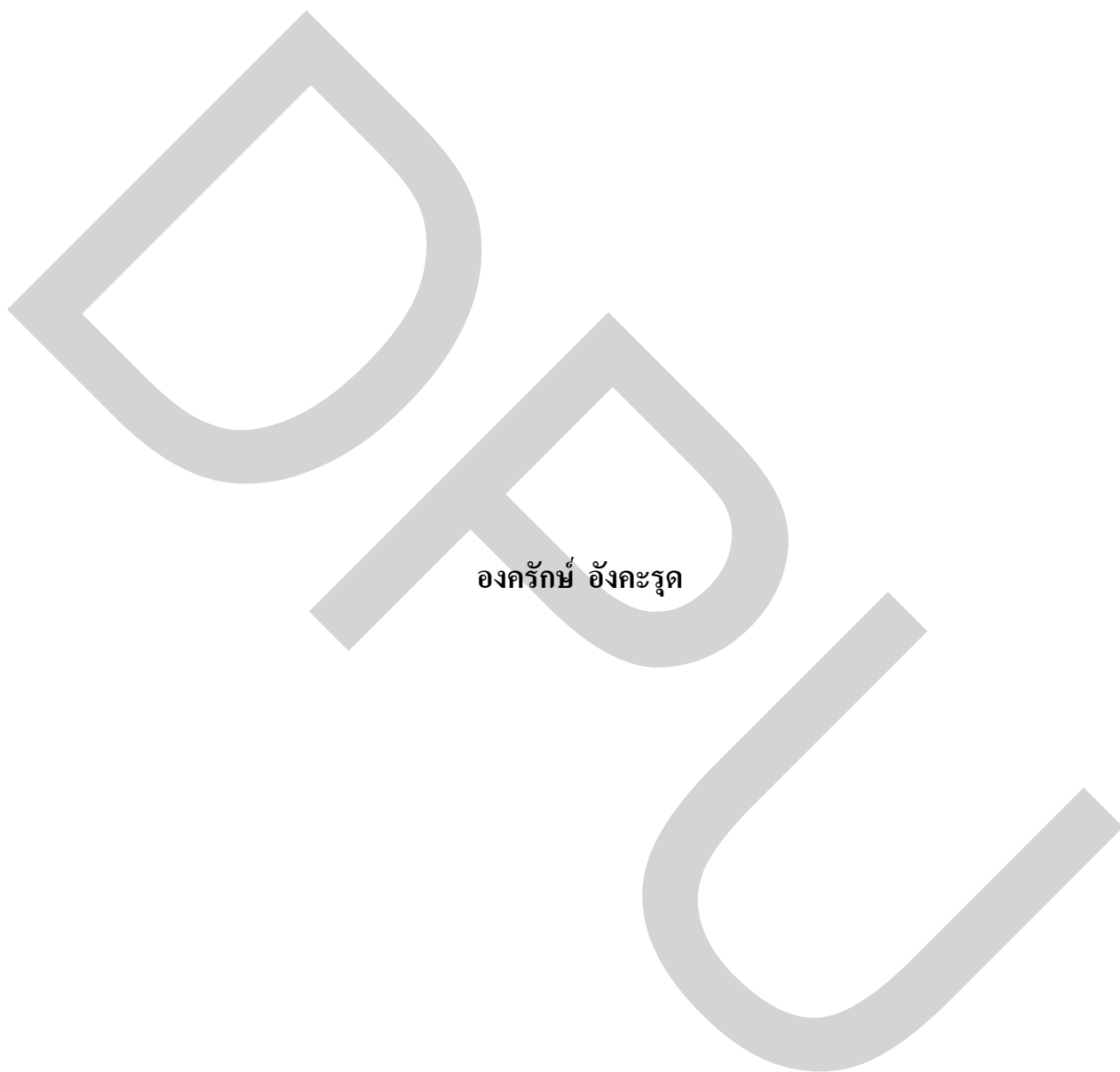


ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์
ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร



องค์กรักษ์ อังคะรูด

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2554

**Attitudes and behaviors to use web broad
for download violate copyright movies**



ONGKARAK UNGKARUD

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication)
Department of Business Communication
Graduate School, Dhurakij Pundit University**

2011

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง เรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์” สำเร็จลงได้ด้วยดีเพราะพระคุณและการให้ ความช่วยเหลือของบุคคล หลายนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร . กุลทิพย์ ศาสตระรุจิ เป็นอย่างสูงที่เสียสละเวลาอันมีค่าเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ โดยให้ความรู้ คำแนะนำอัน เป็นประโยชน์และมีคุณค่าแก่ผู้วิจัย จนสามารถทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลงได้

ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.อุษา บิ๊กกินส์ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณ อ .ดร.ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน และ พ .อ.รศ.ดร.เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ ที่ให้ เกียรติเป็นกรรมการวิทยานิพนธ์ โดยได้เสียสละเวลาอันมีค่า พร้อมทั้งให้คำแนะนำแล ะชี้แนะสิ่ง ดีๆ จนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ นักวิชาการและนักวิจัยทุกท่านที่ได้เขียนตำรา บทความและ งานวิจัยอันมีค่าต่อการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จทุกอย่าง และสุดท้ายนี้ดี ใจ ขอขอบคุณอู๊ก และพี่ๆ เพื่อนๆ ปริญญาโททุกท่าน ที่เป็นแรงใจยามท้อแท้ และให้ความช่วยเหลือ จนทำให้มีวันแห่งความสำเร็จ

อนึ่งหากวิทยานิพนธ์นี้ได้ก่อให้เกิดคุณค่าต่อผู้สนใจ นักเรียน นักศึกษา ผู้วิจัยขออุทิศความ ดีทั้งหมดนี้แด่ บุพการี ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณ ต่อวิทยานิพนธ์เล่มนี้ทุกท่าน และหาก วิทยานิพนธ์นี้มีข้อผิดพลาดประการใดผู้วิจัยพร้อมที่จะน้อมรับความผิดพลาดไว้แต่เพียงผู้เดียว

องครักษ์ อังคะรุค

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อภาษาไทย	ฅ
	บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
	กิตติกรรมประกาศ.....	ช
	สารบัญตาราง (ถ้ามี).....	ซ
	สารบัญภาพ/สารบัญรูป (ถ้ามี).....	ฌ
	รายการสัญลักษณ์ (ถ้ามี).....	ญ
	ประมวลศัพท์และคำย่อ (ถ้ามี).....	ฎ
	บทที่	
1	บทนำ.....	
	1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	
	1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	
	1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	
	1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	
	1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	
	1.6 นิยามศัพท์.....	
2	แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
	2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (computer mediated communication - CMC)	
	2.2 แนวความคิดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และการควบคุมกับเทคโนโลยียุคดิจิทัล....	
	2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของสังคมไทย.....	
	2.4 แนวคิดความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม(KAP).....	
	2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับจริยธรรม.....	
	2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	
	3.1 การวิจัยเชิงปริมาณ	
	3.1.1 การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

	3.1.2	กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	
	3.1.3	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	
	3.1.4	การทดสอบเครื่องมือ.....	
	3.1.5	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	
	3.1.6	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	
3.2	การวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research).....		
	3.2.1	กลุ่มตัวอย่าง.....	
	3.2.2	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	
	3.2.3	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	
	3.2.4	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	
4	ผลการศึกษา.....		
4.1	ทัศนคติและพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด ซึ่งเป็นการทำวิจัยเชิงปริมาณ.....		
	4.1.1	ข้อมูลทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง.....	
	4.1.2	ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด.....	
	4.1.3	ปัจจัยที่ทำให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด.....	
	4.1.4	การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน	
4.2	ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึกและจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด.....		
	4.2.1	วัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บ บอร์ด.....	
	4.2.2	ความรู้ด้านกฎหมาย และความคิดเห็นในเรื่องของจริยธรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด.....	
		ปัจจัยที่ทำให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด.....	

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

5	สรุปผลการศึกษา		
	5.1	สรุปผลการวิจัย.....	
	5.1.1	ทัศนคติและพฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	
	5.1.2	ความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลด ภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์.....	
	5.2	การอภิปรายผลการวิจัย.....	
	5.3	ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	
	5.4	ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	
	5.5	ข้อจำกัดในการวิจัย.....	
	บรรณานุกรม.....		
	ภาคผนวก.....		
	ประวัติผู้เขียน.....		

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ.....	
4.2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ.....	
4.3 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....	
4.4 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ.....	
4.5 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	
4.6 ทักษะคิดต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์.....	
4.7 พฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ด ในดาวน์โหลดภาพยนตร์.....	
4.8 ความถี่ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์.....	
4.9 เหตุผลที่เลือกดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์.....	
4.10 ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับเพศ.....	
4.11 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามเพศ.....	
4.12 การทดสอบความค่าความแปรปรวนของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับอายุ.....	
4.13 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามอายุ.....	
4.14 ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับระดับการศึกษา.....	
4.15 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามระดับการศึกษา.....	
4.16 ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับอาชีพ.....	
4.17 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทักษะคิดต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามอาชีพ.....	

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.18 การทดสอบความค่าความแปรปรวนของทัศนคติต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับรายได้ต่อเดือน	
4.19 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามรายได้ต่อเดือน	
4.20 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการ ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติ ต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์	

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร
ชื่อผู้เขียน	องครักษ์ อังคะรุศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุลทิพย์ ศาสตร์ารุจิ
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา	2553

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง เรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์” ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีวัตถุประสงค์นี้เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครและเพื่อศึกษาทัศนคติที่แตกต่างกันจะมีผลต่อวัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครรวมทั้งเพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้วัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครเกิดพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้อยู่คือ ประชาชนวัยทำงานทั่วไป ทั้งเพศชายและเพศหญิงในกรุงเทพมหานคร อายุตั้งแต่ 15 – 65 ปีขึ้นไป ที่มีการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ สำหรับการศึกษานี้กำหนดโดยใช้ตารางสุตร Taro Yamane ได้จำนวนตัวอย่างเท่ากับ 400 ชุด ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ใช้สถิติ ค่าความถี่ (frequency) ค่าสถิติร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทดสอบสมมุติฐานโดยใช้ค่าสถิติ Z – Test , One-way ANOVA ผลการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์ ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ซึ่งมีอายุอยู่ในช่วง 25 – 34 ปี ระดับการศึกษา ระดับปริญญาตรี และส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน ที่มีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 5,500 – 15,499 บาท โดยกลุ่มตัวอย่างเพศ

หญิงค่าเฉลี่ยของอันดับสูงกว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายในทุกด้าน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 อาจกล่าวได้ว่า เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ ลักษณะงาน ทำให้เกิดพฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์แตกต่างกัน ทักษะที่แตกต่างกันจะมีผลต่อวัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า วัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีทักษะที่แตกต่างกันมีผลต่อวัตถุประสงค์ โดย กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ และ การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต เนื่องจากทำให้ประหยัดเงิน สะดวกและทำการดาวน์โหลดได้ง่าย การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต ก็สามารถทำได้รวมทั้ง เลือกโหลดภาพยนตร์ที่ชื่นชอบได้หลายๆ เรื่องในช่วงเวลาเดียวกันด้วย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะให้ทัศนะ ว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ตยังไม่มีกฎหมายควบคุมที่ชัดเจน จึงเป็นจุดที่ทำให้เกิดการ การดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยัง พบว่า ด้าน ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการ ใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้ในกิจกรรมอื่น (เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว) ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการ ใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์อยู่ในระดับไม่แน่ใจ ซึ่งส่วนใหญ่ การชอบเข้าไปอ่านความคิดเห็นจากบอร์ดภาพยนตร์เป็นหลัก เพราะความคิดเห็นอธิบายถึง เนื้อหาในหนัง คุณภาพของหนัง และส่วนใหญ่จะดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าอัปโหลด จึงทำให้มีการใช้คอมพิวเตอร์ดาวน์โหลดภาพยนตร์มาดูมากกว่า การเข้าไปชมภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์ หรือซื้อแผ่นซีดี/ดีวีดีเอง ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่จะทำการดาวน์โหลดแต่ภาพยนตร์ใหม่ๆ หรือภาพยนตร์ที่กำลังเข้าฉายในโรงภาพยนตร์เป็นประจำ

Thesis Title	Attitudes and behaviors to use web broad for download violate copyright movies
Author	Ongkarak Ungkarud
Thesis Advisor	Asst.Prof. Kullatip Satararuji
Department	Business Communication
Academic Year	2010

ABSTRACT

The education of “Attitudes and behaviors to use web broad for download violate copyright movies” is the survey research which has the objective of study different demography lead to vary web broad using behaviors and different attitudes result in various web broad using proposes in working age around Bangkok. Moreover, there is a study of factors which lead working ages to behavior about using web broad to download violate copyright movies. The representative sample is group of working age males and females from 15 to 65 years old in Bangkok who used to use web broad for download violate copyright movies. This survey research base on Taro Yamane formula and get 400 samples. To analyze data, researcher use SPSS for Windows application and use statistic; frequency, percentage, mean, standard deviation. Moreover, researcher uses Z-test and One-way ANOVA for hypothesis testing. Finally, this are results from analysis.

The research indicates that most of representative samples are female between 25 to 34 years old. Majority of them finished graduate school and now are employees in company limited with salary about 5500 to 15499 baht. The research also specify that female representative samples have higher mean than male in all fields at significant level 0.05. In summary, sex, age, level of education, salary and job description conduce to different behaviors about using web broad to download violate copyright movies. The research finds that attitudes result in different proposes. Representative samples are interested in movies and choose to download movies from internet due to saving money, convenience and ease. Moreover, following of movie updates from internet is easy and there is ability to download many favorite movies in same time. Most of

representative samples show attitude that download violate copyright movies via internet is not distinct controlled by law. They think this reason causes people download violate copyright movies continuously. In field of opinions about working age behavior for download violate copyright movies via internet, most of representative samples take time to computer and internet more than other activities such as watching TV, listen to music or travel. Furthermore, opinions about working age behavior for download violate copyright movies via internet are in unsure level. Most of them like download more than upload and usually read sentiments from movie web boards because sentiments help to explain movie contents and movie quality. Therefore, download movies through computer has higher level than watching in cinemas or buying CDs/DVDs. Moreover, the group of representative sample usually downloads new movies and showing movies.

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของงานวิจัย

การละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์นั้นนับเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เนื่องจากมูลค่าตลาดภาพยนตร์ที่จำหน่ายได้นั้น ไม่สามารถสะท้อนความต้องการที่แท้จริงได้ เป็นที่น่าสังเกตว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ นับวันจะเพิ่มมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งดึงดูดให้ผู้คนจำนวนมากสนใจดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ จากการค้นหาในเบื้องต้นพบว่า เว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในหมู่นักที่สนใจชมภาพยนตร์ มีมากมาย ยกตัวอย่างเช่น forum.siam2fun.com และ forum.thaibuzz.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์เฉพาะสำหรับการดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์และโปรแกรมต่าง ๆ ที่เปิดบริการในประเทศไทย พบว่าทั้งสองเว็บไซต์นั้นมีสมาชิกไม่ต่ำกว่า 10,000 คนและไฟล์ข้อมูลที่ดาวน์โหลดมีมากกว่า 20,000 รายการ ซึ่งแต่ละรายการจะมีไฟล์ย่อยๆ อีกมากมาย ส่วนมากเป็นสื่อลามก และสื่อบันเทิงละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่าร้อยละ 50 ของไฟล์ทั้งหมด เช่น คลิปภาพยนตร์ไป เพลง ภาพยนตร์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ (<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=465156>, 2 กรกฎาคม 2552)

อย่างไรก็ตามระบบการตรวจสอบและติดตาม ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ ละเมิดลิขสิทธิ์ทางอินเทอร์เน็ต แล้วไปทำซ้ำในเชิงพาณิชย์นั้นทำได้ยาก เนื่องจากมีผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ ละเมิดลิขสิทธิ์ทางอินเทอร์เน็ต มีจำนวนมาก จึงทำให้ผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ไม่สามารถแจ้งเจ้าหน้าที่ให้จับกุมได้หมด อีกทั้งมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง เมื่อรวมมูลค่าความเสียหายแล้วน้อยกว่าค่าการดำเนินการจับกุมและส่งฟ้องศาล

ปัจจุบันพบว่ามิเพลงและภาพยนตร์ให้ดาวน์โหลดมากกว่า 3 หมื่นรายการ โดยมีมูลค่าตลาดกว่า 3,000 ล้านบาท (<http://www.oknation.net/blog/print.php?id=465156>, 2 กรกฎาคม 2552) ซึ่งเป็นตัวเลขการสูญเสียทางเศรษฐกิจที่สูงมาก จะเห็นได้ว่าผู้สนใจชมภาพยนตร์สามารถเข้าถึงภาพยนตร์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ไทยหรือภาพยนตร์ต่างประเทศ เพียงแค่คลิกเดียวก็สามารถนำภาพยนตร์เหล่านั้น มาชมได้อย่างง่ายดาย โดยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้สามารถโพสต์ลิงค์และดาวน์โหลดภาพยนตร์เก่าและใหม่จากเว็บไซต์ได้ทันที

จากข้อมูลดังกล่าวมา การใช้เว็บบอร์ดในกลุ่มของผู้สนใจภาพยนตร์นั้นมีจำนวนมาก เนื่องจากความสะดวกสบายในการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารต่างๆเกี่ยวกับภาพยนตร์ อีกทั้งมีการจัดทำรูปแบบของเว็บที่น่าสนใจ ทำให้ผู้ใช้เว็บบอร์ดเกิดความสนใจและตัดสินใจดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์เหล่านั้นมาชม ยกตัวอย่างเว็บบอร์ด forum.siam2fun.com และ forum.thaibuzz.com ที่มีการจัดแยกเป็นหมวดหมู่ เช่น หมวดแจกภาพยนตร์ไทย หมวดขอภาพยนตร์ไทย หมวดแจกภาพยนตร์ต่างประเทศ หมวดขอภาพยนตร์ต่างประเทศ เป็นต้น และกระตุ่มส่วนใหญ่ที่อยู่ในหมวดหมู่การแจกภาพยนตร์นั้นจะเป็นการชักชวนให้สมาชิกที่เข้ามาเยี่ยมชม สนใจในกระตุ่มของตนเอง โดยการตั้งกระตุ่ม ซึ่งแต่ละกระตุ่มจะมีคำสำคัญ เพื่อดึงดูดความสนใจ และมีคำเฉพาะสำหรับกลุ่มที่แสดงให้ทราบเฉพาะกลุ่มว่าเป็นการดาวน์โหลดโดยนำไฟล์มาจากแผ่นที่มีลิขสิทธิ์ อาทิคำว่า [VCD Master] [พากย์ไทย] ยกตัวอย่างกระตุ่มที่ตั้งขึ้นมา โดยผ่านเว็บบอร์ด ที่ชื่อว่า forum.siam2fun.com เป็นเว็บบอร์ด ที่มีผู้เข้าใช้เป็นจำนวนมากโดยดูจาก Page View ของตัวเว็บบอร์ดเอง โดยมีการนับจำนวนของผู้เข้าชมประมาณ 987,026 คน (2 ธันวาคม 2010) การตั้งกระตุ่มโดยใช้คำสำคัญ ดังกล่าว คือ “แจกหลวงพี่เท่ง 2 [VCD Master][พากย์ไทย]” ซึ่งลักษณะการนำเสนอด้วยวิธีนี้ จะทำให้ผู้ใช้สนใจ กระตุ่มนี้มากขึ้น เพราะคำว่า [VCD Master] นั้น หมายถึง ภาพยนตร์หลวงพี่เท่ง 2 ที่เจ้าของกระตุ่มนำมาโพสต์แจกผ่านทางเว็บบอร์ดนั้น ได้นำไฟล์ภาพยนตร์มาจากแผ่น VCD ที่ขายโดยเจ้าของลิขสิทธิ์โดยตรง ซึ่งจะมีภาพและเสียงที่คมชัดเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่า ไฟล์ภาพยนตร์ ที่นำมาโพสต์แจกแท้จริงแล้วจะไม่ใช่ไฟล์ ที่นำมาจาก VCD Master ก็ตาม

อย่างไรก็ดี การดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด โดยดูจากการโต้ตอบกันระหว่างเจ้าของกระตุ่มและผู้ดาวน์โหลดผ่านทางบอร์ดนั้น พบว่าไฟล์ภาพยนตร์ที่นำมาโพสต์ แจกจะตรงกับหัวข้อของ กระตุ่ม ทั้งความคมชัดของภาพ เสียง หากความคมชัดของภาพยนตร์ไม่ตรงตามที่กล่าวอ้าง ก็จะถูกดำเนินโดยผู้ใช้บริการดาวน์โหลดผ่านทางกระตุ่มนั้นๆ และผู้ที่เข้ามาดาวน์โหลดคนต่อไปเมื่ออ่านบอร์ดสนทนา ก็จะทราบทันทีว่าเจ้าของกระตุ่มไม่น่าเชื่อถือ

สำหรับกรณีดังกล่าวนี้มีอยู่น้อยมาก ส่วนใหญ่แล้วเจ้าของกระตุ่มที่โพสต์ข้อความแจกไฟล์ภาพยนตร์จะแจ้งความจริงให้สมาชิกทราบ เช่น ความคมชัด ขนาดของไฟล์ เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้ตัดสินใจดาวน์โหลดได้ตามความต้องการ สำหรับกระตุ่มที่เป็นการให้ข้อมูลสำหรับการดาวน์โหลดไฟล์ ผู้ใช้เว็บบอร์ดและเจ้าของเว็บบอร์ดจะมีข้อตกลงและ กติการะหว่างกันอย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น www.2bbit.com ที่บุคคลทั่วไป ไม่สามารถเข้าไปดาวน์โหลดไฟล์ได้ ยกเว้นผู้ใช้จะต้องสมัครเป็นสมาชิกก่อนเท่านั้น และจะต้องอัปเกรดสถานะตนเอง โดยเมื่อทำการดาวน์โหลดมาแล้วจะต้องมีการนำ ไฟล์ที่ได้ ไปปล่อยให้ผู้อื่นดาวน์โหลดต่อ เพื่อเป็นค่าประสบการณ์ จากนั้นผู้ใช้จึงจะสามารถตั้งกระตุ่มของตนเองเพื่ออัปโหลดไฟล์ภาพยนตร์ได้เหมือนสมาชิกอื่นๆ หรือ

