังกล่าวข้างต้นได้กลายมาเป็นพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์<sup>3</sup> ที่มีผลบังคับใช้ถึงปัจจุบัน ทั้งนี้ เพื่อรับรองและคุ้มครองสิทธิในความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้สร้างสรรค์โดยป้องกันมิให้บุคคลใดลอกเลียนแบบหรือนำความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวไปแสวงหาประโยชน์ที่มิควรได้เพื่อตนเองโดยมิชอบด้วยกฎหมายอันเป็นการขัดต่อผลประโยชน์ของผู้สร้างสรรค์

การคัดแปลงงานดนตรีกรรมมีการเปลี่ยนแปลงไปจากความเจริญของเทคโนโลยีซึ่งทำให้อุตสาหกรรมเพลงเปลี่ยนแปลงไปทั้งเนื้อหา กลวิธี และรูปแบบการนำเสนอ รวมทั้งประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังเน้นการสร้างเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยี ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในงานดนตรีกรรมรวมไปถึงงานอื่นๆ ด้วย ดังนี้ “เพลง” คือ งานที่เกิดจากความคิดมนุษย์ซึ่งจัดเป็นหนึ่งในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จากในอดีตงานเพลงจะถูกถ่ายทอดผ่านเทปคาสเซตและซีดี จนกระทั่งมีการฟังเพลงผ่านระบบ “สตรีมมิง (Streaming)” ซึ่งจัดเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีที่พัฒนาทำให้การฟังเพลงง่ายขึ้น ในมุมมองของผู้บริโภคเช่นเดียวกับมุมมองของผู้สร้างสร้งงานเพลงที่ต้องเปลี่ยนแปลงครั้งนี้เพื่อความอยู่รอดเช่นเดียวกัน ทั้งนี้ ในมุมมองเพลงเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์อันเกิดจากความคิดมนุษย์ เป็นงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตลอดเวลาและก่อให้เกิดรายได้เมื่อถูกเผยแพร่ต่อสาธารณชน ถือเป็นอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ

ดนตรีกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้อง หรือมีทำนองอย่างเดียวและหมายความรวมถึง โน้ตเพลง หรือ แผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว<sup>3</sup>

งานสิ่งบันทึกเสียง (วัสดุที่เสียงถูกบันทึกลงไปไม่ว่าในรูปแบบใดๆ ที่สามารถนำมาเล่นซ้ำได้อีก) โดยส่วนใหญ่ผู้ถ่ายเพลงจะเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสิ่งบันทึกเสียง ส่วนลิขสิทธิ์ในงานดนตรีกรรมนั้นแล้วแต่สัญญาาระหว่างผู้ประพันธ์กับค่ายเพลงว่าตกลงกันให้ใครเป็นผู้ถือสิทธิหรือถือสิขิธิร่วมกัน แต่ทางบริษัทฯ แนะนำให้ผู้ประพันธ์ยังคงถือสิทธิในงานดนตรีกรรมไว้ทั้งหมด<sup>4</sup>

เมื่อโลกเข้าสู่ยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่ทำให้มนุษย์เข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยเฉพาะแพลตฟอร์มสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ออนไลน์ที่กระตุ้นให้เกิดบริการบนอินเทอร์เน็ตที่เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการสามารถรับชมเนื้อหาวิดีโอบนแพลตฟอร์มและยังสามารถเผยแพร่วิดีโอของตนเองบนแพลตฟอร์มได้ หรือ VSP (Video-sharing platforms) ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสื่อสารและการสร้างผลงาน ผู้คนทั่วโลกจึงใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการ

<sup>3</sup> พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [https://www.finearts.go.th/storage/contents/detail\\_file/mp6uNuBSQSFJycPMBf3yVkXUvo0ESJTa3HOqt4GM.pdf](https://www.finearts.go.th/storage/contents/detail_file/mp6uNuBSQSFJycPMBf3yVkXUvo0ESJTa3HOqt4GM.pdf). [2567, 14 มีนาคม]

<sup>4</sup> ลิขสิทธิ์ในงานดนตรีกรรม. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [https://www.mct.in.th/category\\_law.php?page=category\\_law&language=TH](https://www.mct.in.th/category_law.php?page=category_law&language=TH). [2567, 14 มีนาคม]