สามารถดาวน์โหลดไฟล์ต่างๆ ในห้องที่มีเฉพาะสมาชิกที่อยู่ในระดับ VIP เท่านั้น ที่จะสามารถดาวน์โหลดได้ ซึ่งการกำหนดกติกาในรูปแบบดังกล่าวส่งผลให้ในสังคมเว็บบอร์ดแจกภาพยนตร์นั้นเป็นสังคมแห่งการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนกันมากขึ้น และส่งผลให้ไฟล์ภาพยนตร์ต่างๆ นั้นมีความนิยมไปด้วยนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม การโพสต์แจกไฟล์ภาพยนตร์และดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตนั้น ในทางกฎหมายถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ผู้ใช้เว็บบอร์ดยังคงฝ่าฝืนและกระทำอย่างต่อเนื่องและแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว ซึ่งผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่มองว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดเป็นเรื่องปกติ โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์และเจ้าหน้าที่รัฐไม่สามารถตรวจสอบได้ หรือตรวจสอบได้ยาก เนื่องจากไม่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพียงพอในการตรวจจับผู้กระทำผิด และไม่ตระหนักถึงบทลงโทษ ต่อบุคคลที่กระทำผิดบนโลก อินเทอร์เน็ต ถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่ออกมาเพื่อ ดำเนินการจับกุมผู้กระทำความผิดแล้วก็ตาม แต่ก็ยังไม่ได้ผลเท่าที่ควร จนประชาชนมองว่าไม่มีกฎหมายด้านนี้โดยปริยาย ทำให้การละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ผ่านทางเว็บบอร์ดนั้น มีการกระทำกันแพร่หลาย นับวันเว็บบอร์ดที่เกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ยังมีมากขึ้นเป็นทวีคูณ

ดังนั้น หากจะแก้ปัญหาละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตให้ได้ผลนั้น จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ ที่ใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยการณรงค์ให้ประชาชนเกิดความตระหนัก ในเรื่องของจริยธรรม กฎหมายและ บทลงโทษต่อผู้ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น

จากสถานการณ์ดังกล่าวนี้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษา ทัศนคติและพฤติกรรม การใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ ของกลุ่มคนทำงานในเขต กรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นแนวทางให้รัฐบาลหรือผู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในการณรงค์เกี่ยวกับการไม่ดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ให้เป็นไปในแนวทางที่เกิดประโยชน์และมีส่วนร่วมกับสังคมมากยิ่งขึ้น

1.2 ปัญหาการวิจัย

1.2.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

1.2.2 ทัศนคติของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีผลต่อวัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

1.2.3 มีปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร มีพฤติกรรมการใช้

เว็บไซต์ในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3.2 เพื่อศึกษาทัศนคติที่แตกต่างกันจะมีผลต่อวัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร

1.3.3 เพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครเกิดพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกันจะมีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์แตกต่างกัน

1.4.2 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์สัมพันธ์กับทัศนคติต่อการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

1.5 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยมุ่งเน้นศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มคนทำงาน ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้การสำรวจ (Survey Research) แบบวัดผลครั้งเดียว (One Shot Case Study) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) จำนวน 400 ชุด เป็นเครื่องมือในการสำรวจข้อมูล ให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบด้วยตนเอง (Self – Administered Questionnaire) เพื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Description Statistic) และสถิติเชิงอ้างอิง (Inferential) เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ทัศนคติกับวัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ และ ปัจจัยที่ทำให้ เกิดพฤติกรรมวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยผู้วิจัยกำหนดระยะเวลาในการเก็บข้อมูล มิถุนายน 2553

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ข้อมูลจากงานวิจัยทำให้ทราบถึงทัศนคติและพฤติกรรมของผู้บริโภคเกี่ยวกับการ

ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บบอร์ด

1.6.2 เพื่อให้ทราบถึงปัจจัย และแรงจูงใจที่ทำให้ผู้ใช้เว็บบอร์ดดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บบอร์ด

1.6.3 ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถเป็นแนวทางในการขยายผลการศึกษา และการดำเนินการแก้ไขปัญหาในด้านของพฤติกรรมการค้า วน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ใช้เว็บบอร์ดต่อไป

1.7 นิยามศัพท์

1.7.1 เว็บบอร์ด (Webboard) หมายถึงพื้นที่สำหรับให้สมาชิกในเครือข่ายอิเล็กทรอนิกส์สามารถตั้งกระทู้ แสดงความคิดเห็น หรือแจ้งข่าวสารแก่เพื่อนสมาชิกอื่นๆ ที่เข้ามาอ่านแผ่นป้ายอิเล็กทรอนิกส์นั้นได้ พร้อมทั้งอัปโหลดไฟล์ภาพยนตร์ ดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ โดยมีการฝากข้อความกลับไปกลับมาผ่านทางเว็บบอร์ด ในงานวิจัยนี้ คือ ทุกเว็บบอร์ดที่มีการแจกไฟล์ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น www.2bbit.com, forum.siam2fun.com และ forum.thaibuzz.com เป็นต้น

1.7.2 การดาวน์โหลด (Download) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การโหลดไฟล์ภาพยนตร์จากลิงค์ที่โพสต์ในเว็บบอร์ดต่างๆ ซึ่งเป็นต้นทางมาเก็บไว้ยังเครื่องของผู้ดาวน์โหลด โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

1.7.3 การอัปโหลด (Upload) ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การโหลดไฟล์ภาพยนตร์ไปเก็บไว้ในเว็บไซต์ที่บริการรับฝากไฟล์ เพื่อนำลิงค์ที่ได้จากการฝากไฟล์ ไปโพสต์ไว้ในเว็บบอร์ด ต่างๆ เพื่อให้ผู้ใช้บริการได้ดาวน์โหลดผ่านทางลิงค์ดังกล่าวได้ โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์เรียกว่า ตรงกันข้ามกับดาวน์โหลด

1.7.4 ผู้ใช้เว็บบอร์ด หมายถึง ในที่นี้คือกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เข้าใช้บริการเว็บบอร์ด เพื่อดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

1.7.5 ทักษะคดีของผู้ใช้เว็บบอร์ดที่ละเมิดลิขสิทธิ์ หมายถึง ทักษะคดีของบุคคลที่เข้าใช้บริการเว็บบอร์ด ในการ การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต อาทิ ทำให้ประหยัดเงินได้ สะดวก และทำได้ง่าย และ ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพโดยรวมไม่แตกต่างจากซีดีหรือ ดีวีดีภาพยนตร์ ที่มีลิขสิทธิ์ เป็นต้น

1.7.6 พฤติกรรมของผู้ใช้เว็บบอร์ดที่ละเมิดลิขสิทธิ์ หมายถึง กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เข้าใช้บริการเว็บบอร์ด ที่มีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าการดูที่โรงภาพยนตร์ซื้อแผ่นซีดี/ดีวีดี การใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่า

การใช้ในกิจกรรมอื่น (เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว) การสมัครสมาชิกเว็บดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ เป็นต้น

1.7.7 กลุ่มคนทำงาน หมายถึง ประชาชนวัยทำงานทั่วไป ทั้งเพศชายและเพศหญิงในกรุงเทพมหานคร อายุตั้งแต่ 15 – 65 ปีขึ้นไป ที่มีการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

1.7.8 อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายนานาชาติที่เกิดจากเครือข่ายขนาดเล็กมากมาย รวมเป็นเครือข่ายเดียวทั่วโลก หรือเครือข่ายสื่อสาร เชื่อมโยงระหว่างคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ที่ต้องการเข้ามาในเครือข่าย

1.7.9 ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด หมายถึง บุคคลที่มีพฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดเป็นประจำ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์
- 2.2 แนวความคิดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และการควบคุมกับเทคโนโลยียุคดิจิทัล
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม
- 2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึก
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication - CMC)

จากความหมายของ “เทคโนโลยี ” และ “สารสนเทศ ” ดังกล่าว ดังนั้น เทคโนโลยีสารสนเทศ(Information Technology : IT) จึงหมายถึง การนำเทคโนโลยีมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศ ทำให้สารสนเทศมีประโยชน์และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น เทคโนโลยีสารสนเทศ รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ ที่จะรวบรวม จัดเก็บใช้งาน ส่งต่อ หรือสื่อสารระหว่างกัน เทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวข้องกับเครื่องมือเครื่องใช้ในการจัดการสารสนเทศ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์รอบข้าง ขั้นตอนวิธีการดำเนินการซึ่งเกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ ข้อมูล บุคลากร และกรรมวิธีดำเนินงานเพื่อให้ข้อมูลเกิดประโยชน์สูงสุด (<http://oho.ipst.ac.th>, 31 มีนาคม 2554)

ซึ่งหากจะมองตามแนวคิดนี้ ณ ปัจจุบัน เทคโนโลยีเราผลิตขึ้นมาในยุคล่าสุด และมีอิทธิพลกับเรามากที่สุด เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ในโลกทุนนิยมปัจจุบัน คือเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั่นเอง (Computer Mediated Communication - CMC) โดยเทคโนโลยีนี้แต่เดิมเราสร้างขึ้นเพื่อข้ามข้อจำกัดในการขนส่งจัดการสินค้าต่างๆ ที่ผลิตขึ้นได้เป็นจำนวนมาก และต้องการกระจายสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องสร้างระบบโครงข่ายฐานข้อมูลที่เชื่อมโยงเป็นหนึ่งเดียวทั่วโลก จากเหตุผลทางภาคธุรกิจ ที่ทำให้การติดต่อสื่อสารเกิดความก้าวหน้าขึ้นนี้ ได้กระจายสู่

สังคมวงกว้างออกไป นำไปสู่โฉมหน้าใหม่ของโลก กลายเป็นโลกาภิวัตน์ของสื่อใหม่อันทรงประสิทธิภาพ

ระบบการสื่อสารรูปแบบใหม่นี้เป็นสื่อที่แตกต่างจากระบบสื่อมวลชนอิเล็กทรอนิกส์แบบดั้งเดิม โดยมีข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายทั้งข้อความอักษร เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และมีความสามารถในการสื่อสารแบบสองทางด้วยความฉับพลันทันที (Immediacy) ตามแต่ประสิทธิภาพของอุปกรณ์ หรือเลือกเวลาได้ตามต้องการ (Stability) โดยไม่จำกัดเขตแดนประเทศใดๆ ไปได้ด้วยความห่างไกลอีกต่อไป ซึ่งเป็นการทำลายขอบเขตแบ่งกันทางด้านพื้นที่ และเวลาทั้งหมดนี้ทำให้ผู้ที่เข้ามาใช้การ สื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ จะต้องมีส่วนร่วมอย่างเอาการเอางาน (Active Participation) มากกว่าการเข้ามาใช้สื่อมวลชนแบบเดิม ทั้งการติดตามรับสาร และผลิตสารตอบโต้ต่อสารนั้นๆ หรือสร้างข้อมูลใหม่ๆ เข้ามาแบ่งปันกัน จนกลายเป็นการสื่อสารเสมือนจริง โดยผ่านโครงข่ายที่เรียกกันว่าโครงข่ายอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกกันติดปากว่า เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) นั่นเอง

2.1.1 เว็บเพจ (Web page) สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2540) ได้ให้ความหมายของเว็บเพจไว้ดังนี้ เว็บเพจ คือหน้าหนึ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์บนเว็บ ที่เจ้าของเว็บเพจ ต้องการจะใส่ลงไปในหน้าหนึ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์นั้น ซึ่งหน้าเว็บเพจโดยมี ข้อมูลแนะนำตัวเองที่ต้องการให้ผู้อื่นได้ทราบ หรือข้อมูลที่น่าสนใจ เช่น หัวข้อต่างๆภายในกระทู้ เป็นต้น โดยที่ข้อมูลที่แสดงนี้ มีทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวและข้อมูลที่นำเสนอสามารถเชื่อมโยงในรูปของไฮเปอร์เท็กซ์ คือเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจอื่นที่จะให้ข้อมูลนั้นๆ ในระดับลึกลงไปได้เรื่อยๆและเว็บเพจมีที่อยู่อิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเฉพาะของตน ซึ่งแหล่งที่อยู่นี้เรียกว่า URL (Uniform Resource Locator)

2.1.2 เว็บบอร์ด (Webboard) เว็บบอร์ด เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ทำให้เว็บกลายเป็นที่นิยม โดยเว็บบอร์ดทำหน้าที่คล้ายๆ กับการให้ผู้เข้าเยี่ยมชมร่วมแสดงความคิดเห็น ทรรศนะต่างๆ ตามที่มีการตั้งหัวข้อหรือกระทู้เอาไว้ ตัวอย่างเว็บบอร์ดที่เป็นที่นิยมมากที่สุดของไทย ที่ผู้เป็นสมาชิกสามารถตั้งกระทู้แจกภาพยนตร์ ทั้งไทยและต่างประเทศ รวมถึงซอฟต์แวร์ต่างๆ เช่นในเว็บบอร์ดต่างๆ จัดทำขึ้นเพื่ออัปโหลดและดาวน์โหลดไฟล์ต่างๆ โดยที่ระบบการให้บริการนั้นจะเริ่มจาก ให้ผู้ที่ต้องการใช้บริการ ทำการสมัครสมาชิกก่อน หลังจากนั้นจึงจะได้สิทธิ์ในการตั้งกระทู้ต่างๆ โดยที่ภายในกระทู้นั้นจะมีลิงค์ของภาพยนตร์ที่เจ้าของกระทู้โพสต์ไว้เพื่อให้เหล่าสมาชิกดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ตามเรื่องที่น่าสนใจ ดังกล่าวดังกล่าวได้มาจากการอัปโหลดไฟล์ผ่านเว็บไซต์ เช่น <http://v3.gushare.com/>, <http://www.mediafire.com/>

2.1.3 โฮมเพจ (Home page) โดยทั่วไปแล้วในแต่ละเว็บไซต์จะมีโฮมเพจ หรือ หน้าต้อนรับ (Welcome Page) ซึ่งปรากฏเป็นหน้าแรกเมื่อเปิดเว็บไซต์นั้นขึ้นมา เปรียบเสมือนกับสารบัญและคำนำ ที่เจ้าของเว็บไซต์สร้างขึ้นเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์องค์การของตนว่าให้บริการในสิ่งใดบ้าง (กิดานันท์ มลิทอง, 2542) นอกจากนี้ภายในโฮมเพจก็อาจมีเอกสารข้อความที่เชื่อมโยงต่อไปยังเว็บเพจอื่นได้อีก ซึ่งโฮมเพจ สามารถเชื่อมโยงกับเว็บเพจและเว็บไซต์อื่น ๆ อีกเป็นจำนวนมากได้ (งามนิจ อัจรินทร์, 2542)

จากที่กล่าวมาข้างนี้ได้เว็บบอร์ดต่างๆ มีโฮมเพจที่เป็นลักษณะเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์โดยอาศัยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เรียกกันว่าเว็ลด์ไวด์เว็บเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้ทำเว็บบอร์ดกับผู้ชม โดยเว็บไซต์นั้นเปรียบเสมือนศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารของเว็บบอร์ด โดยมีเว็บเพจทำหน้าที่อธิบายขยายความในแต่ละส่วน และโฮมเพจถือเป็นส่วนที่ต้อนรับและบอกกล่าวกับผู้มาชมว่าข้อมูลข่าวสารที่ผู้ชมต้องการนั้นอยู่ในส่วนไหนของเว็บไซต์

เมื่อทุกคนสามารถเข้ามายืนบนพื้นที่เสมือนจริงหรือชุมชนออนไลน์ ผู้ส่งและผู้รับได้ถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยเครือข่ายสายโทรศัพท์และสายเคเบิล ซึ่งเชื่อมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ของพวกเขาเข้าด้วยกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทั้งการส่งข้อความส่วนตัวจากพื้นที่ส่วนบุคคล (Sphere of Private People) และเผยแพร่ความคิดเห็นสู่พื้นที่สาธารณะในวงกว้างได้อย่างง่ายดาย จึงเกิดพื้นที่สาธารณะที่ได้รับการยกย่องในฐานะที่เป็นสื่อกลางที่เป็นประชาธิปไตย และให้อำนาจกับการสื่อสารของมวลชน ปังเจกชนทั้งหลาย และผู้คนกลุ่มเล็กๆ สามารถส่งและรับข่าวสารของพวกเขาออกไปจากผู้คนกลุ่มใหญ่ โดยไม่ต้องต่อสู้แข่งขันกับนโยบายต่างๆ ที่มีข้อจำกัดหรือคับแคบ และกฎข้อบังคับ หรือเครื่องมือที่มีราคาแพงเกินไปจนเข้าไม่ถึง รวมถึงต้นทุนการผลิตต่างๆ ทำให้การเรียกร้องสิทธิ เสนอความคิดของกลุ่มต่างๆ มีเสียงที่ดังมากขึ้น จึงเกิดความเสมอภาคมากขึ้น

จะเห็นได้ว่าความเข้าใจของมนุษย์ต่อเทคโนโลยี ขึ้นกับความคุ้นชินในทางปฏิบัติด้วย ไม่ใช่เพียงการกระทบจากโครงสร้างสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างเฉียด จึงกล่าวได้ว่าทั้งมนุษย์และเทคโนโลยี ต่างก็ปั้นแต่งรูปร่างของกันและกัน เพื่อปรับปรุงความสามารถ และพัฒนาการของแต่ละฝ่ายไปเรื่อยๆ ไม่สิ้นสุด เพื่อให้เหลือน้อยเท่าที่จำเป็นที่สุด เพื่อก้าวสู่ความสมบูรณ์แบบของแต่ละฝ่ายในอนาคต

การใช้งานเว็บบอร์ด หรือกระดานข่าว เริ่มเป็นที่รู้จักในหมู่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเมื่อประมาณ 7 ปีที่ผ่านมา ซึ่งเป็นรูปแบบการสื่อสารของกลุ่มสนทนา และข่าวสาร คือลักษณะเป็นมณฑลสาธารณะ (Public Sphere/ Forum) ที่เปิดโอกาสกว้างสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตให้ได้

รับทราบข่าวคราวความเคลื่อนไหวของเรื่องราวต่างๆ รวมทั้งร่วมสนทนา และแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีเกี่ยวกับเรื่องราวที่สนใจด้วยการฝากข้อความกลับไปกลับมา

เว็บบอร์ดยังเป็นแหล่งรวบรวมเกี่ยวกับกระตุกที่ตุงขึ้นมาเพื่อแจกไฟล์ ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆตามหัวข้อ อาทิ เช่น ห้องแจกภาพยนตร์การ์ตูน ห้องแจกภาพยนตร์ไทย ห้องแจกเพลง เป็นต้น ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อีกทางหนึ่งนั่นเอง

จากแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ (CMC) นี้ นำมาใช้เพื่อเพิ่มแนวคิดในการวิเคราะห์และอธิบายการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งถือว่าเป็นตัวกลางสำคัญ และเป็นเครื่องมือที่ประชาชนใช้ในการสื่อสารระหว่างกันผ่านทางเว็บบอร์ด เพราะในปัญหาวิจัยของผู้วิจัยทั้งสามข้อนั้น ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ใช้เว็บบอร์ด ทศนคติของผู้ใช้เว็บบอร์ด และพฤติกรรมของผู้ใช้เว็บบอร์ด ล้วนแล้วแต่เป็นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น เพราะมีคำสำคัญที่เรียกว่าเว็บบอร์ดนั่นเอง

2.2 แนวความคิดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และการควบคุมกับเทคโนโลยียุคดิจิทัล

นพมาศ ประสิทธิ์มณฑล ข้อมูลจาก (www.geocities.com, 11 สิงหาคม 2552) ได้กล่าวถึงปัญหาเรื่องการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาไม่ใช่ปัญหาใหม่ที่เพิ่งเป็นประเด็นแต่อย่างใด โดยเฉพาะในต่างประเทศอย่างกฏหมายทรัพย์สินทางปัญญาของอังกฤษ หรือสหรัฐอเมริกาเมื่ออายุร่วมร้อยปีมาแล้ว เมื่อมาถึงยุคอินเทอร์เน็ต ปัญหาการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ไม่ว่าจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือ ความลับทางการค้า ก็ตามที่ ดูเหมือนจะกลับมาเป็นปัญหาให้เจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และนักกฎหมายต้องมาขบคิดกันอีกครั้งว่า มาตรการทางกฎหมายที่มีอยู่ปรับใช้ หรือให้ความคุ้มครองเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตได้เพียงพอหรือไม่

ถ้ากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาไม่สามารถปรับใช้กับกรณีการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือมีความคลุมเครือในตัวของกฎหมาย เป็นต้นว่า ไม่สามารถตีความให้ครอบคลุมถึงการให้ความคุ้มครอง รองทรัพย์สินทางปัญญาออนไลน์ได้ ก็ต้องมาพิจารณากันว่า มีความเหมาะสมหรือไม่ที่จะมีกฎหมายใหม่ในลักษณะเฉพาะ (Sui Generis) มาใช้กับทรัพย์สินทางปัญญาด้านอินเทอร์เน็ต นอกจากมาตรการทางกฎหมายแล้ว มาตรการป้องกันการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาทางเทคนิค หรือ Technological Solutions ก็เป็นประเด็นหลักในทางปฏิบัติ ที่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งหาทางป้องกันการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาจากผู้ที่ไม่ได้อนุญาต (Unauthorized Use) โดยการให้เทคโนโลยีเข้าช่วย แน่แน่นอนว่า วิธีนี้สะดวก รวดเร็วกว่าการให้ภาครัฐร่างกฎหมายใหม่ เพื่อให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในลักษณะดังกล่าว

เนื่องจากการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาบนอินเทอร์เน็ตมีหลายลักษณะ และเกี่ยวข้องกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาหลายเรื่อง ในบทความนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงมาตรการในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ต่ำนั้น (<http://www.decha.com/main/showTopic.php?id=2123>, 16 กันยายน 2552) ซึ่งแนวคิดนี้ผู้วิจัยได้อามาใช้สนับสนุน ปัญหา นำวิจัยในข้อที่สอง คือ ในส่วนของทัศนคติ ว่ากลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครนั้น ทราบหรือไม่ว่าประเทศไทยมีกฎหมายควบคุมด้านการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ แต่รายละเอียดที่นำเสนอภายในแนวคิดนี้ เป็นมาตราทั้งหมดที่เกี่ยวกับการควบคุมผู้ที่จะดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อให้ผู้ที่ศึกษาวิจัยนี้ได้ทราบถึงข้อมูลในเชิงลึกด้วย

เหตุผลในการมีมาตรการพิเศษในการป้องกันลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้การผลิตงานพิมพ์ งานเขียนเป็นไปได้เร็วขึ้น เพียงแค่กดปุ่ม ทำซ้ำ "Copy" หรือ ใช้วิธีตัดแปะ "Cut and Paste" ผลงานที่เกิดจากการทำซ้ำ โดยคอมพิวเตอร์นั้นเหมือนงานต้นฉบับมาก เกือบ จะไม่มีความแตกต่างกับต้นฉบับเลยก็ว่าได้ นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันราคาถูกลงมาก ประชาชนในฐานะปานกลางสามารถหาซื้อมาใช้ได้ นี่ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่กังวลใจเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะในกรณีที่ ผลงานสร้างสรรค์ถูกจัดเก็บในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Digital Form อาจมีความเสี่ยงที่จะถูกลักลอบ นำไปทำซ้ำได้ง่าย แต่ที่เป็นปัญหามากกว่านั้น ก็คือ ความแพร่หลายของอินเทอร์เน็ต ช่วงปี 1994 - 2010 ทำให้เกิดการเผยแพร่ งานสร้างสรรค์โดยมิได้รับอนุญาตทางอินเทอร์เน็ตมากมาย จะเห็นได้ว่า ทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการทำซ้ำ และศักยภาพในการเผยแพร่งานสร้างสรรค์ของอินเทอร์เน็ตในลักษณะไร้เขตแดน ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นไปได้ง่ายทั้งในการทำและการเผยแพร่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ถูกสร้าง และถูกเก็บในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่นการใช้ PDA (Personal Data Assistance) หรือ ปาล์ม (Palm Pilot) ในการจดบันทึกย่อ ในธุรกิจบันเทิง บันทึกเพลง หรือ ภาพยนตร์ลงในซีดี หรือ ดีวีดี ก็อยู่ในรูปดิจิทัล

แม้จะมีข้อโต้แย้งว่า การเก็บงานเขียน หรือ ภาพวาดไว้ในรูปกระดาษเหมือนเดิม จะได้ไม่ถูกลักลอบเอาไปทำซ้ำ ดูเหมือนว่าจะไม่ได้ผลอีกเช่นกัน เพราะเทคโนโลยี ของการทำซ้ำนั้นก้าวหน้ากว่ามาก เช่น สแกนเนอร์ (Scanners) เพียงแค่การนำงานเขียนที่บันทึกอยู่ในกระดาษมาทำการสแกน ก็กลายเป็นว่า งานสร้างสรรค์ของเราถูกทำซ้ำ และจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัลเรียบร้อยแล้ว เหตุผลข้างต้นก็เป็นที่มาของมาตรการพิเศษทางกฎหมาย และทางเทคนิค ที่ต้องการจะปกป้องสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเผยแพร่ผลงานของตนทางอินเทอร์เน็ต หรือ จัดเก็บงานของตนในรูปแบบดิจิทัล มิให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์ดังกล่าว ในประเทศไทยมีการออก พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์

พ.ศ. 2537 และมาตราที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ควบคุมเกี่ยวกับการ คาวนั้โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ผ่านทางเว็บบอร์ค มีดังนี้

ส่วนที่1 บทนิยาม มาตรา 1-7 โดยผู้วิจัยได้เลือกมาตราที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมานำเสนอ เฉพาะบางมาตราเท่านั้น

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

"ผู้สร้างสรรค์" หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใด อย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

"ลิขสิทธิ์" หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

"ภาพยนตร์" หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

"สิ่งบันทึกเสียง" หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะ นำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่ทำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความ รวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

"ทำซ้ำ" หมายความว่า รวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับ ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึง คัดลอกหรือทำสำเนา โปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

ส่วนที่ 4 อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์

มาตรา 21 ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพให้มีอายุห้าสิบปีนับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น แต่ถ้าได้ มีการโฆษณางานนั้นในระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุห้าสิบปี นับแต่ได้มี การโฆษณาเป็นครั้งแรก

ส่วนที่ 5 การละเมิดลิขสิทธิ์

มาตรา 28 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียงอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้โดยไม่ได้รับอนุญาตตาม **มาตรา 15 (5)** ทั้งนี้ ไม่ว่าในส่วนตัวเป็นเสียงและหรือภาพ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำ ดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

จะเห็นได้ว่า พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้นได้ออกมาคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ ภาพยนตร์ ตลอดจนไปถึงสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต แล้วก็ตาม ซึ่งใน มาตรา 28 นั้นได้กล่าวไว้ว่า การทำซ้ำ เผยแพร่ต่อสาธารณชน และ ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านเว็บบอร์ด และผู้ที่ทำการอัปโหลดไฟล์ภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ละเมิดตาม มาตรา 28 ทั้งสิ้น เพราะมีทั้งการทำซ้ำ เผยแพร่ต่อสาธารณะ (เว็บบอร์ด Siam2fun.com) และให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา

แต่ถึงแม้ว่าจะมีพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ออกมาคุ้มครองแล้วก็ตาม ก็ยังพบผู้ที่ละเมิด ความคิดแต่ไม่ได้ถูกลงโทษตามกฎหมายอีกมากมาย แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีในการตรวจสอบเพื่อหาผู้กระทำความผิดนั้นอาจไม่มีประสิทธิภาพที่เพียงพอ

ภายในแบบสอบถามของงานวิจัย นี้ ผู้วิจัยได้ถามคำถามเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต ในเชิงของทัศนคติ แต่เป็นคำถามโดยรวม และ ไม่ได้แยกมาตราในการถาม ว่ากลุ่มตัวอย่างในครั้งนีทราบหรือไม่ว่า ประเทศไทยนั้นมีกฎหมายลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต แล้วหรือไม่ เพียงเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในส่วนของกฎหมายละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย

การพัฒนาเทคโนโลยีการรับ-ส่งข้อมูลความเร็วสูงในปัจจุบันเป็นปัจจัยหนึ่งที่ ผลักดันให้ความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การขยายตัวของจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยนั้นเพิ่มขึ้นในอัตราที่สูงขึ้นในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ซึ่งในปี 2552 ประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 16.1 ล้านคน เพิ่มขึ้นจากปี 2551 ที่มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 13.4 ล้านคน (<http://www.classifiedthai.com/content.php?article=4892>, 25 ต.ค. 2552)

เมื่อพิจารณาจากมุมมองของการเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตเทียบกับจำนวนประชากรทั้งประเทศพบว่า ประเทศไทยมีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ต่อประชากรอยู่ในระดับที่ต่ำ เมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในแถบเอเชียด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเวียดนาม สิงคโปร์ มาเลเซีย เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น สาเหตุสำคัญที่ทำให้สัดส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทยยังค่อนข้างน้อย เพราะโครงข่ายอินเทอร์เน็ตยังไม่ครอบคลุมทั่วประเทศ โดยเฉพาะโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ยังคงกระจุกตัวอยู่ในเขตเมือง

ผลการสำรวจของทางเอเบคโพลล์ (<http://www.ryt9.com/s/abcp/97935>, 21 กุมภาพันธ์ 2552) ที่ผู้วิจัยได้นำมาประกอบได้ทำให้เกิดข้อสรุปเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดเพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ว่าในส่วนของการร้อยละของจุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ดาวน์โหลด สรุปได้ว่า การดาวน์โหลดเพลง / ภาพยนตร์ มีจำนวนถึงร้อยละ 50 และการอ่านกระทู้/ตั้งกระทู้ มีจำนวนร้อยละ 28.8 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยนั้นในเรื่องของการเข้าเว็บบอร์ดเพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์มีแนวโน้มที่สูง

สำหรับประเด็นที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ ก่อนที่จะทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บบอร์ด ผู้ที่สนใจดาวน์โหลดจะต้องมีการสมัครสมาชิก โดยการกรอกข้อมูลประวัติส่วนตัว และ E-mail จากข้อมูลการสำรวจที่ได้นั้น กว่าร้อยละ 57 ทราบว่าข้อมูลที่กรอกไปทางผู้ให้บริการเว็บบอร์ด ต้องเก็บข้อมูลการสมัครสมาชิกเป็นความลับ แต่มีประชาชนส่วนใหญ่ที่ยังไม่รู้ว่ากรอกไปเพื่ออะไร กรอกทำไม ร้อยละ 23.7 และ ร้อยละ 19.3 ไม่แน่ใจ ถึงแม้ว่าจะมีผู้ที่ทราบถึงร้อยละ 57 แล้วก็ตาม แต่การได้รับ Email จากการโฆษณาสินค้าต่างๆก็ยังมีเป็นจำนวนมาก การสำรวจนี้ยังชี้ให้เห็นอีกว่า ถึงแม้จะมีการโฆษณาสินค้ามาก็ตามแต่ก็ยังมองเห็นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้น แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ใช้เว็บบอร์ดได้ถูกละเมิดสิทธิส่วนบุคคล โดยที่ผู้ใช้เว็บบอร์ดเห็นชอบหรือไม่เห็นชอบก็ตาม

คำร้อยละของตัวอย่างที่ระบุ ประเภทของการเคยเข้าเว็บไซต์ หรือใช้บริการออนไลน์ จะสังเกตได้ว่าการดาวน์โหลดแบบ Peer-to-peer (P2P) ซึ่ง Peer-to-peer หมายถึง เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยในแต่ละเครื่องมีข้อมูลเก็บอยู่ และสามารถจำลองตนเองเป็น server เพื่อเปิดให้ เครื่องอื่นๆ สามารถเข้ามาโหลดข้อมูลจากเครื่องของตนเองได้ เช่น Peer-to-peer (P2P) ที่นิยมมาก คือ Bittorrent, Kazaa, LimeWire มีอัตราการดาวน์โหลดถึงร้อยละ 23.9 การดาวน์โหลดดังกล่าวเป็นการดาวน์โหลดที่นิยมกันมากในปัจจุบัน

(javaboom.wordpress.com , 28 ต.ค. 2552) โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆส่วนมากก็มาจากการดาวน์โหลดแบบนี้ด้วยเช่นกัน ดังนั้นการแก้ปัญหาจึงเป็นเรื่องที่ยาก นอกจากจะปลูกฝังพฤติกรรม และจิตสำนึกในการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนให้ถูกต้องแล้ว ยังควรสร้างค่านิยมที่ดี จึงจะสามารถแก้ปัญหาที่ต้นเหตุได้

ในส่วนของร้อยละของตัวอย่างที่ระบุ ความถี่ในการสร้าง หรือเผยแพร่เนื้อหาด้วยตนเอง (เช่น การเขียนบล็อก หรือไดอารีออนไลน์ การเขียนสารานุกรม การคอมเมนต์บล็อก และเว็บบอร์ด เป็นต้น) จะเห็นได้ว่าผู้ที่ไม่เคยเลย มีถึงร้อยละ 43.5 การที่ตัวเลขสูงขนาดนี้ไม่ได้แปลว่าคนที่ดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ นั้นจะน้อยตามไปด้วยเพราะ พฤติกรรม ของคนที่มาดาวน์โหลดส่วนใหญ่แล้ว จะมาเพื่อดาวน์โหลดอย่างเดียว จะไม่มีการคอมเมนต์บล็อก เพื่อขอบคุณ

ผู้แจกมากมายนัก ทำให้เป็นที่น่าวิตกในประเด็นที่ว่า คาว์โนโหลดภาพยนตร์ก็ฟรี แม้แต่จิตใจที่จะสนทนาผ่านทางเว็บบอร์ด เพื่อที่จะขอบคุณผู้แจกยังไม่มีอีกด้วย

ทั้งนี้ที่ผู้วิจัยเลือกแนวคิดนี้มาใช้ในงานวิจัย เพราะจากปัญหานำวิจัยของงานวิจัยนี้ ในข้อสาม ผู้วิจัยต้องการทราบถึงว่า มีปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้เกิดพฤติกรรม การใช้เว็บบอร์ดของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ในเมื่อการใช้เว็บบอร์ดนั้นถือได้ว่าเป็นการใช้อินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกัน และกลุ่มที่ผู้วิจัยต้องการศึกษานั้น ก็คือกลุ่มคนที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งถือว่าเป็นกลุ่มคนเหล่านี้ เป็นกลุ่มคนที่อยู่ในสังคมไทย ด้วยเช่นกัน จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกเอาแนวคิดนี้มาใช้ในงานวิจัย

2.4 แนวคิดความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP)

2.4.1 แนวความคิดเกี่ยวกับความรู้ เบนจามิน เอส บลูม (อ้างถึงในนริศรา ธนาภิวัฒน์ กูร, 2542) กล่าวว่า ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกระทำได้ ถึงสิ่งเฉพาะและสิ่งต่างๆ ประลึกถึงวิธีการ กระบวนการ หรือสถานการณ์

ระดับความรู้

เบนจามิน เอส บลูม และคณะ (อ้างถึงใน นริศรา ธนาภิวัฒน์ กูร, 2542) ได้แบ่งพฤติกรรมด้านความรู้หรือความสามารถเกี่ยวกับสติปัญญา (Cognitive Domain) จากระดับง่ายไปสู่ระดับยาก 6 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับที่ระลึกได้ (Recall) หมายถึง การเรียนรู้ในลักษณะที่จำเรื่องเฉพาะวิธีปฏิบัติ กระบวนการ และแบบแผนได้ ความสำเร็จในระดับนี้ คือ ความสามารถในการดึงข้อมูลจากความจำออกมา ตัวอย่างเช่น ในกรณีที่ต้องการคาว์โนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์มานั้น เพียงแค่เห็น ลิงค์ ก็กด คาว์โนโหลดโดยไม่ได้สนใจว่า ลิงค์ นั้นมาจากไหน มาจากกระบวนการอะไร กดโหลดแล้วมีผลกระทบอย่างไร

ระดับที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมายในลักษณะของการแปลความ ตีความ และสรุป ในระดับนี้นอกจากจะแค่คาว์โนโหลดภาพยนตร์ผ่านทางเว็บบอร์ดได้แล้วแต่ยังสามารถ รู้ดีกว่า ลิงค์ ที่กดคาว์โนโหลดนั้นมาจากแหล่งใด การอัปโหลดไฟล์ สามารถทำอย่างไร การตั้งชื่อ ลิงค์ ทำอย่างไรอีกด้วย

ระดับที่ 3 การนำไปใช้ (Application) หมายถึง การนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหา ในสถานการณ์จริง ในระดับนี้ผู้คาว์โนโหลดสามารถทำ ลิงค์ ขึ้นมาเองเพื่อแจก ไฟล์ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ได้

ระดับที่ 4 การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง การพิจารณาแยกแยะเนื้อหาออกเป็น

ส่วนย่อยๆที่มีความสัมพันธ์กัน ในระดับนี้เราสามารถวิเคราะห์ได้ว่าถ้าเราฝากไฟล์ ภาพยนตร์ ละเมิดลิขสิทธิ์ ควรจะอัปโหลดไว้ที่เว็บไหน ถึงจะเร็ว และ ไฟล์ ที่ฝากควรจะแปลงให้มีขนาดเล็ก ลงหรือไม่

ระดับที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง ความสามารถในการรวบรวมส่วน ประกอบย่อยๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับนี้ผู้ที่อัปโหลด แจกไฟล์ ภาพยนตร์จะสามารถทำการศึกษาเพิ่มเติมโดยการสร้างสรรค์มากขึ้นคือ สามารถรวม ภาพยนตร์จาก วิซีดี หลายแผ่นมาอยู่ใน ดีวีดี แผ่นเดียวด้วยโปรแกรมที่ศึกษามา

ระดับที่ 6 การประเมินผล (Evaluation) หมายถึงความสามารถในการตัดสินใจ เกี่ยวกับค่านิยม ความคิด ผลงาน คำตอบ วิธีการ และเนื้อหาสาระเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างโดย มีเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสิน ในระดับนี้ผู้ที่ใช้งานเว็บบอร์ดที่เกี่ยวกับการแจกไฟล์ ภาพยนตร์ที่ ละเมิดลิขสิทธิ์ สามารถประเมินความน่าเชื่อถือต่างๆของผู้ที่อัปโหลดภาพยนตร์แจกได้ จาก ประสบการณ์ของการลองผิดลองถูกมานับครั้งไม่ถ้วน เช่น การประเมินจากหัวข้อกระทู้ , การ ประเมินจากสกุลของไฟล์ ที่นำมาโพสต์แจกก็สามารถทราบได้ทันทีว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นชัด หรือไม่ชัด

อย่างไรก็ตามการเกิดความรู้ไม่ว่าระดับใดก็ตามย่อมมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกรีก คิดซึ่งเชื่อมโยงกับสภาพจิตใจในบุคคลต่างกัน อันมีปัจจัยมาจากประสบการณ์ที่สั่งสมมา และ สภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลมีความคิด และแสดงออกตามความคิด ความรู้สึกของตน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความรู้เป็นบ่อเกิดแห่งทัศนคติ

2.4.2 แนวความคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude) ความหมาย คำว่า ทัศนคติ หรือ Attitude มาจาก ภาษาละตินว่า “Aptus” แปลว่า โน้มเอียง, เหมาะสม

ราชบัณฑิตยสถาน (2524: 33) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ทัศนคติ หมายถึง แนวโน้มที่ บุคคลได้รับหรือเรียนรู้มา และเป็นแบบอย่างในการแสดงปฏิกิริยาสนับสนุนหรือเป็นปฏิปักษ์ต่อ บางสิ่งบางอย่าง หรือต่อบุคคลบางคน ทัศนคตินี้เห็นได้จากพฤติกรรมซึ่งอาจเป็นแบบเข้าสู่ (Approach) หรือถอนตัวออก (Withdrawal) ก็ได้

เกรซ และครัทซ์ฟิลด์ (Kretch & Crutchfield, อ้างถึงใน งามตา วนิทานนท์, 2537) กล่าวว่า ทัศนคติ คือ ผลรวมที่ก่อให้เกิดพลังจูงใจ อารมณ์ การรับรู้ และกระบวนการรู้คิดเกี่ยวกับ ประสบการณ์รอบตัวบุคคล

ฟิชเบน (Fishbein, อ้างถึงใน งามตา วนิทานนท์, 2537) ได้ให้ความหมายของ ทัศนคติในแง่ขององค์ประกอบด้านความรู้สึก คือ เป็นลักษณะทางอารมณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่ง กำหนดการตอบสนองอย่างคงเส้นคงวาต่อวัตถุในทิศทางที่พอใจหรือไม่พอใจ

งามตา วรินทร์านนท์ (2537: 200) ได้สรุปความหมายของทัศนคติ ไว้ว่า ทัศนคติ คือ จิตลักษณะประเภทหนึ่งของบุคคล เกิดจากการรู้คิดเชิงประเมินค่าเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทำนองประโยชน์หรือโทษ ทำให้มีความรู้สึกโน้มเอียงไปทางชอบ พอใจมากน้อยต่อสิ่งนั้นๆ หรือกล่าวได้ว่า ทัศนคติเป็นความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ โดยมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ รวมทั้งความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่าง จากนิยามของทัศนคติดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปความหมายของทัศนคติได้ดังนี้

ทัศนคติ หมายถึง ความรู้คิดเชิงประเมินค่า ความรู้สึกและความพร้อมกระทำของบุคคล เพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตนต่อสิ่งนั้นนั่นเอง

องค์ประกอบของทัศนคติ

จากความหมายของ ทัศนคติ ดังกล่าว ซิมบาโด และ เอบบีเซน (Zimbardo and Ebbesen, 1970 อ้างถึงใน พรทิพย์ บุญนิพัทธ์, 2531: 49) สามารถแยกองค์ประกอบของ ทัศนคติ ได้ 3 ประการคือ

1. องค์ประกอบทางการรู้คิด (Cognitive Component) ทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น จะต้องประกอบด้วยความรู้หรือความเชื่อที่บุคคลมีเกี่ยวกับเป้าหมายของทัศนคติ (Attitude object) ที่อาจเป็นวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์เป็นอันดับแรก และเป็นความรู้ที่มีทิศทางประกอบด้วย คือ ทางที่ว่า สิ่งนั้นดีเลว มีคุณหรือมีโทษ มากน้อยเพียงใด เป็นความรู้หรือความเชื่อที่ใช่ประเมินค่าสิ่งนั้นได้

2. องค์ประกอบทางความรู้สึก (Affective Component) ทัศนคติดีลักษณะที่สำคัญ คือ อารมณ์ของบุคคลเกี่ยวกับวัตถุทางทัศนคตินั้น โดยเป็นความรู้สึกที่มีทิศทาง ซึ่งหมายถึงความชอบ ความไม่ชอบสิ่งหนึ่ง หรือความพอใจไม่พอใจสิ่งหนึ่ง

3. องค์ประกอบทางการพร้อมกระทำ (Action Tendency Component) เมื่อบุคคลมีความรู้เชิงประเมินค่า และมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้นแล้ว สิ่งที่สอดคล้องกันติดตามมาก็คือ ความพร้อมที่จะกระทำ การให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตนต่อสิ่งนั้นด้วย

จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลมี ทัศนคติ ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่างกัน ก็เนื่องมาจาก บุคคลมีความเข้าใจ มีความรู้สึก หรือมี แนวความคิด แตกต่างกันนั่นเอง ดังนั้น ส่วนประกอบทางด้านความคิด หรือ ความรู้ ความเข้าใจ จึงนับได้ว่าเป็นส่วนประกอบ ชั้นพื้นฐาน ของ ทัศนคติ และส่วนประกอบนี้จะเกี่ยวข้อง สัมพันธ์ กับ ความรู้สึกของบุคคล อาจออกมาในรูปแบบแตกต่างกัน ทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับ ประสบการณ์ และ การเรียนรู้ ในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่าง องค์ประกอบของทัศนคติ ทั้ง 3 เพื่อมาใช้อธิบายถึงทัศนคติของคนไทยที่เข้าใช้บริการเว็บไซต์ใน

การดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยความเข้าใจของผู้วิจัย ึ่งนี้ ในส่วนของ องค์ประกอบทางการรู้คิด (Cognitive Component) คือ ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีการรู้คิดเกี่ยวกับการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่มีประโยชน์เนื่องจากไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ มีการกระทำกันอย่างแพร่หลาย จนถูกมองเป็นเรื่ องปกติ องค์ประกอบต่อมาคือ องค์ประกอบทางความรู้สึก (Affective Component) ในด้านนี้จะเกี่ยวกับทางด้านอารมณ์ คือ ส่วนใหญ่ผู้ที่ใช้บริการดาวน์โหลดภาพยนตร์ จะมองการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องชอบธรรม และพึงพอใจ ส่วนองค์ประกอบสุดท้าย คือ องค์ประกอบทางการพร้อมกระทำ (Action Tendency Component) เมื่อองค์ประกอบทั้งสองส่วน ทั้งความรู้คิดและความรู้สึก ถูกตัดสินใจในทางบวกแล้ว จึงเกิดองค์ประกอบที่สามขึ้น คือ เกิดความพร้อมที่จะกระทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด ขึ้นนั่นเอง

ลักษณะของทัศนคติ

จมา วานินทานนท์ (2537: 200) กล่าวว่า องค์ประกอบทั้งสามของทัศนคติ มีลักษณะร่วมกัน 2 ประการคือ การมีทิศทางและปริมาณขององค์ประกอบนั้นๆ

(1) ทิศทาง (Direction) ทัศนคติมี 2 ขั้ว หรือ 2 ทิศทาง หมายถึง การประเมินค่าการรู้คิด การรู้สึกและการพร้อมกระทำ ไปในทางที่เป็นบวกหรือลบ ซึ่งหมายถึงดีหรือเลว ชอบ พอใจ ไม่ชอบ หรือไม่พอใจ การพร้อมที่จะให้การสนับสนุนหรือช่วยเหลือ หรือการพร้อมที่จะทำลายหรือขัดขวาง

(2) ปริมาณ (Magnitude) หมายถึง ความเข้มข้นหรือปริมาณความรุนแรงของทัศนคติที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดไปในทางบวกหรือลบ นั่นคือ บุคคลอาจมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างรุนแรงมาก แต่มีทัศนคติต่ออีกสิ่งหนึ่งเพียงบางเบา ทั้งนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับความสำคัญของสิ่งนั้น หรือขึ้นอยู่กับความเกี่ยวพันของบุคคลต่อสิ่งนั้น เช่น พุทธศาสนามีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนิกชนมาก คนเหล่านี้จึงมีทัศนคติที่ดีต่อพุทธศาสนาอย่างเข้มข้นหรือรุนแรง เป็นต้น

ทิตยา สุวรรณะชญ (2520: 602) ให้ความเห็นว่า ทัศนคติมีลักษณะสำคัญ 4 ประการคือ

1. ทัศนคติเป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมโต้ตอบ (Predisposition to Response) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจะเรียกว่าเป็นสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง
2. ทัศนคติ จะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (Persistent Over Time) แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลง
3. ทัศนคติ เป็นตัวแปรแฝงที่นำไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับความรู้สึก

นี่ก็คิดไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการแสดงออกโดยวาจา หรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่
จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

4. ทักษะคิด มีคุณสมบัติของแรงจูงใจในอันที่จะทำ ใ้บุคคลประเมิน และเลือกสิ่งใด
สิ่งหนึ่งซึ่งหมายความต่อไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย

การเกิดและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ โดยมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการสร้าง
ทัศนคติดังต่อไปนี้

1) วัฒนธรรม (Culture)
2) ครอบครัว (Family) ครอบครัวเป็นสถาบันแรกในการอบรมเลี้ยงดู จึงมีอิทธิพลมาก
ที่สุดในการสร้างทัศนคติ

3) กลุ่มเพื่อน (Social group)

4) บุคลิกภาพ (Personality) บุคคลที่มีบุคลิกภาพต่างกัน จะมีทัศนคติไม่เหมือนกัน

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2530) กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเกิดทัศนคติ มีดังนี้

1) กระบวนการเรียนรู้ (Socialization) จากโรงเรียน บ้าน วัด สถาบัน หรือแหล่งชุมชน
อันเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อต่างๆ

2) การเลียนแบบ จากบุคคลที่มีอิทธิพลต่อตัวเราโดยตรง ที่เรียกว่าตัวแบบ

3) อิทธิพลของกลุ่มที่เราเข้าร่วมอยู่ อาจเป็นกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ก็ตาม ที่มีความเห็น
ของสมาชิกข้างมากสามารถจูงใจเราให้เปลี่ยนทัศนคติตามไปด้วย

4) การสรุปตีความจากลักษณะบุคคลที่ปรากฏให้เห็น (Stereotype) เป็นปัจจัยให้ชอบ
หรือไม่ชอบสิ่งที่เกี่ยวข้องได้ เช่น เห็นอาจารย์ที่มีลักษณะแตกต่างจากอาจารย์ที่เราชอบ มาสอนวิชา
ให้เรา ความรู้สึกไม่ชอบอาจารย์ทำให้มีทัศนคติไม่ดีต่อวิชานั้นในภายหลังได้

5) ความบกพร่องในบุคลิกภาพและการปรับตัว ทำให้บุคคลนั้นๆ ถือว่าเป็นปมด้อย
ของตนเองเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องการเกิดทัศนคติ เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และ
ประสบการณ์ ตามวัฒนธรรมและกลุ่มที่บุคคลนั้นๆเกี่ยวข้องอยู่ เมื่อมองการเกิดให้สัมพันธ์กับ
องค์ประกอบของทัศนคติ จะช่วยให้มองเห็นความชัดเจนยิ่งขึ้น (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526: 89-91)
คือ

1) การเกิดทัศนคติทางการรู้คิด (Cognitive Component) เกิดจากการแบ่งกลุ่มของสิ่งที่

ผ่านเข้ามาจากภายนอก เพื่อให้เกิดความง่ายในการให้ความหมายหรือความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น โดยรวมสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน (Categorization) เช่น เชื่อว่าชาวเม็กซิกันสกปรกหรือขี้เกียจ จึงมีอิทธิพลให้ชาวผิวขาวไม่จ้างพวกเม็กซิกันเข้าทำงาน

2) การเกิดทัศนคติทางความรู้สึก (Affective Component) เกิดจากความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เป็นไปในด้านบวกหรือลบ ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่มาเข้า

3) การเกิดทัศนคติทางการพร้อมกระทำ (Action tendency component) บรรทัดฐานทางสังคม (Social norm) จะมีอิทธิพลต่อการเกิดทัศนคติด้านนี้มาก บรรทัดฐานทางสังคมเป็นความคิดที่กลุ่มชนเชื่อว่าอะไรเป็นสิ่งที่ถูกต้องไม่ถูกต้อง จึงเป็นสิ่งที่ควบคุมการประพฤติปฏิบัติหรือการแสดงออกของแต่ละบุคคล

ส่วนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ของจูลู ชันขาว (2528: 20) กล่าวไว้ว่า การที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลหนึ่งๆ นั้น มี 4 วิธีด้วยกัน คือ การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและค่านิยม การสร้างความหวังใหม่ การใช้อิทธิพลกลุ่ม และการใช้อำนาจประกอบแทรกซ้อน

1) การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและค่านิยม ทำได้โดยการใช้ข้อมูลอย่างใหม่ จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของทัศนคติทางด้านความรู้สึก ซึ่งจะมีผลถึงอารมณ์และการปฏิบัติของบุคคลด้วย

2) การสร้างความหวังใหม่ วิธีการนี้เป็นการชี้ให้เห็นถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับหลังจากการทำตามวิธีการใหม่

3) การใช้อิทธิพลกลุ่ม คนเราต้องเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งและต้องการการยอมรับของกลุ่มนั้นด้วย ดังนั้น อิทธิพลของกลุ่มจึงมีผลเป็นอย่างมากต่อทัศนคติของบุคคล

4) การใช้อำนาจประกอบแทรกซ้อน องค์ประกอบแทรกซ้อนในที่นี้หมายถึง ลักษณะนิสัยของแต่ละคน มาตรฐานของสังคม และผลต่อเนื่องซึ่งเกิดมาจากการทำตามกิจกรรมนั้นๆ ความสัมพันธ์ระหว่าง ทัศนคติ กับ พฤติกรรม (Attitude and Behavior)

ทัศนคติ กับพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ มีผลซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ทัศนคติ มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ในขณะที่เดียวกัน การแสดงพฤติกรรมของบุคคลก็มีผลต่อ ทัศนคติ ของบุคคลด้วย อย่างไรก็ตาม ทัศนคติ เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้เพราะ เทรียนดิส (Triandis, 1971) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคล เป็นผลมาจาก ทัศนคติ บรรทัดฐานของสังคม นิสัย และผลที่คาดการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติโดย การสื่อสาร (Attitude Change: Communication)

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526: 5) กล่าวว่า ทัศนคติ ของบุคคลสามารถถูกทำให้

เปลี่ยนแปลงได้หลายวิธี อาจโดยการได้รับข้อมูล ข่าวสารจากผู้อื่น หรือ จากสื่อต่าง ๆ ข้อมูล ข่าวสารที่ได้รับจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบของ ทักษะคิด ในส่วนของ การรับรู้ เชิง แนวคิด (Cognitive Component) และเมื่อองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบ ส่วนอื่น จะมีแนวโน้ม ที่จะ เปลี่ยนแปลงด้วย กล่าวคือ เมื่อองค์ ประกอบของ ทักษะคิด ในส่วนของ การรับรู้ เชิงแนวคิดเปลี่ยนแปลง จะทำให้องค์ประกอบ ในส่วนของอารมณ์ (Affective Component) และองค์ประกอบในส่วนของพฤติกรรม (Behavioral Component) เปลี่ยนแปลงด้วย การเปลี่ยนแปลง ทักษะคิด โดย การสื่อสาร พิจารณาจากแบบจำลอง การสื่อสาร ของ ลาสเวล (Lasswell, 1948) ซึ่งได้วิเคราะห์ กระบวนการสื่อสาร ในรูปของ ใคร พูดอะไร กับใคร อย่างไร และได้ผลอย่างไร ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นตัวแปรต้น และตัวแปรตาม กล่าวคือ ใคร (ผู้ส่ง สาร) พูดอะไร (สาร) กับใคร (ผู้รับสาร) อย่างไร (สื่อ) ก็คือตัวแปรต้น ส่วนได้ผลอย่างไร (ผลของ การสื่อสาร) ก็คือ ตัวแปรตามตัวแปรต้นทั้ง 4 ประการ ซึ่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ทักษะคิด มีลักษณะ ดังนี้

ผู้ส่งสาร (Source) ผลของสารที่มีต่อการเปลี่ยนแปลง ทักษะคิด ของบุคคลขึ้นอยู่กับ ผู้ส่ง สาร ลักษณะของผู้ส่งสารบางอย่าง จะสามารถ มีอิทธิพลต่อบุคคลอื่นมากกว่าลักษณะอื่น ๆ เช่น ความน่าเชื่อถือ (Credibility) ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ ความเชี่ยวชาญ (Expertness) และ ความน่าไว้วางใจ (Trustworthiness) ผู้ส่งสารที่มีความน่าเชื่อถือสูง จะสามารถชักจูงใจได้ดีกว่า ผู้ ส่งสารที่มี ความน่าเชื่อถือต่ำ นอกจากนี้บุคลิกภาพ(Personality) ของผู้ส่งสารก็มีความสำคัญต่อการ ขอมรับสาร (Message) ลักษณะของสารจะมีผลต่อการยอมรับหรือไม่ยอมรับของบุคคล ถ้าเตรียม เนื้อหาสารมาเป็นอย่างดีผู้รับสารก็อยากฟัง ดังนั้นการเรียงลำดับของเนื้อหาความชัดเจนของเนื้อหา สาร ความกระชับ เป็นต้น จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ต่อการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ

สื่อ (Channel) หรือช่องทางการสื่อสาร เป็นเรื่องของประเภทและชนิดของสื่อที่ใช้ ผู้รับสาร (Receiver) องค์ประกอบของผู้รับสารที่จะทำให้เกิดการจูงใจที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ สติปัญญา ทักษะคิด ความเชื่อ ความเชื่อมั่นในตนเอง การมีส่วนร่วม การผูกมัด เป็นต้น

แมคไกวร์ (McGuire อ้างใน อรรรรณ ปิรันธน์โสภาท , 2537) กล่าวว่า ตัวแปรทั้ง 4 ประการข้างต้นนี้ ก่อให้เกิดตัวแปรตาม คือผลของการสื่อสารเป็นไปตามลำดับขั้น 5 ขั้นหลัก คือ

1. ความตั้งใจ/ความสนใจ (Attention)
2. ความเข้าใจ (Comprehension)
3. การยอมรับต่อสาร (Yielding)
4. การเก็บจำสารไว้ (Retention)

5. การกระทำ (Action)

โดยผู้รับสารต้องผ่านไปทีละขั้น เพื่อที่ การสื่อสาร จะสามารถเปลี่ยนแปลง ทักษะคิด ได้ครบถ้วน ตาม กระบวนการ ซึ่งในสภาพการณ์ปกติ ขั้นตอนแรก ๆ จะต้องเกิดขึ้นก่อน เพื่อที่ขั้นตอนต่อ ๆ ไป จะเกิดขึ้นได้ การเปลี่ยนแปลง ทักษะคิด โดยใช้อิทธิพลทางสังคม (Attitude Change: Social Influence) อิทธิพลทางสังคม มีผลอย่างมาก ต่อ การเปลี่ยนแปลง ทักษะคิด และการตัดสินใจ เพราะ ในขณะที่ตัดสินใจ ย่อมมี กลุ่มบุคคล ที่มีความสำคัญ ต่อผู้ป่วยเข้ามาเกี่ยวข้อง ได้แก่บุคคลในครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อนฝูง เป็นต้น

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำ แนวความคิดความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรม มาใช้ เพื่อศึกษาทัศนคติของประชาชนที่ใช้เว็บไซต์เพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ และดูว่าทัศนคติของผู้ใช้เว็บไซต์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมหรือไม่อย่างไร โดยทัศนคติต่อเรื่องดังกล่าว เป็นตัวแปรหนึ่งที่ผู้วิจัยคาดว่า จะมีความสัมพันธ์และมีผลต่อการศึกษา เพื่อช่วยเปลี่ยนทัศนคติของประชาชนไทยในการหันมาบริโภคภาพยนตร์ที่มีลิขสิทธิ์ได้

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับจริยธรรม

จริยธรรม หรือ จริยศาสตร์ เป็นหนึ่งในวิชาหลักของ วิชา ปรัชญา ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับ ความดีงามทางสังคมมนุษย์ จำแนกแยกแยะว่าสิ่งไหน ถูกและสิ่งไหนผิด หากจะอธิบายอย่างง่าย ๆ แล้ว จริยธรรม หมายถึง การแยกสิ่งถูกจากผิด ดีจากเลว

ความหมายตามพจนานุกรมในภาษาไทย จริยธรรม หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติ ศีลธรรมอันดี ตามธรรมเนียมยุโรป อาจเรียก จริยธรรมว่า Moral philosophy (หลักจริยธรรม) จริยธรรม น . ธรรมที่เป็นข้อ ประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542: 29)

“จริยธรรม” มาจากคำ 2 คำคือ จริย + ธรรม ซึ่งแปลตามศัพท์ คือ จริยะ แปลว่า ความประพฤติ กิริยาที่ควรประพฤติ คำว่า ธรรม แปลว่า คุณความดี คำสั่งสอนในศาสนา หลักปฏิบัติ ในทางศาสนา ความจริง ความยุติธรรม ความถูกต้อง กฎเกณฑ์ เมื่อเอาคำ จริยะ มาต่อกับคำว่า ธรรม เป็นจริยธรรม แปลเอาความหมายว่า กฎเกณฑ์แห่งความประพฤติ หรือหลักความจริงที่เป็นแนวทางแห่งความประพฤติปฏิบัติ (ไสว มาลาทอง, 2542: 6)

คำว่า ธรรม พระเดชพระคุณพระธรรมโกศาจารย์ หลวงพ่อพุทธทาส อินทปัญโญ กล่าวว่า คือ 1. ธรรมชาติ 2. กฎของธรรมชาติ 3. หน้าที่ตามกฎของธรรมชาติ 4. การได้รับผลตามกฎของธรรมชาติ

คำว่า ธรรม พระราชวรมณี (ประยูร ปยุตโต) กล่าวไว้ว่า คือ “สภาพที่ทรงไว้ ธรรมดา ธรรมชาติ สภาวะธรรม สัจธรรม ความจริง เหตุ ต้นเหตุ สิ่ง ปราบกฎการณ ๑๗๙ (พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์ พระราชวรมณี (ประยูร ปยุตโต) เพิ่มศัพท์และปรับปรุง พ .ศ. 2427 มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย หน้า 105) ที่นำเอาความหมายของคำว่า ธรรม ที่ท่านผู้รู้กล่าวไว้มา เสนอมากพอสมควรนี้ก็เพื่อความเข้าใจคำว่า ธรรม ให้มากขึ้น เพราะเป็นคำ ที่สำคัญที่สุดและคนทั่วไปมักจะเข้าใจเพียงมั่วๆเท่านั้น ธรรม หรือ สัจธรรม เป็นแม่บท เป็นฐานของทุกอย่าง ต่อจาก สัจธรรม ก็คือสิ่งที่เรียกว่า จริยธรรม อันได้แก่หลักเกณฑ์เกี่ยวกับความดีงาม ซึ่งเป็นความจริงที่มนุษย์จะต้องปฏิบัติ เพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามความเป็นจริง ของธรรมชาติ ความจริงของมนุษย์ต้อง สอดคล้องกับความจริงของธรรมชาติ จึงจะเกิดผลสำเร็จได้ด้วยดี

จากนั้นจึงจะมาถึง วัฒนธรรม ซึ่งเป็นรูปแบบหรือเป็นวิธีปฏิบัติที่จะให้เกิดผลเป็นจริง ตามที่มนุษย์ต้องการ

สัจธรรม คือความจริงที่มีอยู่ตามธรรมดา เป็นภาวะของธรรมชาติ

จริยธรรม คือข้อผูกพันที่โยงสัจธรรมนั้นเข้ากับชีวิตและสังคมมนุษย์

วัฒนธรรม คือรูปแบบการปฏิบัติตามจริยธรรมที่ปรากฏในวิถีชีวิตของสังคมมนุษย์ (วัฒนธรรมไทย สุขุมเป็นผู้นำและเป็นผู้ให้ พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ โรงพิมพ์การศาสนา พ.ศ. 2538 หน้า 10)

(<http://th.wikipedia.org/wiki/>, 2 มกราคม 2554)

ความหมายของคำว่า คุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึก ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๔๒ มีดังนี้

คุณธรรม (VIRTUE) หมายถึง สภาพคุณงามความดี

สภาพ หมายถึง ความเป็นเองตามธรรมชาติ ลักษณะในตัวเอง ภาวะ ธรรมชาติ

จริยธรรม (ETHICS) หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

จิตสำนึก (CONSCIOUS) หมายถึง ภาวะที่จิตตื่นและรู้ตัว สามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้า จากประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ รูป รส กลิ่น เสียง และสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยกาย

โดยสรุปความหมายของคำว่า คุณธรรม คือความดีงามที่มีอยู่ในจิตใจ หรือลักษณะของคุณงามความดีที่มีอยู่ประจำตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นพื้นฐานให้ความประพฤติหรือการปฏิบัติดำเนินไปโดยชอบเป็นประโยชน์สุขแก่ตนและผู้อื่น ส่วนคำว่า จริยธรรม ก็คือ แบบแผนของการกระทำที่ถูกต้องหรือเป็นเครื่องนำทางไปสู่หลักในการประพฤติปฏิบัติที่ถูกหลักศีลธรรม สิ่งที่ยังประพฤติปฏิบัติเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคม และหลักการประพฤติปฏิบัติที่ดีงาม เหมาะสม มีคุณธรรม และถูกต้องตามศีลธรรม สำหรับคำว่า จิตสำนึก มีความหมายชัดเจนในตัวเองว่า เป็น

ความรู้สำนึกของภาวะแห่งจิตที่มีต่อความคิดหรือการกระทำ ซึ่งจิตสำนึกอาจเกิดจากการปลุกฝังของบุคคล สภาพครอบครัว และสังคมหรือชุมชน ตลอดจนสภาพแวดล้อมของบุคคลนั้น (http://www.library.coj.go.th/judge-report/data/3_4.pdf, 2 มีนาคม 2554)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปนัดดา ดัชชานนท์ (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ และทัศนคติของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์” พบว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่งเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 60.5 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 66.5 อาชีพนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 51.8 และมีรายได้ต่อเดือนไม่เกิน 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 37.3

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมกรเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์มาจากสื่อมวลชนมากที่สุด โดย มีความรู้เกี่ยวกับซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ อยู่ในระดับสูง ขณะที่ทัศนคติต่อซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยค่อนข้างมากและมีทัศนคติในเชิงบวก นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งที่แตกต่างกันและไม่แตกต่างกัน โดยมีสื่อมวลชนเป็นสื่อที่เข้าถึงประชาชนในเรื่องของซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ได้มากกว่าสื่อบุคคลและสื่อเฉพาะกิจ