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอีกทั้งยังใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์งานขึ้นเพื่อแสดงความเป็นตัวตนและความคิดเห็นส่วนบุคคลโดยใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นเป็นวัตถุแห่งการสื่อสาร ซึ่งปัจจุบันมีแพลตฟอร์มสื่อโซเชียลมีเดียให้เราสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายไม่ว่าจะเป็น Facebook TikTok ที่ถือว่าเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มาแรงในขณะนี้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง YouTube ตลอดจนเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น ที่ทำให้บุคคลทั่วไปหันมาเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อ หรือผู้ผลิตเนื้อหาเอง หรือก่อให้เกิดการนำผลงานของผู้อื่นมาทำซ้ำ คัดแปลงให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ ซึ่งงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในโลกออนไลน์โดยใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น โดยใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และเผยแพร่ผลงานของตนในโลกออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่างๆ อย่างเช่น ใน [www.youtube.com](http://www.youtube.com) มีผู้นำผลงานเพลงที่ได้มีผู้สร้างสรรค์ไว้แล้วมาคัดแปลงโดยการใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือช่วยจนทำให้กลายเป็นผลงานเพลงชิ้นใหม่ขึ้น โดยมีการนำผลงานเพลง My heart will go on ของศิลปินนักร้องชื่อ Celine Dion ซึ่งต้นฉบับเป็นแนวจังหวะป๊อป (pop music) ที่มีจังหวะที่ค่อนข้างช้าให้อารมณ์ในเชิงโศกเศร้ามาดัดแปลงให้เป็นแนวจังหวะร็อก (Rock) ที่มีจังหวะรวดเร็วให้อารมณ์สนุกสนาน โดยปรับแต่งและเพิ่มเสียงสะท้อน (echo) เสียงกลองหรือเสียงพูดเข้าไป เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็นการดัดแปลงงานดนตรีกรรม ปัจจุบันรู้จักกันในคำว่า “งานแฟนเมด” (Fanmade) ซึ่งต่อไปในงานนี้จะใช้คำว่า งานแฟนเมด

“งานแฟนเมด” (Fanmade) หมายถึง งานที่เกิดจากการนำงานสร้างสรรค์ของบุคคลอื่นที่มีอยู่แล้วมาทำขึ้นรูปแบบใหม่โดยการตัดต่อหรือแก้ไขสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการนำมาเรียบเรียงขึ้นใหม่ โดยนำมาใส่เพลงประกอบหรือตัดต่อให้เป็นแนวเพลงใหม่ซึ่งอาจจะเป็นการผสมผสานกันระหว่างภาพและเสียง หรือเปลี่ยนทำนองของดนตรีแล้วแต่กรณี ที่สร้างขึ้นโดยแฟนคลับหรือกลุ่มคนที่ชื่นชอบในผลงานเพลงหรือตัวศิลปินนั้น โดยจะนำผลงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ออกมาสร้างงานแฟนเมด และเผยแพร่ผลงานของตนเองในรูปแบบบนแพลตฟอร์มออนไลน์ตามที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งงานแฟนเมดอันเป็นที่นิยมและเกี่ยวกับงานดนตรีกรรมในปัจจุบันนี้ คือ “การคัฟเวอร์” (Cover)

การคัฟเวอร์ (Cover) ตามความหมายของ Oxford Advanced Learner’s Dictionary English หมายถึง การแสดงเพลงรูปแบบใหม่โดยนักร้องคนอื่น หรือวงดนตรีวงอื่น<sup>5</sup> ซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์แบบ (Fanmade) ของงานดนตรีกรรม โดยผู้วิจัยสามารถแบ่งรูปแบบการคัฟเวอร์ได้ 4 รูปแบบ ได้แก่

1) การคัฟเวอร์เลียนแบบเพลงต้นฉบับ (Original Cover) คือ การร้องเพลงให้เหมือนต้นฉบับ โดยนักร้องคนอื่นภายใต้ดนตรีของเพลงต้นฉบับ เช่น อาร์ม กรกันต์ ร้องเพลง All of Me ของ John Legend ในรายการ The Mask Singer

<sup>5</sup> Clark200666. *Celine Dion - My Heart Will Go On (Club Remix Dance Version)*. (Online). Available: <https://www.youtube.com/watch?v=557IR0VckTM>. [2567, 14 March]

<sup>6</sup> Oxford English Dictionary Oxford Advanced Learner’s Dictionary English 1994.