ผู้วิจัยเลือกวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เพื่อศึกษา เพราะในงานวิจัยของผู้วิจัยเองนั้นต้องการศึกษาถึงทัศนคติเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงใช้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นแนวทางในการศึกษาด้านทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์

สุนิตา เข้มทอง (2549) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต พบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและงาน โสตทัศนบันเทิงในด้านศีลธรรมมากที่สุด ส่วนด้านทัศนคตินั้นมองว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ผิดและเห็นด้วยต่อประเด็นของความยุติธรรมในสังคมมากที่สุด โดยคิดว่าเจ้าของผลงานควรมีสิทธิ์อันชอบธรรมในผลงานของตนในการที่จะได้ค่าตอบแทนและมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ในเรื่องของการมองตนเองและผู้อื่น พบว่ามีทัศนคติกับความตระหนักรู้ในเชิงบวกต่อการมองตนเองสูงกว่าการมองคนอื่น ความต้องการความรู้เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด และสาเหตุที่นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่

ตัดสินใจที่จะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ก็เพราะความรู้สึกลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาที่มีพฤติกรรม การดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน มีการ คัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้อ้างแหล่งที่มา และ ดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น เพลง MP3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงพฤติกรรมและทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยผ่านการดาวน์โหลดบนอินเทอร์เน็ต เช่น เพลง(MP3) และงานรูปถ่ายต่างๆ อีกทั้ง ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาถึงพฤติกรรมและทัศนคติ ต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด เนื่องจากงานวิจัยมีความสอดคล้องกันมาก เพราะศึกษาในเรื่อง พฤติกรรม และ ทัศนคติ ในเรื่องการดาวน์โหลดสิ่งทีละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน

ณัฐพร ศรีสดี (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของ นิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า

1. บริบททางการศึกษา ด้านชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับความรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการในการใช้งานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต
2. ความรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการในการใช้งานบริบททั่วไป มีความสัมพันธ์กับความรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการในการใช้งานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
3. ปัจจัยทางจริยธรรมด้านจริยธรรมส่วนบุคคล จริยธรรมทางวิชาการ และจริยธรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
4. ความรู้และตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา มีความสัมพันธ์กับความรู้ ทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
5. ความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบธรรมในการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา

ในบริบทประเทศกำลังพัฒนามีความสัมพันธ์กับความรู้ ทักษะและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการ
ขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติ คุณลักษณะพิเศษของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึง ความรู้ ทักษะและพฤติกรรมการขโมย
คัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต อีกทั้งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางใน
การศึกษาถึง พฤติกรรมและทักษะดี ต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
เนื่องจากงานวิจัยมีความสอดคล้องกันมาก เพราะศึกษาในเรื่อง พฤติกรรม และ ทักษะดีในเรื่องการ
ดาวน์โหลดสิ่งทีละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่ม ตัวอย่างที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีสาระสำคัญถึงวิธีดำเนินการวิจัย อย่างเป็นขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่ง ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและจะนำไปวิเคราะห์ ด้วยวิธีทางสถิติ โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับ การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล และส่วนที่ 2 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจำแนกลักษณะการวิจัย ดังนี้

3.1 การวิจัยเชิงปริมาณ

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เพื่อศึกษาถึง ทักษะคิดและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ของกลุ่ม ตัวอย่างที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรเพศชายและเพศหญิงที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้ฐานตัวเลขประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครปี พ .ศ 2553 จำนวน 6,355,144 คน (กองคลังข้อมูลสถิติและสนเทศสถิติ สำนักงานสถิติแห่งชาติ 2553)

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนด กลุ่มตัวอย่างจากประชากรในจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้ กำหนดขอบเขตในการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณของ Taro Yamada กำหนดความคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างร้อยละ 5 หรือ 0.05 จึงได้ขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา 400 คน โดยกลุ่มตัวอย่าง จะต้องเคยดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด และทำงานอยู่ในเขต กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างแบบโดยไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น (Nonprobability Random Sampling) โดยไม่มีกรอบการสุ่มตัวอย่าง จากการเลือกตามประชากร ที่มีอยู่ (Reliance on Available Subject) โดยวิธีเลือกโดยบังเอิญ (Accidental

Sampling) ด้วยการสอบถามกลุ่มประชากรเป้าหมายบริเวณ ชุมชน อาทิ สীลม สาคร สยาม อโศก
รามคำแหง ลาดพร้าว อนุสาวรีย์ และอารีย์

3.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่ง
แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็น
แบบสอบถามปลายปิด (Close-ended response question) มี 5 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา
อาชีพ รายได้ต่อเดือน ลักษณะคำถามมีคำตอบให้เลือก 2 ทาง (Dichotomous question) จำนวน 1
ข้อ ได้แก่

ข้อที่ 1 เพศ เป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทนามบัญญัติ (Nominal scale) ได้แก่ เพศชาย
หรือ เพศหญิง และแบบสอบถามที่คำถามมีหลายคำตอบให้เลือก (Multiple choices question)
จำนวน 4 ข้อ (ข้อ 2-5) โดยใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทต่าง ๆ ดังนี้

ข้อที่ 2 อายุ เป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทเรียงลำดับ (Ordinal scale) โดยกาหนด
ช่วงอายุ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช, 2542: 110)

$$\text{ความกว้างอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

ข้อมูลรายงานผลสำรวจภาวะการทำงานของประชากร พ .ศ. 2544 ของสำนักงานสถิติ
แห่งชาติ ได้ใช้เกณฑ์การสำรวจผู้มีงานทำอายุตั้งแต่ 15 – 65 ปี ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงได้ใช้ช่วงอายุ
ดังกล่าวเป็นเกณฑ์ในการกำหนดช่วงอายุดังกล่าวเป็นเกณฑ์ โดยแบ่งช่วงอายุออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ช่วงอายุ} &= \frac{65 - 1}{5} \\ &= 10 \end{aligned}$$

แสดงการแบ่งช่วงอายุที่ใช้ในแบบสอบถาม ดังนี้

- 15 - 24 ปี
- 25 - 34 ปี

- 35 - 44 ปี
- 45 - 54 ปี
- 55 ปี ขึ้นไป

ข้อที่ 3 ระดับการศึกษา เป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทเรียงลำดับ (Ordinal scale) ได้แก่

- ต่ำกว่าปริญญาตรี
- ปริญญาตรี
- สูงกว่าปริญญาตรี

ข้อที่ 4 อาชีพ เป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทนามบัญญัติ (Nominal scale) ได้แก่

- นักเรียน/นักศึกษา
- เจ้าของกิจการ
- รับราชการ
- พนักงานบริษัทเอกชน
- ไม่ได้ประกอบอาชีพ

ข้อที่ 5 รายได้ต่อเดือน เป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทเรียงลำดับ (Ordinal scale) โดยการกำหนดช่วงอายุ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2542: 110)

$$\text{ความกว้างอันตรภาคชั้น} = \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

การกำหนดรายได้เฉลี่ยต่อเดือนขั้นต่ำ ซึ่งคำนวณจากอัตราค่าจ้างขั้นต่ำ เป็นเงินวันละ 183 บาท (กรมสวัสดิการและคุ้มครองแรงงาน <http://www.mol.go.th.statisticol.htm>, 2548) เท่ากับ 183×30 วัน = 5,490 หรือประมาณ 5,500 บาท ผู้วิจัยจึงได้ใช้ช่วงรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 5,500 – 55,500 บาท

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งช่วงรายได้ต่อเดือนออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้

$$\text{ช่วงรายได้ต่อเดือน} = \frac{55,500 - 5,500}{5}$$

$$= 10,000 \text{ บาท}$$

แสดงการแบ่งช่วงรายได้ต่อเดือนที่ใช้ในแบบสอบถาม ดังนี้

- 5,500 – 15,499 บาท
- 15,500 – 25,499 บาท
- 25,500 – 35,499 บาท
- 35,500 – 45,499 บาท
- 45,500บาท ขึ้นไป

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ เป็นข้อมูล ทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิด ลิขสิทธิ์ ได้แก่

1. ท่านมีความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์
2. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ทาง อินเทอร์เน็ต เป็นประจำ
3. ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต เป็นประจำ
4. ท่านคิดว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต ทำให้ท่านประหยัดเงินได้
5. ท่านคิดว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต สะดวกและทำได้ง่าย
6. ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพโดยรวมไม่แตกต่างจากซีดี หรือ ดีวีดีภาพยนตร์ ที่มีลิขสิทธิ์
7. ภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต ที่สามารถโหลดได้ทันสมัยมากกว่า ซีดี /ดีวีดี หรือในโรงภาพยนตร์
8. ท่านสามารถเลือกโหลดภาพยนตร์ที่ชื่นชอบได้หลายๆ เรื่องในช่วงเวลาเดียวกัน
9. การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ตยังไม่มีความหมายควบคุมที่ชัดเจน
10. การดาวน์โหลดภาพยนตร์ทำให้ท่านเพิ่มช่องทางการสื่อสารกับบุคคลอื่นที่ชอบทำการดาวน์โหลดเหมือนกัน

โดยใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ส่วนการวัดค่าตัวและจะใช้การแจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน

ส่วนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ ละเมิดลิขสิทธิ์ ได้แก่

1. ท่านใช้คอมพิวเตอร์ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าดูที่โรงภาพยนตร์ซื้อแผ่นซีดี / ดีวีดี
2. ท่านใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้ในกิจกรรมอื่น (เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว)
3. ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์ทุกครั้งเมื่อมีภาพยนตร์ใหม่ๆเข้า
4. ท่านสมัครสมาชิกเว็บดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ
5. ท่านแสดงความคิดเห็น บนเว็บ บอร์ด ที่ให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์เสมอเมื่อทำการโหลดเสร็จเป็นประจำ
6. ท่านใช้เว็บบอร์ดในการ ติดต่อ หรือพูดคุยกับบุคคลอื่น ในเรื่อง ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ
7. ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าอัปโหลด
8. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ใหม่ๆผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ
9. ท่านชอบเข้าไปอ่านความคิดเห็นจากบอร์ดภาพยนตร์เป็นประจำ

โดยใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) ส่วนการวัดค่าตัวแปรจะใช้การแจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนความถี่ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ นั้นใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) คำถามชนิดนี้เป็นคำถามให้เลือกตอบเพียงคำตอบเดียวที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

เหตุผลที่ท่านเลือกดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นใช้คำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) คำถามชนิดนี้เป็นคำถามให้เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

ส่วนที่2 (ข้อ 6-15) และ **ส่วนที่3** (ข้อ 16-24) กำหนดเกณฑ์ในการวัดดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เท่ากับ 5 คะแนน
เห็นด้วย	เท่ากับ 4 คะแนน

ไม่แน่ใจ	เท่ากับ 3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	เท่ากับ 2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เท่ากับ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยใช้คำนวณ ดังนี้

$$\frac{(5-1)}{5} = 0.8$$

5

ในการแปลความหมาย ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยแล้วแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

4.21 – 5.00 หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3.41 – 4.20 หมายถึง	เห็นด้วย
2.61 – 3.40 หมายถึง	ไม่แน่ใจ
1.81 – 2.60 หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1.00 – 1.80 หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

3.1.4 การทดสอบเครื่องมือ

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ทำการทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของแบบสอบถาม ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อพิจารณาตรวจสอบ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) การใช้ภาษาเพื่อขอคำแนะนำ และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วไปทดสอบ (Pre – Test) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน 40 คน เพื่อนำผลไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของ Cronbach (กัลยา วานิชย์บัญชา . 2545: 449) ค่าอัลฟาที่ได้จะแสดงถึงระดับความคงที่ของแบบสอบถาม โดยจะมีค่าระหว่าง $0 \leq \alpha \leq 1$ ค่าที่ใกล้เคียงกับ 1 มากแสดงว่ามีความเชื่อมั่นสูง และนำแบบสอบถาม ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการแจก และเก็บแบบสอบถามระหว่างวันที่ 15 ตุลาคม – 15 พฤศจิกายน 2553 โดยขอความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม และขอรับคืน

3.1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อรวบรวมข้อมูลที่ได้มาแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม โดยแยกแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ออก จากนั้นจึงนำมาลงรหัส ตามที่ได้กำหนดรหัสไว้ล่วงหน้า แล้วจึงนำไปบันทึกและประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS - Statistic Package for Social Sciences) และนำข้อมูลการวิเคราะห์ที่ได้มานำเสนอผลการวิจัยด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) เพื่ออธิบายลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อใช้ในการอธิบายลักษณะข้อมูล ในแบบสอบถามส่วนที่ 1 คือ ลักษณะข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน (ข้อ 1 – 5) และส่วนที่ 3 พฤติกรรมของพฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ดในดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ (ข้อ 16 – 24)
2. ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อเพื่อใช้อธิบายลักษณะข้อมูลจากแบบสอบถามส่วนที่ 2 ทศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มคนทำงานในกรุงเทพมหานคร (ข้อ 6 – 15)
3. การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistic) เพื่อทดสอบสมมติฐานดังนี้

3.1 สถิติวิเคราะห์ค่าที (Independent t-test) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระกัน ใช้ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านเพศ

3.2 สถิติวิเคราะห์ค่าเอฟ (F-test) แบบการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way analysis of Variance) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่ม ใช้ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรศาสตร์ ด้านอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน

3.3 สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อใช้หาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระกัน ใช้ทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

3.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research)

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) เป็นการอ้างอิงโครงสร้างปานกลาง (Semi – Structural Interviews) เป็นเครื่องมือ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับ ความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ผ่านเว็บไซต์

3.2.1 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) เป็นผู้ที่เคย ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์ ทั้งหมด 5 คน ดังนี้

1. นายเบนซ์ ไบเล่ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
2. นายพีค เทพสุด (นามสมมุติ) อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
3. นายจอม ออมมือ (นามสมมุติ) อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
4. นายแอ็ค แมกไม้ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
5. นายนนท์ ปากเกร็ด (นามสมมุติ) อายุ 28 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสัมภาษณ์โดยอิงโครงสร้างปานกลาง (Semi – Structural Interviews) ซึ่งผู้สัมภาษณ์ได้เตรียมประเด็นหลักสำหรับคำถามไว้เรียบร้อยแล้ว โดยมีประเด็นคำถามดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมและวัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์
2. ความรู้ด้านกฎหมายในเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์
3. ปัจจัยที่ทำให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์

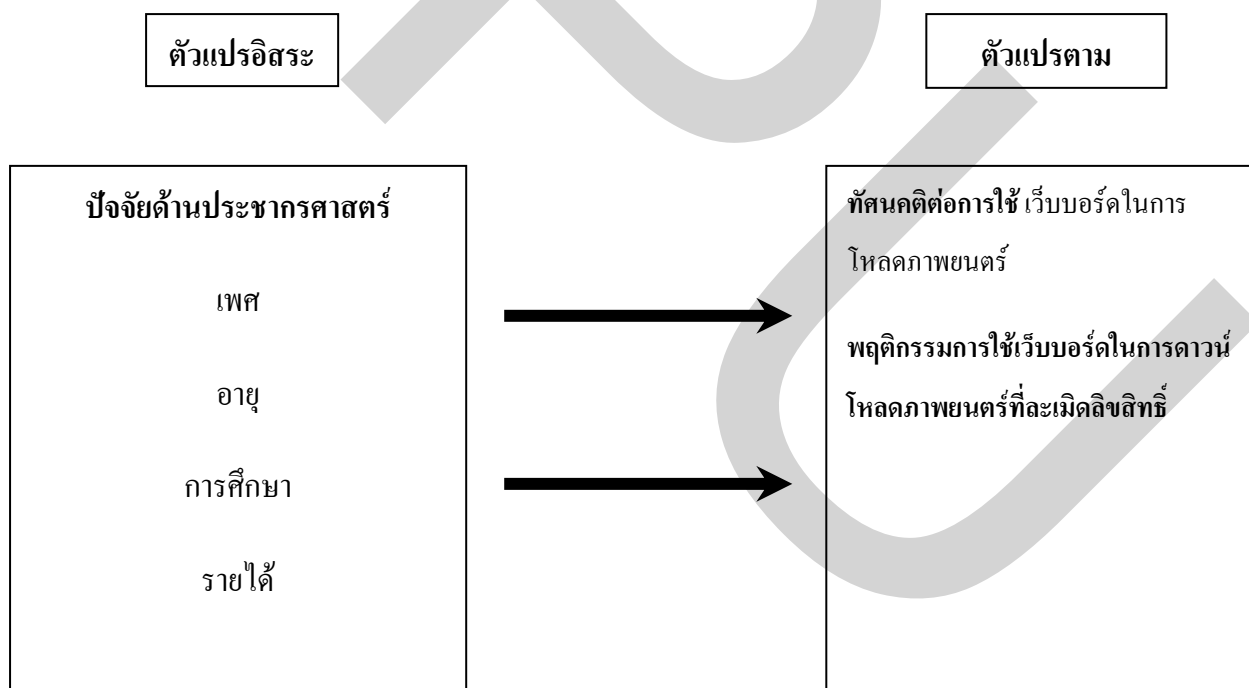
3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการขออนุญาตเพื่อทำการสัมภาษณ์ แบบ เจาะลึก กับผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์ โดยการบันทึกเทปการให้สัมภาษณ์ตลอด การสนทนา

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยทำการถอดเทปที่ใช้บันทึกข้อมูล แล้วนำ ข้อมูลที่ได้มาทำการศึกษาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์

ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิด



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์” มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรม การใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยแบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นการศึกษาถึงทัศนคติและพฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดใน กลุ่มคนที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และส่วนที่ 2 เป็นการศึกษาถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลด ภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด ทั้งนี้ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการวิจัยในรูปแบบของ ตารางที่และการบรรยายประกอบ โดยได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ส่วนที่ 1 ทัศนคติและพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด ซึ่งเป็นการทำวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ที่เคยดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด โดยการประมวลผลด้วย โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS - Statistic Package for Social Sciences) จากนั้นจึงทำการสรุปผลการวิจัย โดยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Description Analysis) โดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน คือ แจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย แนะนำผลในรูปแบบของ ตารางที่ และการบรรยายประกอบ โดยเรียงลำดับผลการวิจัย ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง
- ตอนที่ 2 ทัศนคติของต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
- ตอนที่ 3 พฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
- ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมุติฐาน (Hypothesis Testing)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	192	48.00
หญิง	208	52.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นชายและหญิง โดยกลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศชาย จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48 และเพศหญิงจำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 52

ตารางที่ 4.2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
15-24 ปี	123	30.80
25-34 ปี	258	64.50
35-44 ปี	11	2.80
45-54 ปี	4	1.00
55 ปีขึ้นไป	4	1.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า อายุของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในช่วง อายุ 25 – 34 ปี จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 64.5 อายุ 15 - 24 ปี จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 อายุ 35 – 44 ปี จำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 2.8 และ อายุ 45 – 54 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็น ร้อยละ 1 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 55 ปีขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็น ร้อยละ 1 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	20	5.00
ปริญญาตรี	353	87.30
สูงกว่าปริญญาตรี	27	6.80
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการ ศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 353 คน คิดเป็นร้อยละ 87.3 และระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	128	32.00
เจ้าของกิจการ	4	1.00
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	20	5.00
พนักงานบริษัทเอกชน	248	62.00
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	0	0
รวม	400	100.00

จาก ตารางที่ 4.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ประกอบ อาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 62.0 และนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 32 เจ้าของกิจการจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5 และไม่ได้ประกอบอาชีพ ไม่มีผู้เลือกตอบ คิดเป็นร้อยละ 0 ตามลำดับ

ตารางที่ที่ 4.5 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
5,500 - 15,499 บาท	256	64.00
15,500 - 25,499 บาท	140	35.00
25,500 - 35,499 บาท	2	0.50
35,500 - 45,499 บาท	0	0
45,500 บาท ขึ้นไป	2	0.50
รวม	400	100.00

จากตารางที่ที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มี รายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 5,500 – 15,499 บาท จำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 66 ระหว่าง 15,500 – 25,499 บาท จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35 และช่วงรายได้ 25,500 – 35,499 และ 45,500 บาท มีจำนวนคน 2 คน เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 0.5 และรายได้ต่อเดือนระหว่าง 35,500 - 45,499 บาท ไม่มีผู้เลือกตอบ คิดเป็นร้อยละ 0 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ทักษะต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ตารางที่ที่ 4.6 ทักษะต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์

ทักษะต่อการใช้เว็บบอร์ด	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับ ความคิดเห็น
1. มีความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์	4.18	0.70	เห็นด้วย
2. การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ทาง อินเทอร์เน็ต เป็นประจำ	3.77	0.67	เห็นด้วย
3. ดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต เป็นประจำ	3.52	1.16	เห็นด้วย
4. การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ตทำให้ประหยัดเงินได้	4.05	0.94	เห็นด้วย
5. การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ตสะดวกและทำได้	3.91	0.78	เห็นด้วย

ง่าย			
6. ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพโดยรวมไม่แตกต่างจากซีดี หรือ ดีวีดีภาพยนตร์ ที่มีลิขสิทธิ์	3.45	1.38	เห็นด้วย
7. ภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต ที่สามารถโหลดได้ทันสมัยมากกว่าซีดี/ดีวีดี หรือในโรงภาพยนตร์	3.32	1.18	ไม่แน่ใจ
8. สามารถเลือกโหลดภาพยนตร์ที่ชื่นชอบได้หลายๆ เรื่องในช่วงเวลาเดียวกัน	3.66	0.97	เห็นด้วย
9. การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ต ยังไม่มีกฎหมายควบคุมที่ชัดเจน	3.64	0.85	เห็นด้วย
10. การดาวน์โหลดภาพยนตร์ทำให้เพิ่มช่องทางการสื่อสารกับบุคคลอื่นที่ชอบทำการดาวน์โหลดเหมือนกัน	3.53	0.88	เห็นด้วย
รวม	3.70	0.63	เห็นด้วย

จากตารางที่ 4.6 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 และเมื่อพิจารณาในส่วนของแรงจูงใจที่ทำให้กลุ่มตัวอย่าง ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์จากอินเทอร์เน็ต เนื่องจากทำให้ประหยัดเงินได้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 รองลงมาเห็นว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต สะดวกและทำได้ง่าย โดยค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต เป็นประจำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.77 และกลุ่มตัวอย่าง สามารถเลือกโหลดภาพยนตร์ที่ชื่นชอบได้หลายๆ เรื่องในช่วงเวลาเดียวกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างนั้นเห็นด้วยว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ตยังไม่มียกกฎหมายควบคุมที่ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 และเห็นว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทำให้เพิ่มช่องทางการสื่อสารกับบุคคลอื่นที่ชอบทำการดาวน์โหลดเหมือนกันซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 และมีพฤติกรรมในการ ดาวน์โหลดภาพยนตร์จากอินเทอร์เน็ต เป็นประจำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมองว่า ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพโดยรวมไม่แตกต่างจากซีดี หรือ ดีวีดีภาพยนตร์ ที่มีลิขสิทธิ์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 แต่กลุ่มเป้าหมายยังไม่แน่ใจว่าภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ตที่สามารถโหลดได้ทันสมัยมากกว่าซีดี/ดีวีดี หรือในโรงภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 พฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ตารางที่ 4.7 พฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ดในดาวน์โหลดภาพยนตร์

พฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ดในดาวน์โหลดภาพยนตร์	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับความคิดเห็น
1. ใช้คอมพิวเตอร์ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าดูที่โรงภาพยนตร์ซื้อแผ่นซีดี/ดีวีดี	3.00	1.17	ไม่แน่ใจ
2. ใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้ในกิจกรรมอื่น(เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว)	3.80	0.99	เห็นด้วย
3. ดาวน์โหลดภาพยนตร์ทุกครั้งเมื่อมีภาพยนตร์ใหม่ๆเข้า	2.91	1.26	ไม่แน่ใจ
4. สมัครสมาชิกเว็บดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ	2.34	1.05	ไม่เห็นด้วย
5. แสดงความคิดเห็นบอร์ด ที่ให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์เสมอเมื่อทำการโหลดเสร็จเป็นประจำ	2.42	0.96	ไม่แน่ใจ
6. ใช้เว็บบอร์ดในการติดต่อ หรือพูดคุยกับบุคคลอื่น ในเรื่องภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ	2.29	0.83	ไม่เห็นด้วย
7. ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าอัปโหลด	3.07	1.13	ไม่แน่ใจ
8. ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ใหม่ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ	3.71	0.83	เห็นด้วย
9. ชอบเข้าไปอ่านความคิดเห็นจากบอร์ดภาพยนตร์เป็นประจำ	3.32	1.09	ไม่แน่ใจ
รวม	2.98	0.65	ไม่แน่ใจ

จากตารางที่ 4.7 แสดงให้เห็น พฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ดในดาวน์โหลดภาพยนตร์ เรียงตามลำดับความคิดเห็นระดับเห็นด้วยอย่างยิ่งไปจนถึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้ในกิจกรรมอื่น (เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 และเมื่อพิจารณาโดยละเอียดพบว่ากลุ่ม

ตัวอย่างติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ใหม่ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 รองลงมา ชอบเข้าไปอ่านความคิดเห็นจากบอร์ดภาพยนตร์เป็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32 และกลุ่มเป้าหมายยังมีการ ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าอัปโหลด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.07 นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่าง ใช้คอมพิวเตอร์ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าดูที่โรงภาพยนตร์ชื่อแผ่นซีดี /ดีวีดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 โดยมีพฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทุกครั้งเมื่อมีภาพยนตร์ใหม่ๆ เข้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.91 นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างได้ แสดงความคิดเห็น ผ่านบอร์ด ที่ให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์เสมอเมื่อทำการโหลดเสร็จเป็นประจำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.42 และสมัครเป็นสมาชิกเว็บดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.34 และใช้เว็บบอร์ดเป็นช่องทางในการติดต่อ หรือพูดคุยกับบุคคลอื่น ในเรื่องภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.29 ตามลำดับ

ตารางที่ที่ 4.8 ความถี่ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

ความถี่ในการดาวน์โหลด	ความถี่	ร้อยละ
ทุกวัน	44	11.0
2-3 ครั้งต่อ สัปดาห์	64	16.0
สัปดาห์ละครั้ง	26	6.5
2-3 ครั้งต่อเดือน	110	27.5
เดือนละครั้ง	156	39.0

จากตารางที่ 4.8 แสดงความถี่ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ พบว่า ร้อยละ 39 มีความถี่ในการดาวน์โหลดเดือนละครั้ง ร้อยละ 27.5 มีความถี่ในการดาวน์โหลด 2-3 ครั้งต่อเดือน ร้อยละ 16 มีความถี่ในการดาวน์โหลด 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 11 มีความถี่ในการดาวน์โหลดทุกวัน และร้อยละ 6.5 มีความถี่ในการดาวน์โหลดสัปดาห์ละครั้ง ตามลำดับ

ตารางที่ที่ 4.9 เหตุผลที่เลือกดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

เหตุผลที่เลือกดาวน์โหลด	ความถี่	ร้อยละ
มีความสะดวก	232	24.7
สามารถประหยัดค่าใช้จ่าย	276	29.4
คุณภาพจากการโหลดใกล้เคียงกับ ซีดี หรือ ดีวีดี	154	16.4
สามารถเลือกเองได้ตามความต้องการ	278	29.6

จากตารางที่ 4.9 แสดงเหตุผลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ พบว่า ร้อยละ 29.6 มีเหตุผลที่เลือกดาวน์โหลดเพราะสามารถเลือกเองได้ตามความต้องการ ร้อยละ 29.4 มีเหตุผลที่เลือกดาวน์โหลดเพราะสามารถประหยัดค่าใช้จ่าย ร้อยละ 24.7 มีเหตุผลที่เลือกดาวน์โหลดเพราะมีสะดวก และร้อยละ 16.4 มีเหตุผลที่เลือกดาวน์โหลดเพราะคุณภาพจากการโหลดใกล้เคียงกับ ซีดี หรือ ดีวีดี ตามลำดับ

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing)

การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา รายได้ อาชีพ ที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน พบว่า เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ ไม่มีผลต่อทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด ที่ระดับ 0.05 ในส่วนนี้สามารถแบ่งสมมติฐานย่อยตามข้อมูลส่วนบุคคล ได้ดังนี้

สมมติฐานข้อ 1.1 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ได้ดังนี้

H_0 : กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดไม่แตกต่างกัน

H_1 : กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยใช้การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างประชากรสองกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน (Independent Sample t-test) ใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ มีค่าน้อยกว่า 0.05

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์นั้นในขั้นแรกจะทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มเพศทั้งสองกลุ่ม โดยใช้สถิติ Levene's test ซึ่งหากผลการทดสอบพบว่าค่าความแปรปรวนของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน (ค่า Sig. มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.05) ก็จะใช้ค่า Equal Variances Assumed สำหรับผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มเพศทั้ง 2 กลุ่ม แต่หากผลการทดสอบพบว่าค่าความแปรปรวนของทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกัน (ค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05) ก็จะใช้ค่า Equal Variances not Assumed สำหรับผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มเพศทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มเพศทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติ Levene's test

ตารางที่ 4.10 ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับเพศ

ตัวแปรที่ศึกษา	Levene's test for Equality of Variances	
	F	Sig.(2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	0.006	0.939

จากตารางที่ 4.10 ผลการทดสอบ Levene's test พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีค่า Sig. เท่ากับ .939 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 หมายความว่า ค่าความแปรปรวนของเพศทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน จึงใช้ t-test กรณี Equal

Variances Assumed ดังนั้นผู้วิจัยจึงทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของเพศทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติ t-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบจะยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. มากกว่า 0.05 และจะยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 ซึ่งจะแสดงผลในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามเพศ

ตัวแปรที่ศึกษา	t- test for Equality of Means					
	เพศ	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	ชาย	3.75	0.62	1.545	397	0.123
	หญิง	3.65	0.63			

จากตารางที่ 4.11 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของเพศกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ Independent t-test ในการทดสอบ พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดโดยรวม มีค่า Sig. (2-tailed) เท่ากับ .123 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) นั่นคือ กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อ 1.2 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ได้ดังนี้

H_0 : พนักงานที่มีอายุแตกต่างกัน มี ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด ไม่แตกต่างกัน

H_1 : พนักงานที่มีอายุแตกต่างกัน มี ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด แตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ในขั้นแรกจะทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มอายุโดยใช้สถิติ Levene's test ซึ่งหากผลการทดสอบพบว่ากลุ่มอายุมีความแปรปรวนไม่แตกต่างกันทุกกลุ่ม (ค่า Sig. มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.05) ก็จะใช้ค่าสถิติ F-test ในการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ของกลุ่มอายุ แต่หากผลการทดสอบพบว่า กลุ่มอายุมีค่าความแปรปรวนแตกต่างกันอย่างน้อย 2 กลุ่ม (ค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05) ก็จะใช้ค่าสถิติ Brown-Forsythe ในการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ของกลุ่มอายุ ซึ่ง จะแสดงผลในตารางที่ต่อไป

ตารางที่ 4.12 การทดสอบความค่าความแปรปรวนของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์กับอายุ

ตัวแปรที่ศึกษา	Levene Statistic	df1	df2	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์	0.554	3	396	0.646

จากตารางที่ 4.12 ผลการทดสอบ Levene Statistic Test เปรียบเทียบกลุ่มอายุกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ มีค่า Sig. เท่ากับ .646 ซึ่งมากกว่า 0.05 หมายความว่า ค่าความแปรปรวนของกลุ่มอายุทุกกลุ่มไม่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05 และถ้าสมมติฐานข้อใดปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) และยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) ที่มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ ที่แตกต่างกันจะนำไปเปรียบเทียบเชิงซ้อน (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีทดสอบแบบ Least Significant Difference (LSD) เพื่อหาว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.13 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์
ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามอายุ

ตัวแปรที่ศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F-Ratio	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	ระหว่างกลุ่ม	3	0.614	0.205	0.514	0.673
	ภายในกลุ่ม	396	157.616	0.398		
	รวม	399	158.229			

จากตารางที่ 4.13 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามอายุ โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) ในการทดสอบพบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีค่า sig. เท่ากับ .673 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อ 1.3 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ได้ดังนี้

H_0 : กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดไม่แตกต่างกัน

H_1 : กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยใช้การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างประชากรสองกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน (Independent Sample t-test) ใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ มีค่าน้อยกว่า 0.05

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์นั้นในขั้นแรกจะทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มระดับการศึกษาทั้งสองกลุ่ม โดยใช้สถิติ Levene's test ซึ่งหากผลการทดสอบพบว่าค่าความแปรปรวนของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน (ค่า Sig. มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.05) ก็จะใช้ค่า Equal Variances Assumed สำหรับผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มระดับการศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม แต่หากผลการทดสอบพบว่าค่าความแปรปรวนของทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกัน (ค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05) ก็จะใช้ค่า Equal Variances not Assumed สำหรับผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มระดับการศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มระดับการศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติ Levene's test

ตารางที่ 4.14 ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับระดับการศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา	Levene's test for Equality of Variances	
	F	Sig.(2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	0.128	0.721

จากตารางที่ 4.14 ผลการทดสอบ Levene's test พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีค่า Sig. เท่ากับ .721 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 หมายความว่าค่าความแปรปรวนของระดับการศึกษาทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน จึงใช้ t-test กรณี Equal Variances Assumed ดังนั้นผู้วิจัยจึงทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของระดับการศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติ t-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบจะยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. มากกว่า 0.05 และจะยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 ซึ่งจะผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา	t- test for Equality of Means					
	ระดับการศึกษา	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์	ปริญญาตรี	3.70	0.63	-0.537	398	0.592
	สูงกว่าปริญญาตรี	3.76	0.69			

จากตารางที่ 4.15 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของระดับการศึกษากับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ Independent t-test ในการทดสอบ พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ โดยรวม มีค่าSig. (2-tailed) เท่ากับ .592 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐาน ข้อ 1.4 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์แตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ได้ดังนี้

H_0 : กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บไซต์แตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ผู้วิจัยใช้การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างประชากรสองกลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเป็นอิสระจากกัน (Independent Sample t-test) ใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้นจะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ มีค่าน้อยกว่า 0.05

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์นั้นในขั้นแรกจะทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มอาชีพทั้งสองกลุ่ม โดยใช้สถิติ Levene's test ซึ่งหากผลการทดสอบพบว่าค่าความแปรปรวนของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน (ค่า Sig. มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.05) ก็จะใช้ค่า Equal Variances Assumed สำหรับผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มอาชีพทั้ง 2 กลุ่ม แต่หากผลการทดสอบพบว่าค่าความแปรปรวนของทั้ง 2 กลุ่มแตกต่างกัน (ค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05) ก็จะใช้ค่า Equal Variances not Assumed สำหรับผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มอาชีพทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มอาชีพทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติ Levene's test

ตารางที่ 4.16 ผลการทดสอบค่าความแปรปรวนของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับอาชีพ

ตัวแปรที่ศึกษา	Levene's test for Equality of Variances	
	F	Sig.(2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	0.001	0.970

จากตารางที่ 4.16 ผลการทดสอบ Levene's test พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีค่า Sig. เท่ากับ .970 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.05 หมายความว่าค่าความแปรปรวนของอาชีพทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน จึงใช้ t-test กรณี Equal Variances Assumed ดังนั้นผู้วิจัยจึงทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของอาชีพทั้ง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติ t-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ผลการทดสอบจะยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. มากกว่า 0.05 และจะยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 ซึ่งผลการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดจะแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามอาชีพ

ตัวแปรที่ศึกษา	t- test for Equality of Means					
	อาชีพ	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	นักเรียน/ นักศึกษา	3.69	0.62	-0.340	398	0.734
	พนักงาน บริษัทเอกชน	3.71	0.64			

จากตารางที่ 4.17 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของอาชีพกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด โดยใช้สถิติทดสอบค่าที่ Independent t-test ในการทดสอบ พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด โดยรวม มีค่า Sig. (2-tailed) เท่ากับ .734 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และ ปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานข้อ 1.5 กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดแตกต่างกัน สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ได้ดังนี้

H_0 : พนักงานที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดไม่แตกต่างกัน

H_1 : พนักงานที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดไม่แตกต่างกัน

สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ในขั้นแรกจะทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มรายได้ต่อเดือน โดยใช้สถิติ Levene's test ซึ่งหากผลการทดสอบพบว่ากลุ่มรายได้ต่อเดือนมีความแปรปรวนไม่แตกต่างกันทุกกลุ่ม (ค่า Sig. มีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.05) ก็จะใช้ค่าสถิติ F-test ในการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิด

ลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มรายได้ต่อเดือน แต่หากผลการทดสอบพบว่ากลุ่มรายได้ต่อเดือน มีค่าความแปรปรวนแตกต่างกันอย่างน้อย 2 กลุ่ม (ค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05) ก็จะใช้ค่าสถิติดี Brown-Forsythe ในการทดสอบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดของกลุ่มรายได้ต่อเดือน ซึ่งผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างความแปรปรวนของกลุ่มรายได้ต่อเดือนจะแสดงในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 การทดสอบความค่าความแปรปรวนของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ดกับรายได้ต่อเดือน

ตัวแปรที่ศึกษา	Levene Statistic	df1	df2	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	0.119	3	394	0.949

จากตารางที่ 4.18 ผลการทดสอบ Levene Statistic Test เปรียบเทียบกลุ่มรายได้ต่อเดือนกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด พบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีค่า Sig. เท่ากับ .949 ซึ่งมากกว่า 0.05 หมายความว่า ค่าความแปรปรวนของกลุ่มรายได้ต่อเดือนทุกกลุ่มไม่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) ก็ต่อเมื่อค่า Sig. มีค่าน้อยกว่า 0.05 และถ้าสมมติฐานข้อใดปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) และยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) ที่มีค่าเฉลี่ยอย่างน้อย 1 คู่ ที่แตกต่างกันจะนำไปเปรียบเทียบเชิงซ้อน (Multiple Comparison) โดยใช้วิธีทดสอบแบบ Least Significant Difference (LSD) เพื่อหาว่าค่าเฉลี่ยคู่ใดบ้างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.19 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

ตัวแปรที่ศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F-Ratio	Sig. (2-tailed)
ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด	ระหว่างกลุ่ม	3	1.001	0.334	0.842	0.472
	ภายในกลุ่ม	394	156.167	0.396		
	รวม	397	157.168			

จากตารางที่ 4.19 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด จำแนกตามรายได้ต่อเดือน โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance: One Way ANOVA) ในการทดสอบพบว่า ทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีค่า sig. เท่ากับ .472 ซึ่งมากกว่า 0.05 นั่นคือ ขอมรับสมมติฐานหลัก (H_0) และปฏิเสธสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า กลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครที่มีรายได้ต่อเดือนแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ พบว่า ทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ที่ระดับ 0.05 สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติ ได้ดังนี้

H_0 : พฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

H_1 : พฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

สำหรับสถิติที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อหาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือข้อมูล 2 ชุด ที่มีอิสระจากกัน จะใช้สถิติสหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) โดยใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ในการทดสอบสมมติฐาน ดังนั้น จะปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) และยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) ก็ต่อเมื่อ มีนัยสำคัญทางสถิติน้อยกว่า.05

ตารางที่ 4.20 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

ตัวแปรที่ศึกษา	ทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์		
	Pearson Correlation	Sig.(2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
พฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์	0.603*	.000	ปานกลาง ทิศทางเดียวกัน

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.20 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์กับทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ พบว่า พฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ มีค่า Sig.(2-tailed) เท่ากับ .000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐานหลัก (H_0) และยอมรับสมมติฐานรอง (H_1) หมายความว่า ทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

**ส่วนที่ 2 ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้
ดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด ทั้งหมด 5 คน ดังนี้**

1. นายเบ็นซ์ ไบเล่ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
2. นายฟัก เทพสุด (นามสมมุติ) อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
3. นายจอม ออมมือ (นามสมมุติ) อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
4. นายแอ็ค แมกไม้ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
5. นายปากเกร็ด ทำน้ำนนท์ (นามสมมุติ) อายุ 28 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน

โดยแบ่งคำถามเป็น 3 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 วัตถุประสงค์ในการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
- ตอนที่ 2 ความรู้ด้านกฎหมาย และความคิดเห็นในเรื่องของจริยธรรม ในการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์
- ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ทำให้ดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 วัตถุประสงค์ในการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่าน เว็บบอร์ด

1. รับชมเพื่อความบันเทิงภายในที่อยู่อาศัย

ผู้ดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ส่วนมาก ให้ความคิดเห็นว่ามีพฤติกรรมในการดาวนโหลดเมื่อมีภาพยนตร์ออกใหม่เป็นประจำ แต่ไม่ได้ดาวนโหลดทุกเรื่องที่ออกใหม่ เพราะ ก่อนจะเลือกดาวนโหลด ภาพยนตร์นั้น ผู้ดาวนโหลดจะมีการหาข้อมูล จากการแสดงความคิดเห็น ตามกระแษของบุคคลต่างๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ว่า ตรงกับความสนใจของตนเอง หรือไม่ก่อนที่จะทำการดาวนโหลด

“ถ้าช่วงไหนว่างๆ ก็จะดาวนโหลดภาพยนตร์มาเก็บไว้ดู ส่วนมากก็อ่านจากในเว็บบอร์ดต่างๆ ที่มีการแสดงความคิดเห็น หรือไม่ก็ฟังจากเพื่อนๆ คุยกัน เรื่องไหนน่าสนใจก็จะดาวน

โหลด บางทีก็มีดาวนัโหลดภาพยนตร์เก่าๆ มาเก็บไว้ดูบ้าง แต่ถ้าชอบจริงๆ ก็จะซื้อแผ่นลิขสิทธิ์มาเก็บไว้” (นายเบนซ์ ไบเล่ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, 14 มกราคม 2554)

“ส่วนมากจะโหลดภาพยนตร์ฟอร์มใหญ่ๆ ที่มีคนพูดถึงกันเยอะๆ เพราะถ้าไปดูที่โรงภาพยนตร์คนก็จะเยอะมาก แต่ถ้ารอให้แผ่นลิขสิทธิ์ออกก็จะนานเกินไปนิดนึง เลยเลือกที่จะดาวนัโหลดแทน เอาไว้ดูที่บ้านว่างๆ ก็ ปิดดู ไม่ต้องเสียเวลาออกไปข้างนอก ” (นายฟัก เทพสุด (นามสมมุติ) อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

“ส่วนใหญ่จะดาวนัโหลดเรื่องที่น่าสนใจ โดยศึกษาจากกระทู้ต่างๆ ที่มีสมาชิกแสดงความคิดเห็น และดูภาพยนตร์ตัวอย่าง ถ้าเรื่องไหนที่ดูแล้ว น่าสนุก และมีคนแสดงความคิดเห็นว่าเป็นภาพยนตร์ที่ควรดู ก็จะดาวนัโหลดเก็บไว้ดูที่บ้านเวลาว่าง หรือถ้าเรื่องไหนที่ดูจริงแล้วเราชอบ ก็จะซื้อแผ่นลิขสิทธิ์มาเก็บไว้ ” (นายจอม ออมมือ (นามสมมุติ) อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“ถ้ามีภาพยนตร์ออกใหม่ก็จะดาวนัโหลดเก็บไว้ในเครื่องทุกอย่าง เพราะไม่ได้เสียเวลาอะไร ดาวนัโหลดทิ้งไว้ออกไปทำงาน กลับมาก็ได้แล้ว 3 เรื่อง เวลาอยู่บ้านว่างๆ ก็ค่อยเปิดดู ถ้าเรื่องไหนดูแล้วไม่ชอบ ไม่สนุกก็ลบออก ถ้าเรื่องไหนแล้วชอบก็จะบันทึกใส่แผ่นดีวีดีไว้ดูครั้งหน้า” (นายแอ็ค แมกไม้ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน , สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