2) การคัฟเวอร์โดยการเปลี่ยนทำนอง หรือแนวเพลง (Remix) คือ การร้องเพลงของนักร้องคนอื่น โดยเปลี่ยนทำนอง หรือแนวเพลงในการร้อง และอาจมีการเปลี่ยนเนื้อเรื่องให้แตกต่างจากเพลงต้นฉบับ เช่น เพลงมือปืนของพงษ์สิทธิ์ คัมภีร์ เป็นเพลงเพื่อชีวิต แต่ ทอม อิศรานำมาร้องในทำนองอะคูสติค (Acoustic) ที่มีเปียโนเป็นเครื่องดนตรีหลักในรายการ The Mask Singer

3) การคัฟเวอร์เพลงหลายเพลงต่อเนื่อง (Medley) คือ การร้องเพลงหลายเพลงอย่างต่อเนื่อง โดยมีการเปลี่ยนทำนองดนตรีตามเพลงที่ร้อง และการร้องเพลงหลายเพลงอย่างต่อเนื่องนี้จะร้องแค่บางส่วนของแต่ละเพลง เช่น วง MEET ME SATURDAY<sup>7</sup> ทำการ Medley เพลง Colors of the Heart เพลง D-tecnolife และเพลง Gekidou ของวง UVERworld<sup>8</sup>

4) การคัฟเวอร์เพลงหลายเพลงภายใต้ดนตรีเดียวกัน (Mashup) คือ การร้องเพลงตั้งแต่ 2 เพลงขึ้นไปภายใต้ดนตรีเพลงเดียวกัน เช่น วง MEET ME SATURDAY ทำการ Mashup เพลง Raise your flag เพลง Fly Again ของวง Man with a Mission<sup>9</sup> และเพลง Impact ของวง UVERworld โดยร้องเพลง Fly Again ของวง Man with a Mission พร้อมกับเพลง Impact ของวง UVERworld ภายใต้ดนตรีของเพลง Raise your flag ของวง Man with a Mission

งานแฟนเมด ที่เกิดขึ้นในลักษณะตามที่กล่าวมาเหล่านี้ นับว่ามีคุณค่าในการแสดงออกทางความคิดของบุคคล การแสดงถึงตัวตนและการเติมเต็มในจิตใจอันเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์โดยมีการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาใช้เป็นวัตถุหรือส่วนประกอบในการสื่อถึงตัวตนของตนให้เกิดเป็นการสร้างสรรค์งานรูปแบบใหม่ที่ถือได้ว่าเป็นประโยชน์แก่สาธารณะในการแสดงออกและการแลกเปลี่ยนทางความคิด นอกจากนี้ยังอาจส่งผลให้งานอันเป็นต้นฉบับมีชื่อเสียงสร้างยอดไลค์ และยอดขาย ทำให้มีรายได้เพิ่มมากขึ้นอันเนื่องมาจากแฟนคลับ (Fanclub) ซึ่งถือว่าเป็นผู้สนับสนุนหลักในการนำงานอันมีลิขสิทธิ์อันมีต้นฉบับไปทำซ้ำ คัดแปลงให้เกิดประเภทรูปแบบงานใหม่อันมีพื้นฐานมาจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นเพื่อที่จะสะท้อนถึงความนิยมของงานนั้นๆ

<sup>7</sup> MEET ME SATURDAY เป็นวงดนตรีสัญชาติญี่ปุ่นที่ชอบ Cover เพลงรูปแบบ Medley และ Mashup.

<sup>8</sup> UVERworld เป็นวงดนตรีสัญชาติญี่ปุ่น ซึ่งเคยร้องเพลงประกอบ Anime หลายเรื่อง เช่น เพลง Core Pride และ Itteki no Eikyoku ซึ่งเป็นเพลงประกอบ Anime เรื่อง Ao no Exorcist เพลง Decided ซึ่งเป็นเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง Gintama Live Action.