2. นำไปแบ่งปันเพื่อนฝูง

นอกจากการดาวนัโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ไว้ชมเพื่อความบันเทิงในที่อยู่อาศัยแล้ว ผู้ดาวนัโหลดส่วนหนึ่งยังนำไปแบ่งปันให้กับเพื่อนฝูงอีกด้วย

“นอกจากจะดาวนัโหลดไว้ดูเองแล้ว ก็จะนำไปแบ่งปันให้เพื่อนดูบ้าง บางทีเวลาคุยกันเรื่องภาพยนตร์แล้วบางคนยังไม่เคยดู เราก็สามารถแบ่งปันให้เพื่อนดูได้ และถ้าหากเพื่อนทำแผ่นหายหรือไม่ได้นำมาคืนก็ไม่เสียใจ เพราะค่าใช้จ่ายมีแต่ค่าแผ่นดีวีดีเท่านั้น” (นายปากเกร็ด ทำน่านนท์ (นามสมมุติ) อายุ 28 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 16 มกราคม 2554)

ตอนที่ 2 ความรู้ด้านกฎหมาย และความคิดเห็นในเรื่องของจริยธรรมในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์

ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์ส่วนมากทราบว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์ นั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมาย แต่ทุกคนยังคงมีการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์ อยู่ เนื่องจากเห็นว่ายังไม่มีหน่วยงานหรือองค์กรใด ให้ความสำคัญต่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์อยู่ เนื่องจาก ไม่มีบทลงโทษอย่างจริงจังต่อบุคคลที่ทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บไซต์

“การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมาย เพราะเป็นการทำซ้ำ และคัดแปลงไฟล์ แต่ก็ยังไม่เคยได้ยินข่าวว่ามีคนดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อรับชมเองที่บ้านแล้วโดนจับ ” (นายพิภพ เทพสุต (นามสมมุติ) อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน , สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

“ก็ทราบครับว่ามันผิดกฎหมาย แต่ก็ยังไม่เห็นว่ามีใครโดนจับ นอกจากคนที่เอาไปขาย” (นายจอม ออมมือ (นามสมมุติ) อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน , สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“รู้ว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นผิดกฎหมาย แต่ผมไม่ทราบครับว่าผิดอย่างไร แล้วบทลงโทษคืออะไร ” (นายแอ็ค แมกไม้ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“ทราบครับว่าผิดกฎหมาย แต่ผมไม่ได้โหลดบ่อย แล้วก็ไม่ได้โหลดไปขายคงไม่เป็นอะไร ” (นายเบ็นซ์ ไบเล่ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน , สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

“ทราบครับว่าผิดกฎหมาย แต่ไม่ทราบว่าบทลงโทษคืออะไร แล้วก็ยังไม่เห็นมีใครดาวน์โหลดสำหรับดูที่บ้านแล้วโดนจับเลย ” (นายปากเกร็ด ทำน่านนท์ (นามสมมุติ) อายุ 28 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 16 มกราคม 2554)

จากประเด็นของจริยธรรม และจิตสำนึกในการ ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่า จริยธรรม เป็นเรื่องของนามธรรม เนื่องจากเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้ ขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละบุคคล ซึ่งรวมถึงเรื่องจิตสำนึกด้วย

“คำว่าจริยธรรม น่าจะมีความหมายแบบการกระทำของตัวบุคคลที่ทำตัวอยู่ในคุณงามความดี อยู่ในศีล ในธรรมมากกว่า ส่วนจิตสำนึกผมว่ามันเป็นอะไรที่อยู่ในตัวบุคคล นั้น ความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคล หรือสังคมที่เราอยู่” (นายปากเกร็ด ทำน้ำนนท์ (นามสมมติ) อายุ 28 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 16 มกราคม 2554)

“ผมว่า จิตสำนึกขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละบุคคล มากกว่า นะครับ ถ้าจิตสำนึกคือความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลนั้น หากมองในภาพรวมระดับประเทศก็มองได้ว่า คนที่ดาวน์โหลดภาพยนตร์ขาดจิตสำนึก แต่ถ้ามองในภาพเล็กๆ เช่นระดับองค์กร ระดับครอบครัว ผมไม่ได้ทำให้คนรอบข้างเดือดร้อน และถ้ามองกลับกันผมว่า พวกเขาจะเห็นว่าเราเป็นคนมีน้ำใจที่เอาแผ่นภาพยนตร์ไปแบ่งปันให้คนอื่นด้วยมากกว่า” (นายเบนซ์ ไบเล่ (นามสมมติ) อายุ 23 ปี อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

“ผมว่าคนสมัยนี้ทราบครับว่าคำว่าจริยธรรม คุณธรรมคืออะไร แต่ก็ไม่ได้ใส่ใจที่จะทำ แต่ผมว่าเรื่องการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นี้ไม่น่าจะเกี่ยวนะ ” (นายแอ็ค แมกไม้ (นามสมมติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“ผมว่าจริยธรรมเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน เป็นสิ่งที่ ทุกคนคิดขึ้นมาเองว่าดีหรือไม่ดี เพราะที่ผมดาวน์โหลดภาพยนตร์ ที่ละเมิดลิขสิทธิ์มาชมนั้น เนื่องจากพี่ๆในองค์กร ต้องการภาพยนตร์แบบเดียวกับที่ผมต้องการดูพอดี ทำให้ผมมองว่าผมทำถูกจริยธรรมในองค์กร เพราะทำแล้วคนในองค์กรยอมรับและรู้สึกกับผมเชิงบวก แม้ว่าในสังคมส่วนใหญ่จะมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีก็ตาม อีกทั้งถ้าผมไม่ดาวน์โหลดภาพยนตร์เหล่านั้นมาแจกจ่ายพี่หรือคนรู้จักในองค์กร ก็จะถูกมองว่าเป็นคนที่ไม่มีความน้ำใจ ดังนั้นจริยธรรมที่ทุกคนมองว่าดีหรือไม่ดีนั้น ขึ้นอยู่กับสังคมที่เราใช้ชีวิตอย่างใกล้ชิดสนิทสนมมากกว่า ว่าคิดอย่างไร ” (นายจอม ออมมือ (นามสมมติ) อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“ผมว่าคนสมัยนี้ที่ ต้องทำงานหาเงินเพื่อความอยู่รอดในสังคม คงลืมไปกันหมดแล้วว่า จริยธรรมคืออะไร แต่สำหรับผมเรื่องจิตสำนึกที่มีต่อเรื่องนี้ ผมก็รู้แน่คร้บว่าเป็นสิ่งที่ผิด แต่เพื่อความอยู่รอด เลยเลือกที่จะตัดเรื่องจิตสำนึกออกไป” (นายฟีก เทพสุค (นามสมมุติ) อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ทำให้ดาวนัโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ปัจจัยด้านราคาของแผ่นภาพยนตร์ลิขสิทธิ์ เป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับผู้ ที่ ดาวนัโหลด ภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด ส่วนมาก เนื่องจากแผ่นลิขสิทธิ์นั้นมี ราคาค่อนข้างแพง ซึ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับคุณภาพ และเนื้อหา องภาพยนตร์ บางเรื่อง จึงทำให้รู้สึกไม่คุ้มค่ากับเงินที่ต้อง เสียไป

“เนื่องจากแผ่นภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ 1 แผ่น ราคาประมาณ 300 บาท พอซื้อมาดู แล้วไม่สนุกเลยก็รู้สึกเสียดายเงินที่จ่ายออกไป แต่ถ้าจ่ายไป 300 บาท แล้วภาพยนตร์เรื่องนั้นมี เนื้อหา หรือการ โปรดักชั่นที่ดีมากๆ ก็ความรู้สึกคุ้มค่ากับเงินที่เสีย ไป และข้อดีอีกอย่างของการดาวนั โหลดผ่านเว็บบอร์ด คือเราสามารถโหลดแค่เฉพาะบางตอนมาดูได้ ว่าเรื่องนี้เป็นอย่างไรน่าสนใจ แค่ไหน” (นายจอม ออมมือ (นามสมมุติ) อายุ 37 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน , สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“คนที่ชอบดาวนัโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดส่วนมาก จะเป็นคนที่ ชอบดูภาพยนตร์มากๆ แต่ถ้าจะให้ไปดูในโรงภาพยนตร์ทุกเรื่อง หรือซื้อ แผ่นลิขสิทธิ์มาดูทุกเรื่อง พอคำนวณออกมาจะคิดเป็น ค่าใช้จ่ายที่สูงมาก และสิ้นเปลืองโดยใช่เหตุ การที่เราดาวนัโหลดผ่าน เว็บบอร์ดก็ทำให้ประหยัดในส่วนนี้ได้เยอะมากๆ” (นายแอ็ค แมกไม้ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 15 มกราคม 2554)

“เรื่องราคาของแผ่นลิขสิทธิ์เป็นปัจจัยสำคัญครับ ถ้าซื้อมาดูทุกเรื่องก็คงไม่สามารรถทำ ได้ หรือจะไปดูตามโรงภาพยนตร์ก็สิ้นเปลืองไม่ต่างกัน เลยเลือกที่จะดาวนัโหลดผ่านอินเทอร์เน็ต นั้น ไม่มีค่าใช้จ่าย ก็ประหยัด เงินไปได้เยอะ ” (นายเบนซ์ ไบเล่ (นามสมมุติ) อายุ 23 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

“ในส่วนของปัจจัยที่ทำให้ผมดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องขอราคาของแผ่นลิขสิทธิ์ที่มีราคาสูงเกินไป ซึ่ง ถ้าราคาสูงแล้วภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีเรื่องราวที่คุ้มค่าแก่การลงทุน ผมก็จะซื้อแผ่นแท้แม้ว่าจะราคาสูงก็ตาม แต่ปัจจุบันภาพยนตร์ที่ผลิตออกมานั้น ไม่ดีเท่าที่ควรแถมราคาก็ยังแพงอีก และอีกทั้งการดาวน์โหลดมีความสะดวกรวดเร็วกว่าไปเดินตามร้านขายแผ่นหนัง เพราะผมเป็นคนที่ไม่ชอบออกไปข้างนอกอยู่แล้ว แถมได้ไฟล์หนังมาก็ยังเอาไปแจกจ่ายให้เพื่อนๆ ที่รู้จักกันได้อีก ” (นายปากเกร็ด ทำนันทน์ (นามสมมุติ) อายุ 28 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 16 มกราคม 2554)

“ปัจจัยของผมที่เลือกก็คงไม่ต่างกับความคิดคนอื่นก็คือราคา เพราะผมก็ปฏิเสธเรื่องนี้ไม่ได้เหมือนกัน แล้วยังความรวดเร็วในการดาวน์โหลดก็สูงมากเนื่องจากปัจจุบันนี้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตนั้นเป็น อินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงมากทำให้หนังเรื่องหนึ่งๆ ใช้เวลาเพียง 1 ชั่วโมงเท่านั้น แล้วผมจะซื้อแผ่นแท้ไปทำไมครับ ” (นายพิภพ เทพสุด (นามสมมุติ) อายุ 42 ปี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน, สัมภาษณ์ 14 มกราคม 2554)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษา เรื่อง “ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์” ลักษณะการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน การวิจัยส่วนที่ 1 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาคือ กลุ่มคนทำงาน อายุ 15 – 65 ปี ขึ้นไปในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน สุ่มตัวอย่างแบบ โดยไม่ใช่หลักความน่าจะเป็น (Nonprobability Random Sampling) โดยไม่มีกรอบการสุ่มตัวอย่าง จากการเลือกตามประชากรที่มีอยู่ (Reliance on Available Subject) โดยวิธีเลือกโดยบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยการสอบถามกลุ่ม ตัวอย่างตามแหล่งธุรกิจ ได้แก่ย่านสีลม-สาทร สยาม อโศก งามคำแหง ลาดพร้าว อนุสาวรีย์ และอารีย์ โดยใช้แบบสอบถาม ข้อมูลที่ได้มานำมา การวิเคราะห์ เพื่อพรรณาข้อมูล ด้วยการวิเคราะห์ด้วย ค่าความถี่ (Frequency) ค่าสถิติร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทดสอบสมมุติฐาน โดยใช้ค่าสถิติ t-Test , One-way ANOVA และ Pearson Product Moment Correlation Coefficient โดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS - Statistic Package for Social Sciences) โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อศึกษาปัจจัยคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์
2. ทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มคนทำงานในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

และส่วนที่ 2 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) โดยอ้างอิงโครงสร้างปานกลาง (Semi – Structural Interviews) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดในส่วนต่างๆ ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

2. ความรู้ด้านกฎหมาย และความคิดเห็นในเรื่องของจริยธรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์
3. ปัจจัยที่ทำให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ทักษะและพฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง

- | | |
|----------|---|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง |
| ตอนที่ 2 | ทัศนคติของการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด |
| ตอนที่ 3 | พฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด |

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างจาก จำนวน 400 คน เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 24 – 34 ปี และเมื่อแบ่งตามระดับการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับปริญญาตรี และประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน รองลงมาเป็นนักเรียน /นักศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีรายได้ 5,500 – 15,499 บาทต่อเดือน รองลงมา 15,550 – 25,499 บาทต่อเดือน

ตอนที่ 2 ทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์

ผลจากการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์โดยรวมอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ตามลำดับ ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมี ความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ และเห็นว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต ทำให้ประหยัดเงินได้ ลำดับต่อมา การดาวน์โหลดภาพยนตร์จากอินเทอร์เน็ต มีความ สะดวกและทำได้ ง่าย และมีการ ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ โดยกลุ่มตัวอย่าง สามารถเลือกภาพยนตร์ที่ชื่นชอบได้หลายๆ เรื่องในช่วงเวลาเดียวกัน การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ตยังไม่มีความคุ้มค่าคุ้มที่ชัดเจน ซึ่งการดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านเว็บบอร์ดนั้น ทำให้เพิ่มช่องทางการสื่อสารกับบุคคลอื่นที่ชอบทำการดาวน์โหลดเหมือนกัน โดยมีพฤติกรรมการ ดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก

อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ และภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพโดยรวมไม่แตกต่างจากซีดี หรือ ดีวีดีภาพยนตร์ที่มีลิขสิทธิ์

ทั้งนี้การศึกษายังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ อยู่ในระดับไม่แน่ใจว่า ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถโหลดภาพยนตร์ได้ทันสมัยมากกว่าซีดี/ดีวีดี หรือในโรงภาพยนตร์

ตอนที่ 3 พฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์

ผลจากการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในการใช้เว็บบอร์ดเพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์โดยรวมอยู่ในระดับไม่แน่ใจ

ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในระดับที่เห็นด้วยว่าได้ใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มากกว่าการใช้ในกิจกรรมอื่น (เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว) และติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ใหม่ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ

นอกจากนั้น กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในระดับที่ไม่แน่ใจ ในประเด็นของการชอบเข้าไปอ่านความคิดเห็นจากบอร์ดภาพยนตร์เป็นประจำ รองลงมาคือมีพฤติกรรมในการดาวน์โหลดมากกว่าการอัปโหลดภาพยนตร์ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าการไปดูภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์ หรือซื้อแผ่นซีดี / ดีวีดี และทำการการ ดาวน์โหลดภาพยนตร์ทุกครั้งเมื่อมีภาพยนตร์ใหม่ๆ เข้า รวมถึงการ แสดงความคิดเห็น ลงในเว็บ บอร์ด ที่ให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์เสมอเมื่อทำการโหลดเสร็จเป็นประจำ ตามลำดับ

จากการศึกษายังพบอีกว่ากลุ่มตัวอย่างยังมีพฤติกรรมในระดับที่ไม่เห็นด้วยในประเด็นของ การสมัครสมาชิกเว็บดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ รองลงมาคือ การใช้เว็บบอร์ดในการติดต่อ หรือพูดคุยกับบุคคลอื่น ในเรื่องภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ

ในส่วนของ ความถี่ในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ ทำการดาวน์โหลด เดือนละครั้ง และมีเหตุผลที่เลือกดาวน์โหลด เพราะเลือกเองได้ตามความต้องการ

5.1.2 ความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

1. วัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
2. ความรู้ด้านกฎหมาย และความคิดเห็นในเรื่องของ จิตสำนึก และ จริยธรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์
3. ปัจจัยที่ทำให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตอนที่ 1 วัตถุประสงค์ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ จะทำการ ดาวน์โหลด ภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ในการรับชมเพื่อความบันเทิงในที่อยู่อาศัยเป็นหลัก เนื่องจากสามารถดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ออกใหม่ได้ง่ายไม่ยุ่งยาก เมื่อมีเวลาว่างก็จะนำมาเปิดดู นอกจากการดาวน์โหลดในการรับชมเพื่อความบันเทิงในที่อยู่อาศัยแล้ว ผู้ดาวน์โหลดบางคนยังมีการนำไปแบ่งปันให้กับเพื่อนฝูงอีกด้วย

ตอนที่ 2 ความรู้ด้านกฎหมาย และความคิดเห็นในเรื่องของ จิตสำนึก และ จริยธรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดส่วนมากทราบว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้นเป็นสิ่งผิดกฎหมายแต่ยังคงทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดอยู่ เนื่องจากมองว่าการตามหาบุคคลที่ทำการดาวน์โหลดนั้นทำได้ยาก และเป็นความผิดเพียงเล็กน้อย ไม่มีบทลงโทษอย่างจริงจัง รวมถึงยังไม่มีหน่วยงานใดที่ทำการจับกุมผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ในส่วนของความคิดเห็นด้านจิตสำนึกและจริยธรรมนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่าจริยธรรมนั้นเป็นเรื่องของนามธรรม ไม่สามารถจับต้องได้ และอยู่ที่มุมมองของแต่ละบุคคล

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ทำให้ดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกันว่า ปัจจัยหลักคือปัจจัยด้านราคาเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ทำให้มีพฤติกรรมในการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ เนื่องจากแผ่นลิขสิทธิ์นั้นมีราคาค่อนข้างแพง และเมื่อทำการเปรียบเทียบกับเนื้อหาและคุณภาพของภาพยนตร์บางเรื่องทำให้ไม่คุ้มค่ากับเงินที่ต้องเสียไป นอกจากนี้ยังสามารถเลือกดาวนโหลดเฉพาะบางเรื่องบางตอนมาก่อนได้ เพื่อจะได้ทราบว่าเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ตรงกับความชอบหรือความต้องการของผู้ดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ได้

การอภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยนี้ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 พฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
- ส่วนที่ 2 ทักษะคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด
- ส่วนที่ 3 ความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการดาวนโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความสนใจ และใช้เวลากับคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ในการสื่อสารโดยใช้คอมพิวเตอร์ มากกว่าการใช้เวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ เนื่องจาก กลุ่มคนวัยทำงานของ สังคม ไทย ในปัจจุบันนี้ ส่วนใหญ่ต้อง ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา ทั้งในเรื่องของการทำงาน ศึกษาหาข้อมูล และใช้เวลาว่างในการท่องโลกอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการสื่อสารในรูปแบบ ของอินเทอร์เน็ต สามารถสื่อสารในรูปแบบที่หลากหลายได้ ซึ่งมีการสื่อสารผ่านอักษร เสียง และภาพเคลื่อนไหว และสามารถสื่อสารแบบ 2 ทางได้แบบเรียลไทม์ (Real Time) สามารถเลือกเวลาได้ตามต้องการ โดยไม่จำกัดเขตแดน ซึ่งการ

สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถแบ่งปันข้อมูลใหม่ๆ ด้วยโครงข่ายคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่มีขีดจำกัด ซึ่งในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นอีกสื่อหนึ่งที่มีผู้นิยมใช้เป็นอย่างมาก เนื่องจากความสะดวกและรวดเร็ว มีการเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ ข้อมูลจาก ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ NECTEC ว่าปัจจุบัน (2553) มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยถึง 24 ล้านคน จากประชากรทั้งหมด 65 ล้านคน

นอกจากนี้ ผลจากการศึกษายังมีความสอดคล้องกับผลสำรวจของทางเอแบคโพลล์ที่ศึกษาถึงการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย กรณีตัวอย่างประชาชนทั่วไปอายุ 15-24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 1,303 ตัวอย่าง (2552) ว่าวัตถุประสงค์ของคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตมักจะพบว่าร้อยละ 50 ใช้ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์และเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ด และมีพฤติกรรมในการดาวน์โหลดมากกว่าการอัปโหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดในระดับปานกลาง หรือไม่แน่ใจ ซึ่งมีความสอดคล้องผลสำรวจของเอแบคโพลล์ที่พบว่า ร้อยละ 43.5 ของกลุ่มตัวอย่างไม่เคยสร้าง หรือเผยแพร่เนื้อหาด้วยตนเอง (เช่น การเขียนบล็อก หรือไดอารี่ออนไลน์ การเขียนสารานุกรม การคอมเมนต์บล็อก และเว็บบอร์ด เป็นต้น)

ส่วนที่ 2 ทศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

จากการศึกษาพบว่า ภาพรวมของทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดอยู่ในระดับที่เห็นด้วย เนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างรู้สึกสนใจในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด คือ ความชื่นชอบในเรื่องของภาพยนตร์เป็นพิเศษ แต่ยังไม่มั่นใจว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์จากอินเทอร์เน็ตมีความทันสมัยมากกว่า ทีวีดี/ดีวีดีหรือในโรงภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดส่วนใหญ่จะมีการคัดลอกมาจากภาพยนตร์ที่ทำการเผยแพร่ตามโรงภาพยนตร์เท่านั้น แต่จะมีภาพยนตร์บางประเภทที่ไม่มีการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ แต่ก็จะมีผู้คัดลอกและนำภาพยนตร์ดังกล่าวมาเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตเช่นกัน