<sup>9</sup> Man with a Mission เป็นวงดนตรีสัญชาติญี่ปุ่นที่มีสมาชิกจำนวน 5 คน โดยสมาชิกวงแต่ละคนจะสวมหน้ากากหมาป่า เพลงที่โดดเด่นในปัจจุบัน คือ เพลง Kizuna no Kiseki เพลงประกอบ Anime เรื่อง ดาบพิฆาตอสูร ภาคหมู่บ้านช่างตีดาบ ซึ่งร้องร่วมกับ milet นักร้องหญิงชาวญี่ปุ่น.

โดยหลักแล้วการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ในงานดนตรีกรรมของผู้อื่นไปใช้ ไม่ว่าจะเป็นการทำซ้ำ ดัดแปลงในงานแฟนเมดแล้วนำไปเผยแพร่ นั้น ตามกฎหมายลิขสิทธิ์จะต้องมีการขออนุญาตเจ้าของลิขสิทธิ์ในผลงานนั้นก่อน แต่เนื่องจากการที่คนเราเติบโตมากับเสียงดนตรีและศิลปินที่ชื่นชอบในการนำผลงานของเขามาทำการดัดแปลงในงานแฟนเมดเสมือนเป็นการให้ความเคารพนับถืออย่างหนึ่งและรู้สึกว่าไม่เห็นต้องมีการขออนุญาต ซึ่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2565) จะให้ความคุ้มครองนั้นต้องปรากฏว่าบุคคลนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์งานโดยเกิดจากความคิดริเริ่ม (Originality) ของผู้สร้างสรรค์ประกอบกับการใช้ความวิริยะอุตสาหะของผู้สร้างสรรค์

อธิบายได้ว่า การที่บุคคลใดนำงานอันมีลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ไปใช้ประโยชน์โดยมิได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์และเผยแพร่สู่สาธารณชน บุคคลนั้นย่อมกระทำการอันละเมิดลิขสิทธิ์ (Copyright infringement) ของผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น จึงมีความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ.2565 มาตรา 27<sup>10</sup> ทั้งนี้เพราะโดยหลักผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ (Owner of Copyright) เป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการต่างๆ ในงานของตนได้ ซึ่งมีสิทธิทางกฎหมายอยู่ 5 ประการ คือ

1. สิทธิในการทำซ้ำหรือดัดแปลงผลงานของตัวเอง
2. สิทธิในการเผยแพร่ผลงานของตัวเองสู่สาธารณชน
3. สิทธิในการให้คนอื่นเช่าต้นฉบับหรือสำเนาผลงานของตัวเอง
4. สิทธิในการยกผลประโยชน์ที่เกิดจากผลงานของตัวเองให้กับผู้อื่น และ
5. สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิในข้อ 1, 2 และ 3 แทนตนเองได้ เป็นต้น

“ลิขสิทธิ์” หมายถึง สิทธิแต่ผู้เดียว ที่กฎหมายรับรองให้ผู้สร้างสรรค์กระทำการใดๆ เกี่ยวกับงานที่ตนได้ทำขึ้น เช่น สิทธิที่จะทำซ้ำ ดัดแปลง หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ไม่ว่าจะในรูปแบบลักษณะอย่างไรหรือวิธีใด รวมทั้งอนุญาตให้ผู้อื่นนำงานนั้นไปทำเช่นว่านั้นด้วย

แต่อย่างไรก็ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ก็มีหลักที่เรียกว่า “การใช้งานที่เป็นธรรม” (Fair Use/Fair Dealing) ซึ่งมีแนวคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการสร้างผลงานชิ้นใหม่ขึ้นหรือเกิดรูปแบบใหม่ของงาน และให้ผลงานนั้นมีให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยกฎหมายลิขสิทธิ์ของแต่ละประเทศก็ได้มีการกำหนดไว้เป็นข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ไว้เพื่อเอื้อประโยชน์ให้สังคมหรือบุคคลในสังคมนั้นได้รับ หรือได้ใช้ประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาดังกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เพื่อประโยชน์ของสังคมส่วนรวม ทั้งนี้เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าและการพัฒนาทางด้านต่างๆ รวมถึงการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและองค์ความรู้ของผู้สร้างสรรค์

<sup>10</sup> พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ.2565. มาตรา 27.

ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมเป็นอันมาก ขณะเดียวกันเมื่อผู้สร้างสรรค์ซึ่งเป็นบุคคลที่อยู่ในสังคม ได้สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขึ้นมาก็ควรให้สังคม หรือประชาชนในสังคมได้รับประโยชน์อย่างเหมาะสม ต่อสิ่งที่ตนได้สร้างสรรค์นั้น ซึ่งประเทศไทยก็ได้มีการนำหลักการใช้งานอย่างเป็นทางการเป็นธรรมมาบัญญัติ ไว้ใน มาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2565) โดยกำหนดให้เป็นข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 ได้บัญญัติ เรื่องข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ไว้ในมาตรา 32 โดยกำหนดให้การใช้งานลิขสิทธิ์ในบางลักษณะสามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ เพราะถือว่าเป็นการใช้ที่เป็นธรรม เช่น การใช้ในการเรียนการสอน การรายงานข่าว หรือการใช้งาน โดยบรรณารักษ์ห้องสมุด เป็นต้น แต่การใช้งานดังกล่าวต้องอยู่ภายใต้หลักการสำคัญ 2 ประการ ประกอบกัน คือ 1) ต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ 2) ต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร และนอกจากนี้ ต้องมีองค์ประกอบเพิ่มเติมด้วยว่า ต้องเป็นการใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท

ตัวอย่าง ในการรายงานข่าวภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับฆาตกรรมและสืบหาตัวคนร้าย ได้มีการเปิดเผยว่าคนร้ายคือใคร ซึ่งถือว่าเป็นสาระสำคัญของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว การรายงานข่าวเช่นนี้ แม้ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ถือว่าเป็นการกระทบกระเทือนสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร เพราะอาจทำให้คนที่ทราบเรื่องแล้ว ไม่ต้องการไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นอีก เพราะทราบตอนสำคัญแล้ว การกระทำดังกล่าวจึงไม่เข้าหลักเกณฑ์ของการใช้ลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม<sup>11</sup>

ดังนั้น งานแฟนเมด ที่จะเข้าหลักการใช้งานอย่างเป็นทางการซึ่งถือเป็นข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ กล่าวคือ งานแฟนเมดดังกล่าวต้องเป็นการกระทำเพื่อประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ทำให้ผลประโยชน์ทางการค้าหรือไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานเดิมเสียหาย และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของสิทธิเกินควร หากเกิดผลกระทบด้านเศรษฐกิจหรือชื่อเสียงของเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานเดิม ก็ยังสามารถตีความให้เป็นการละเมิดได้ นอกจากเรื่องของผลประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้นแล้ว พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ยังให้ความสำคัญคุ้มครองอีกประเภทหนึ่งแก่เจ้าของสิทธิที่เป็นผู้สร้างสรรค์ (ผู้แต่งทำนองและผู้แต่งเนื้อร้องหรือเรียบเรียงเสียงประสาน) คือ สิทธิในการแสดงว่าตนเป็นผู้สร้างสรรค์ และยังให้สิทธิในการห้ามไม่ให้ผู้อื่นบิดเบือน ตัดทอน ดัดแปลงหรือกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดกับผลงาน (เพลง) จนเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ ตลอดระยะเวลาการคุ้มครองตามพระราชบัญญัติ

<sup>11</sup> คู่มือการใช้งานลิขสิทธิ์ที่เป็นธรรม. (2558). กรมทรัพย์สินทางปัญญา กระทรวงพาณิชย์. หน้า 9.

นี้ ดังนั้น แม้ว่าจะมีข้อยกเว้นแล้วหรือเจ้าของสิทธิ (ซึ่งอาจไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์แต่เป็น ผู้รับโอนสิทธิ) จะอนุญาตแล้ว แต่ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า เป็นการบั่นทอนชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของเขา ผู้สร้างสรรค์อาจดำเนินคดีโดยกล่าวหาว่า เป็นการละเมิดสิทธิได้<sup>12</sup>