ทั้งนี้ทัศนคติของผู้ดาวน์โหลดส่วนมากเห็นว่ากรดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นทำให้ประหยัดเงิน เลือกลงได้ไม่จำกัดเวลา สะดวก รวดเร็ว และ ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางในการไปดูตามโรงภาพยนตร์ และในแง่ของกฎหมายละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ตนั้น กลุ่มเป้าหมายไม่มีความรู้เกี่ยวกับข้อกฎหมายและ บทลงโทษที่ชัดเจน และ ส่วนใหญ่มองว่าการกระทำดังกล่าว ไม่ส่งผลกับผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ ริงออนไลน์ ซึ่งคล้อยจองกับข้อมูลจาก www.geocities.com (2552) อ้างอิงใน นพมาศ ประสิทธิ์มณฑล (2552) ว่า ปัญหาในการละเมิดลิขสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา

ไม่ใช่ปัญหาใหม่ที่เพิ่งเป็นประเด็นแต่อย่างใด โดยเฉพาะในต่างประเทศอย่าง กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของอังกฤษ หรือ สหรัฐอเมริกามีอายุร่วมร้อยปีมาแล้ว เมื่อมาถึงยุคอินเทอร์เน็ต ปัญหาการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา ไม่ว่าจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือ ความลับทางการค้า ก็ตามที่ ดูเหมือนจะกลับมาเป็นปัญหาให้เจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และนักกฎหมายต้องมาขบคิดกันอีกครั้งว่า มาตรการทางกฎหมายที่มีอยู่ปรับใช้ หรือให้ความคุ้มครองเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตได้เพียงพอหรือไม่ ถ้ากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาไม่สามารถปรับใช้กับกรณีการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือมีความคลุมเครือในตัวบทกฎหมาย เป็นต้นว่า ไม่สามารถตีความให้ครอบคลุมถึงการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาออนไลน์ได้ ก็ต้องมาพิจารณากันว่า มีความเหมาะสมหรือไม่ที่จะมีกฎหมายใหม่ในลักษณะเฉพาะ (Sui Generis) มาใช้กับทรัพย์สินทางปัญญานบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งในประเด็นดังกล่าวนี้ได้รับผลกระทบมาจากการขาดจิตสำนึก และจริยธรรมในแต่ละบุคคล

ในส่วน of ทศนคตินั้น เกิดจากการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูล และความคิดเห็นจากผู้ใช้เว็บบอร์ดคนอื่นๆ รวมถึงการแนะนำภาพยนตร์ต่างๆ ในส่วนของเนื้อหาและความน่าสนใจ รวมถึงการบอกต่อจากกลุ่มเพื่อน เพื่อเชิญชวนให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในงานวิจัยของสงวน สุทธิเลิศอรุณ (2530) ว่า ทศนคติเกิดจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ โดยมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทศนคติ คือ วัฒนธรรม (Culture) ครอบครัว (Family) กลุ่มเพื่อน (Social Group) และบุคลิกภาพ (Personality) ซึ่งทศนคติจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม เช่น ในสังคมไทยมองว่าการ ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาทางออนไลน์ ยังไม่มีประสิทธิภาพ อีกทั้งครอบครัวในสังคมไทยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการอบรมสั่งสอนในเรื่องดังกล่าว รวมถึงการแสดงความคิดเห็น และการแนะนำจากกลุ่มเพื่อนที่ชื่นชอบ และมีความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ จึงส่งผลกระทบต่อทศนคติ และสร้างความสนใจให้กับกลุ่มตัวอย่าง ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ และมองในมุมเดียวกัน ว่าเป็นการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดเป็นสิ่งที่ใครๆ ก็ทำกัน

ส่วนที่ 3 ความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด

จากผลการวิจัยในส่วนของความรู้ด้านกฎหมาย จิตสำนึก และจริยธรรมของผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้น มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมและทศนคติ ของ

กลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากความชื่นชอบในเรื่องของภาพยนตร์เป็นพิเศษ และมีพฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดเป็นประจำ แต่จะเลือกทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ตนเองมีความสนใจ โดยจะศึกษาจากกระทู้ต่างๆ ที่มีผู้แนะนำ ตลอดจนเว็บไซต์เกี่ยวกับภาพยนตร์ ซึ่งผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้น จะดาวน์โหลดไว้ดูเองที่บ้าน เมื่อมีเวลาดูว่าง แต่จะมีผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด บางท่านนำไปแบ่งปันให้กับเพื่อนฝูง หรือแลกเปลี่ยนกันบ้างเป็นบางครั้ง

นอกจากนั้นผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้น ยังทราบว่า การกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย จากการทำซ้ำ และดัดแปลงไฟล์ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งตาม พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 นั้นได้ออกมาคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ ตลอดจนไปถึงสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต แล้วก็ตาม ซึ่งใน มาตรา 28 นั้นได้กล่าวไว้ว่า การทำซ้ำ เผยแพร่ต่อสาธารณชน และ ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งาน ถือเป็น การละเมิดลิขสิทธิ์ ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านเว็บบอร์ด และผู้ที่ทำการอัปโหลดไฟล์ภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ละเมิดตาม มาตรา 28 ซึ่งผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ทราบว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย แต่ทุกคนยังคงทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ และมองว่าไม่ได้เป็นการกระทำที่ความผิดร้ายแรง และเป็นสิ่งที่ใครๆ ก็ทำกัน ซึ่งในส่วนนี้มีความสอดคล้องกับจิตสำนึกและจริยธรรม โดยผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดมักจะมองว่า คำว่าจริยธรรมเป็นสิ่งที่แต่ละบุคคลจะนิยมความหมาย และสำหรับคำว่าจิตสำนึกนั้นขึ้นอยู่กับแต่ละตัวบุคคล ซึ่งจิตสำนึกดังกล่าวเกิดจากการปลูกฝัง ของบุคคล ที่มีผลจากครอบครัว สังคม ชุมชน ตลอดจนสภาพแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ

5.2 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมี พฤติกรรมในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ โดยกลุ่มตัวอย่างมีความสนใจ และชอบรับชมภาพยนตร์อยู่แล้ว โดยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์นั้น ทำให้มีความสะดวก และสามารถเข้าถึง การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์มากขึ้น และสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังสามารถประหยัดเงินได้อีกด้วย เนื่องจากแผ่นดิสก์ลิขสิทธิ์นั้นมีราคาค่อนข้างแพง ดังนั้นบริษัทผู้ผลิตและบริษัทผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ลิขสิทธิ์นั้น อาจจะต้องมีการปรับลดราคาให้ถูกลงกว่าเดิม เป็นต้น

2. จากการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่าง ส่วนมาก มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์โดยรวมในระดับที่เห็นด้วย ทราบว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่ง

ที่ผิดกฎหมาย แต่ยังคงกระทำอยู่ เนื่องจากมองว่าเป็นสิ่งที่ใครๆ ก็ทำกัน และหากคนกระทำผิดได้ยาก ดังนั้น หน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องอาจจะต้องให้ความสำคัญกับการเผยแพร่กฎหมายและบทลงโทษแก่ผู้กระทำผิด ทั้งผู้ดาวน์โหลด และเว็บไซต์ที่ให้ดาวน์โหลด ตามสื่อมวลชนต่างๆ ซึ่งการควบคุมเว็บไซต์ที่มีการให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นน่าจะทำได้ง่าย และมีความเป็นไปได้มากกว่าการควบคุมผู้ดาวน์โหลด ภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ หรือการให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา และการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงผลกระทบต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นให้กับสังคมไทยอย่างจริงจัง

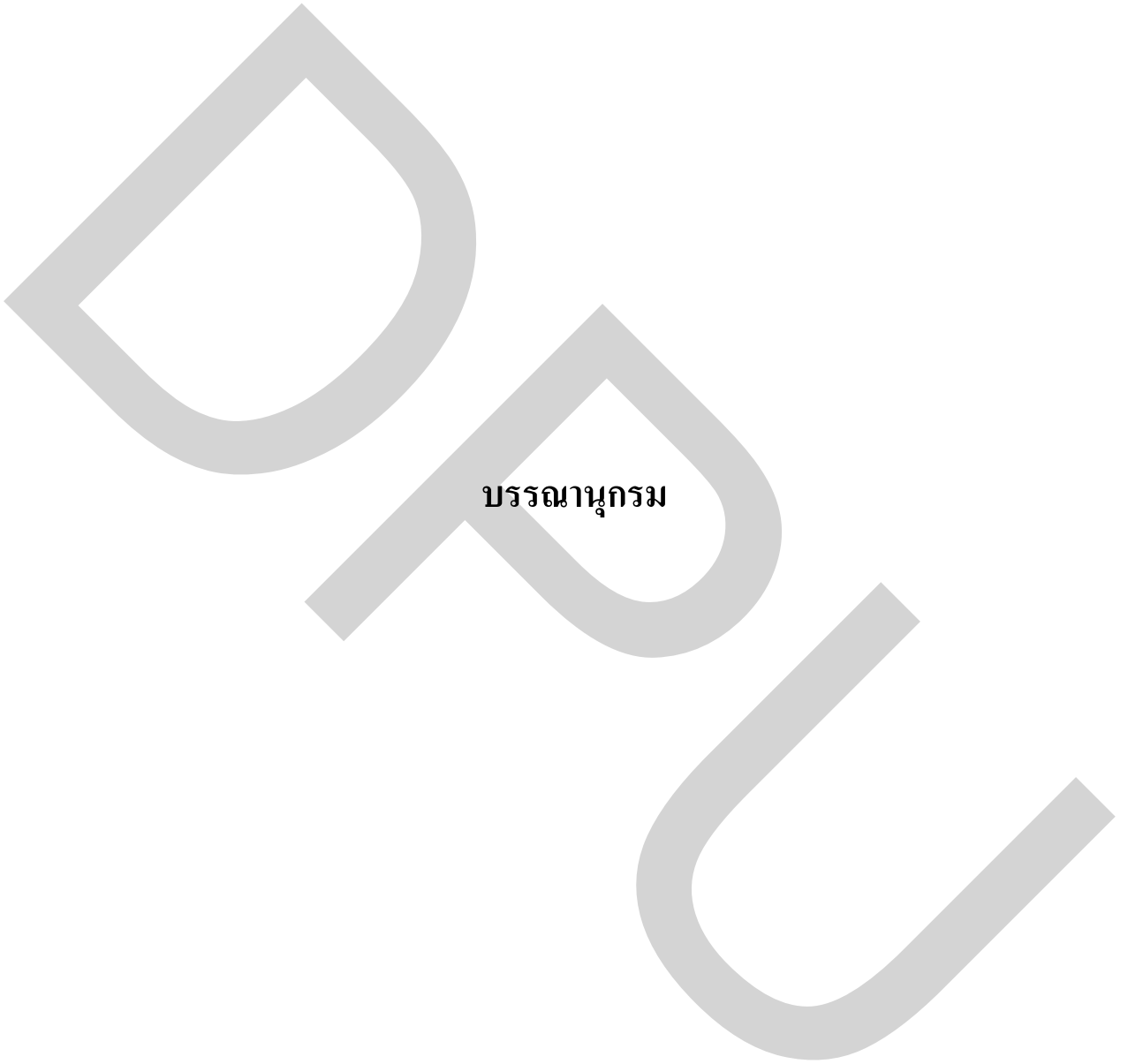
3. จากการวิจัยพบว่า ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ดนั้นยังขาดจริยธรรมและจิตสำนึกที่ดี โดยนึกถึงความอยู่รอดของตัวเอง แต่ประโยชน์ส่วนตัวเท่านั้น ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์มองว่า จริยธรรม และจิตสำนึกขึ้นอยู่กับตัวบุคคล การดาวน์โหลดภาพยนตร์ลิขสิทธิ์นั้นไม่ทำให้ตนเองเดือดร้อน อีกทั้งทำให้ประหยัดเงินที่จะต้องนำไปซื้อแผ่นลิขสิทธิ์ด้วย และเป็นที่คนในสังคมทำกัน โดยไม่ได้มองว่า การกระทำดังกล่าวจะส่งผลต่อการค้าระหว่างประเทศ และภาพลักษณ์ด้านการลงทุนของต่างชาติในประเทศไทย ดังนั้นการแก้ไขควรจะเริ่มจากการปลูกฝังจิตสำนึก และจริยธรรมให้กับคนในสังคมไทย

5.3 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการเปิดรับ และรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องกฎหมายละเมิดลิขสิทธิ์ รวมถึงบทลงโทษผู้กระทำความผิด เพื่อให้ทราบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ให้ความสำคัญในเรื่องกฎหมายละเมิดลิขสิทธิ์มากน้อยอย่างไร
2. ควรให้มีการศึกษาในเรื่องปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด เพื่อที่จะสามารถนำไปแก้ไขได้อย่างตรงจุด

5.4 ข้อจำกัดในการวิจัย

ข้อจำกัดในการวิจัยครั้งนี้ คือ ในการสัมภาษณ์ผู้ดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ผู้ให้สัมภาษณ์บางท่านไม่สามารถอธิบายสิ่งที่ต้องการสื่อออกมาได้อย่างละเอียด ทำให้ผลการวิจัยในส่วนนี้ยังไม่มีความคิดเห็นที่หลากหลายเท่าที่ควร



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ กิตติ กันภัย และปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล.(2543). **มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**.กรุงเทพฯ: บริษัทเอดิชั่นเพรสโปรดักส์จำกัด.

กาญจนา แก้วเทพ.(2543). **สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: บริษัทเอดิชั่นเพรสโปรดักส์จำกัด.

พีระ จิระโสภณ. (2539). **หลักทฤษฎีการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: **โรงพิมพ์อะไร**

กิตติ กันภัย.(2543). **การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ, มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่**. กรุงเทพฯ: บริษัทเอดิชั่นเพรสโปรดักส์จำกัด.

กรภัทร สุทธิธารา. (2544). **ก้าสูโลกอินเทอร์เน็ตฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ: อินโฟเพรส.

บทความ

อภิัญญา เฟื่องฟูสกุล. (2343). “อัตลักษณ์” เอกสารประกอบการประชุมทางวิชาการ. กรุงเทพฯ : คณะกรรมสภาวิจัยแห่งชาติ.

ทักษิณา. (2548). “ชุมชนใหม่บนโลกไร้พรมแดน” วารสารข่าวการเงินการธนาคาร.

ธีรพล ภูรัต. (2545). “ชุมชนเสมือนจริง: ปรัชญาการทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง” วารสารนักบริหาร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ยี่น ภู่วรรณ.(2540). “สังคมใหม่ในโลกแห่งความจริงเสมือน” วารสารไมโครคอมพิวเตอร์, 144.

วิทยานิพนธ์

ปนัดดา ดัชชานนท์ .(2546). การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ และทัศนคติของประชาชนในเขต กรุงเทพมหานครที่มีต่อซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ . วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สาขา นิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

อาทิตยา เมือง ยม.(2547). การสร้างสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้การสนทนา . วิทยานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สุนิดา เข็มทอง.(2549). ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิด ลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ- การแสดงและโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต . วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพร ศรีสติ .(2548). ความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของ ผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิตนักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร . วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะนิเทศ ศาสตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548

สารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

กระตุ้คาวน์ โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์. (2553). สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2553, จาก board.for2fun.com , forum.thaibuzz.com และ www.2bbit.com ตัวนี้ถึงคั้งถึงหน้าทีคั้ง
ข้อมูลมาหรือเปล่าเช็คด้วย

คอลัมน์ Active Opinion, เรื่องนักเล่นเน็ตไทยแห่ไปดาวน์โหลดภาพยนตร์ไป.(2552). สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2553, จาก <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=465156>

กฎกติกาของการดาวน์โหลดไฟล์ภายในเว็บบิตต่างๆ. (2553). สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2553, จาก <http://www.bittorrent.com/>

เว็บไซต์สำหรับฝากไฟล์ต่างๆ. (2553). สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2552, จาก

<http://v3.gushare.com/> และ <http://www.mediafire.com/>

นพมาศ ประสิทธิ์มณฑล .(2552). กฎหมายกับเทคโนโลยียุคดิจิทัล . สืบค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2552, จาก www.geocities.com **ตัวนี้ลิงค์ถึงหน้าที่ค้นข้อมูลมาหรือเปล่าเช็คด้วย**

การป้องกันการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต . (2552). สืบค้นเมื่อ 16 กันยายน 2552 , จาก <http://www.decha.com/main/showTopic.php?id=2123>

แนวโน้มและทิศทางของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย.(2552). สืบค้นเมื่อ 2 ธันวาคม 2552, จาก <http://www.classifiedthai.com/content.php?article=4892>

นพดล วรรณิกา . (2552). ความคิดเห็นและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย . สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2553, จาก <http://www.ryt9.com/s/abcp/97935>

ความหมายของ P2P.(2552). สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2553, จาก javaboom.wordpress.com/2008/03/26/piratep2p/



ภาคผนวก ก



แบบสอบถาม

เรื่อง ทักษะคิดและพฤติกรรมการใช้เว็บอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางให้รัฐบาลหรือผู้ที่เกี่ยวข้องใช้ในการรณรงค์เกี่ยวกับการไม่ดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ให้เป็นไปในแนวทางที่เกิดประโยชน์และมีส่วนร่วมมากขึ้น

ผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่าน ขอได้โปรดสละเวลาอันมีค่าของท่าน ตอบแบบสอบถามนี้โดยครบถ้วนเพื่อให้การวิจัยสมบูรณ์ และขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 : ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 : ทักษะคิดต่อการใช้เว็บอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์

ส่วนที่ 3 : พฤติกรรมของกลุ่มคนทำงานที่มีต่อการใช้เว็บอร์ดในดาวน์โหลดภาพยนตร์

คำตอบของท่านจะเก็บเป็นความลับ โดยจะใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาและนำเสนอผลโดยรวมเท่านั้นจึงไม่มีผลกระทบจากการตอบแบบสอบถามแต่อย่างใด

แบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () ให้ตรงตามข้อมูลของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

15-24 ปี

25-34 ปี

35-44 ปี

45-54 ปี

55ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี

ปริญญาตรี

สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพ

นักเรียน/นักศึกษา

เจ้าของกิจการ

รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ

พนักงานบริษัทเอกชน

ไม่ได้ประกอบอาชีพ

5. รายได้ต่อเดือน

5,500 – 15,499 บาท

15,500 - 25,499 บาท

25,500 – 35,499 บาท

35,500 - 45,499 บาท

45,500 บาท ขึ้นไป

ส่วนที่ 2 ทศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ในช่องขวามือให้ตรงกับความคิดเห็นและความสนใจของท่าน มากที่สุด

รายละเอียด ทศนคติต่อการใช้เว็บบอร์ดเกี่ยวกับภาพยนตร์	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
6.ท่านมีความสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์					
7.ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ทาง อินเทอร์เน็ต เป็นประจำ					
8.ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต เป็น ประจำ					
9. ท่านคิดว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต ทำให้ท่านประหยัดเงินได้					
10. ท่านคิดว่า การดาวน์โหลดภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต สะดวกและทำได้ง่าย					
11.ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพ โดยรวมไม่แตกต่างจากซีดี หรือ ดีวีดีภาพยนตร์ ที่มี ลิขสิทธิ์					
12.ภาพยนตร์จาก อินเทอร์เน็ต ที่สามารถโหลดได้ ทันสมัยมากกว่าซีดี/ดีวีดี หรือในโรงภาพยนตร์					
13.ท่านสามารถเลือกโหลดภาพยนตร์ที่ชื่นชอบได้ หลายๆ เรื่องในเวลาเดียวกัน					
14. การดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่าน อินเทอร์เน็ตยังไม่มีความหมายควบคุมที่ชัดเจน					
15.การดาวน์โหลดภาพยนตร์ทำให้ท่านเพิ่มช่อง ทางการสื่อสารกับบุคคลอื่นที่ชอบทำการดาวน์โหลด เหมือนกัน					

ส่วนที่ 3: พฤติกรรมการใช้เว็บอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ในช่องขวามือให้ตรงกับความคิดเห็นและความสนใจของท่าน มากที่สุด

รายละเอียด พฤติกรรมการใช้เว็บอร์ดในการดาวน์โหลด ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่ เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
16. ท่านใช้คอมพิวเตอร์ดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าดูที่โรงภาพยนตร์ชื่อแผ่นซีดี/ดีวีดี					
17. ท่านใช้เวลากับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากกว่าการใช้ในกิจกรรมอื่น(เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง ท่องเที่ยว)					
18. ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์ทุกครั้งเมื่อมีภาพยนตร์ใหม่ๆเข้า					
19. ท่านสมัครสมาชิกเว็บดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ					
20. ท่านแสดงความคิดเห็นบอร์ด ที่ให้ดาวน์โหลดภาพยนตร์เสมอเมื่อทำการโหลดเสร็จเป็นประจำ					
21. ท่านใช้เว็บอร์ดในการ ติดต่อ หรือพูดคุยกับบุคคลอื่น ในเรื่อง ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์เป็นประจำ					
22. ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์มากกว่าอัปโหลด					
23. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ใหม่ๆผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ					
24. ท่านชอบเข้าไปอ่านความคิดเห็นจากบอร์ดภาพยนตร์เป็นประจำ					

25. ความถี่ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์

- ทุกวัน 2-3 ครั้งต่อ สัปดาห์
 สัปดาห์ละครั้ง 2-3 ครั้งต่อเดือน
 เดือนละครั้ง

26. เหตุผลที่ท่านเลือกดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

สะดวก ประหยัด คุณภาพใกล้เคียงกับ ซีดี หรือ ดีวีดี เลือกเองได้ตามความต้องการ

27. ความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์

เว็บไซต์

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายองค์รักษ์ อังคะรุค
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี วิศวกรรมศาสตร์ (สาขาสารสนเทศ) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	พนักงานวิศวกร บริษัท ยูไนเต็ค อินฟอรมเมชัน ไฮเวย์ จำกัด (UIH)
ประสบการณ์ทำงาน	2549 – 2550 พนักงานวิศวกร บริษัท โททอล แอ็กเซส คอมมิวนิเคชั่น (DTAC)