นอกจากนี้ ในยุคนี้ นับว่าเป็นยุคที่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการพัฒนา โดยเฉพาะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่เข้ามากระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ในสังคมให้มีการสร้างสรรค์งานในรูปแบบที่แปลกใหม่กว่าเดิม เนื่องจากในอดีตงานสร้างสรรค์ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ทั้งหมด แต่เมื่อปัญญาประดิษฐ์ได้ถือกำเนิดขึ้นทำให้มีแนวโน้มว่างานสร้างสรรค์บางชิ้นจะเป็นผลผลิตที่เกิดจากคอมพิวเตอร์โดยตรงเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตประจำวันและสนับสนุนการทำงานหลายๆ ด้านให้กับมนุษย์ เพื่อประหยัดเวลาและงบประมาณ ถ้าระบบงานหรือเทคโนโลยีนั้นสามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล ตัดสินใจ และเรียนรู้เองได้จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้แก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อมนุษย์อย่างมาก สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องท้าทายความคิดของมนุษย์ในการสร้าง “ความฉลาด” ให้กับเทคโนโลยีมากกว่า 50 ปี กับแนวคิดที่จะสร้างสมองหรือปัญญาเทียมที่มีความฉลาดเทียบเท่ากับมนุษย์ จนทำให้เกิดศาสตร์แขนงหนึ่งทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเรียกว่า “ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence ; AI)”

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงนำมาสู่ประเด็นปัญหาทางกฎหมาย ดังนี้ การที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2537 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2565) ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ประเทศไทยได้นำหลัก “การใช้งานอย่างเป็นธรรม” มาบัญญัติไว้แต่บทบัญญัติดังกล่าวมีลักษณะกว้าง ไม่ได้กำหนดรายละเอียดให้ชัดเจน จึงก่อให้เกิดปัญหาในการปรับ ใช้กฎหมาย โดยไม่มีหลักเกณฑ์มารองรับ อันเนื่องมาจากการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทดนตรีกรรมมาทำซ้ำ คัดแปลง โดยงานแฟนเมด ไม่ให้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ตามกฎหมายไทยย่อมไม่ใช่ได้มาโดยง่าย อีกทั้งคดีความที่เข้าสู่ศาลในการฟ้องร้องแทบน้อยมากเป็นผลให้ไม่มีคำพิพากษาที่ให้ความกระจ่างในเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ของงานที่ทำซ้ำ คัดแปลง โดยงานแฟนเมดจากงานอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยขอทำการศึกษาปัญหาดังต่อไปนี้

1) ปัญหา ความไม่ชัดเจน ข้อยกเว้น การละเมิด ลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 32 แห่งพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

เนื่องจากพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 ได้กำหนดข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ทั่วไปไว้ในมาตรา 32 โดยมีสาระสำคัญว่าการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่น หาก

<sup>12</sup> ขจิต สุขุม. *การ Cover เพลงเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่*. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก: [https://www.ipthailand.go.th/images/781/doc11\\_001.pdf](https://www.ipthailand.go.th/images/781/doc11_001.pdf). [2567, 14 มีนาคม]

ปรากฏว่าไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ และผู้กระทำไม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก่อน ซึ่งหากพิจารณาแล้วจะพบว่า หลักเกณฑ์ที่จะนำมาใช้ในการพิจารณาถึงการนำงานดนตรีกรรมและสิ่งบันทึกเสียงอันมีลิขสิทธิ์ของผู้อื่นมาทำซ้ำ คัดแปลงแต่เพียงบางส่วนนั้น โดยงานแฟนเมค จะถือว่างานนั้นเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ทุกกรณี หรือจะถือว่าบางกรณีอาจจะเข้าข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของงานและไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์ภายใต้หลักของการใช้งานอย่างเป็นธรรม ซึ่งประเทศไทยยังไม่มีกำหนดหลักเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจน ซึ่งปัจจุบันมีเครื่องมือที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล AI จำนวนมาก เพื่อให้ศิลปินหรือนักดนตรีที่ชื่นชอบในงานดนตรีมีการสร้างสรรค์งานเพลงหรือดนตรีให้มีคุณภาพโดยใช้ประโยชน์จากอัลกอริทึมผ่านนวัตกรรม AI ที่สามารถสร้างเพลง ควบคุมเสียง การสตรีมเพลง แทร็กเสียงหลัก เปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงงานดนตรี ทั้งนี้ เนื่องจากการกระทำในบางครั้งเจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์มองว่าการกระทำดังกล่าวย่อมส่งผลกระทบต่อผู้สร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันการกระทำอันเป็นการคัดแปลงโดยงานแฟนเมคจากงานอันมีลิขสิทธิ์ ในบางกรณีผู้กระทำมิได้มีเจตนาประสงค์ร้ายหรือเพื่อให้เกิดความเสียหายหรือแสวงหากำไรแก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ เพียงแค่ต้องการสะท้อนมุมมองผลงานนั้นให้แตกต่างไปจากงานอันมีลิขสิทธิ์ หรือทำเพื่อความบันเทิง ซึ่งการกระทำดังกล่าวจะทำให้สาธารณชนได้มุมมองและเกิดความคิดใหม่รวมถึงการสร้างสรรค์ใหม่ๆ อันทำให้สังคมส่วนรวมได้รับประโยชน์

2) ปัญหาข้อยกเว้นของการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับงานคัดแปลงดนตรีกรรมประเภทต่าง ๆ ในยุคดิจิทัล

การอ้างข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานคัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล 4 ประเภท ได้แก่ Original Cover Remix Mashup และ Medley จากการใช้ประโยชน์จากงานดนตรีกรรมอย่างเป็นธรรม (Fair Use or Fair Dealing) ซึ่งปัญหาความไม่ชัดเจนแน่นอนของหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาว่าลักษณะของการกระทำดังกล่าวข้างต้นจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่โดยที่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 ได้ให้ความหมายของคำว่าคัดแปลงจะต้องมีลักษณะเป็นการทำซ้ำโดยการเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม หรือจำลองงานต้นฉบับโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานชิ้นใหม่ ทั้งยังต้องปรากฏว่าเป็นการคัดแปลงในส่วนซึ่งเป็นสาระสำคัญของงาน (Substantial Part) นั้น นอกจากนี้ การคัดแปลงงานดนตรีกรรมโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (AI) ผ่านโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน ถือเป็นกระบวนการที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างงานดนตรีกรรม เปลี่ยนแปลง หรือปรับปรุงงานดนตรี ให้งานนั้นมีความหลากหลายโดย



ผ่านนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล AI ดังนั้น หากพิจารณาว่าลักษณะอย่างไรเป็นการคัดแปลงในส่วนสาระสำคัญของงานย่อมขึ้นอยู่กับข้อเท็จจริงเป็นเรื่อง ๆ ไป มิได้มีหลักเกณฑ์อย่างชัดเจนแน่นอนยอมทำให้เกิดปัญหาว่าการนำงานดนตรีกรรมและสิ่งบันทึกเสียงอันมีลิขสิทธิ์เพียงใดจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

3) ปัญหาการนำหลักการใช้โดยการเปลี่ยนรูปแบบใหม่ (Transformative Use) มาใช้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ตามหลักของสหรัฐอเมริกา

ตามหลัก Transformative Use ของสหรัฐอเมริกา เป็นแนวคิดที่ใช้ในกฎหมายลิขสิทธิ์ของสหรัฐอเมริกา เพื่อพิจารณาว่าการใช้ผลงานลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตนั้นถือเป็นการใช้งานอย่างชอบธรรมหรือไม่ แนวคิดนี้มุ่งเน้นที่การพิจารณาว่าผลงานใหม่ที่เกิดขึ้นมีการคัดแปลงผลงานต้นฉบับอย่างมีนัยสำคัญและสร้างคุณค่าใหม่หรือไม่ นั่น หลักการนี้มีความสำคัญในการสนับสนุนเสรีภาพในการสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะ รวมถึงการวิจารณ์และการศึกษา ซึ่งปัจจุบันการเปิดตัวไฟล์เสียงแบบดิจิทัลมีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว นั่น ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นการเผยแพร่ไฟล์เสียงดิจิทัลแบบไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของหรือการอัปโหลดและดาวน์โหลดไฟล์เสียงดิจิทัลที่ได้รับการสนับสนุนจากเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น Spotify Soundcloud Joox และ Apple Music เป็นต้น โดยการนำผลงานต้นฉบับมาคัดแปลงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่มีคุณค่าแตกต่างจากผลงานเดิม

การที่กฎหมายให้ความคุ้มครองเจ้าของงานดนตรีกรรมและเจ้าของงานสิ่งบันทึกเสียงทำให้ผู้ใช้งานสิ่งบันทึกเสียงต้องขออนุญาตและเสียค่าตอบแทนอันเป็นสิ่งที่ไม่เป็นธรรมเท่าที่ควรกับผู้ใช้งาน หากผู้ใช้งานไม่ได้ทำการขออนุญาตกับเจ้าของงานดนตรีกรรมหรือไม่ได้ทำการขออนุญาตกับเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานสิ่งบันทึกเสียงนั้น ผู้ใช้งานก็ต้องเผชิญกับการถูกบังคับใช้สิทธิตามกฎหมายภายใต้พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 ซึ่งเป็นความผิดทั้งทางแพ่งและทางอาญาจึงเกิดข้อพิจารณาถึงประเด็นปัญหาว่าบทบัญญัติแห่งกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของไทยเหมาะสมถูกต้องและมีความชัดเจนในการให้ความคุ้มครองทางด้านประโยชน์สาธารณะหรือภาพรวมของสังคมแล้วหรือไม่เพียงใด

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ความหมาย แนวคิด ทฤษฎี หลักการ และหลักกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานคัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล เพื่อที่จะหาแนวทางหรือหลักเกณฑ์ในการนำมาพิจารณา และนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษา ความหมาย แนวคิด ทฤษฎี หลักการ และหลักกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล
2. เพื่อศึกษามาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล ตามกฎหมายระหว่างประเทศ กฎหมายต่างประเทศ และกฎหมายประเทศไทย
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล
4. เพื่อเสนอแนะมาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล

## 1.3 สมมติฐานของการศึกษา

กฎหมายลิขสิทธิ์ในปัจจุบันมีลักษณะไม่ครอบคลุมหรือไม่ชัดเจนเพียงพอในการจัดการกับงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล จึงมีความไม่เหมาะสมของบทบัญญัติดังกล่าวว่า ลักษณะงานดัดแปลงอย่างไรจะเป็นการกระทำที่ละเมิดลิขสิทธิ์และลักษณะอย่างไรที่เป็นการกระทำโดยชอบด้วยกฎหมายและได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ เพื่อให้เหมาะสมกับการสร้างสรรค์งานดนตรีในยุคดิจิทัลที่มีการนำเสนอและแบ่งปันงานดัดแปลงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ และทำให้ผู้ใช้กฎหมายเข้าใจถึงขอบเขตดังกล่าว

## 1.4 ขอบเขตของการศึกษา

การวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 และมาตรการทางกฎหมายลิขสิทธิ์ ซึ่งเกี่ยวกับการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทดนตรีกรรมและสิ่งบันทึกเสียงมาดัดแปลง โดยศึกษาถึงการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์และข้อยกเว้นของกฎหมายลิขสิทธิ์ว่าสามารถให้การคุ้มครองและจะได้รับการยกเว้นมากน้อยเพียงใด ตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันของประเทศไทย ได้แก่ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565 โดยทำการศึกษาวิเคราะห์กฎหมายฉบับดังกล่าวกับแนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ แนวความคิดอันปรากฏตามประวัติศาสตร์กฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ของประเทศไทย บทบัญญัติของกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์ในต่างประเทศ รวมถึงทำการเปรียบเทียบกับพันธะกรณีระหว่างประเทศด้วย ทั้งนี้

จะทำการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา ซึ่งเป็นประเด็นปัญหาของบทบัญญัติแห่งกฎหมายอันเกี่ยวข้องกับการดัดแปลงงานดนตรีกรรมอันมีลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบตามกฎหมายระหว่างประเทศ กฎหมายต่างประเทศ และกฎหมายประเทศไทย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนากฎหมายของประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นต่อไป

### 1.5 วิธีดำเนินการศึกษา

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) โดยค้นคว้าจากตำรา บทความ เอกสารการวิจัย วิทยานิพนธ์ สารนิพนธ์ ด้วบทกฎหมายของประเทศไทย และต่างประเทศเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล ในประเด็นสภาพปัญหาเพื่อทำการศึกษาและเสนอแนวทางแก้ไขกฎหมายให้เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมต่อไป

### 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึง ความหมาย แนวคิด ทฤษฎี หลักการ และหลักกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล
2. ทำให้ทราบถึง มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล ตามกฎหมายระหว่างประเทศ กฎหมายต่างประเทศ และกฎหมายประเทศไทย
3. ทำให้ทราบผลการวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล
4. ทำให้ทราบถึงข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายเกี่ยวกับข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานดัดแปลงประเภทดนตรีกรรมในยุคดิจิทัล