

ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์  
ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต



นางสาวสุนิตา เข้มทอง

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

STUDENTS' AWARENESS ATTITUDES AND PRACTICES TOWARDS  
INTELLECTUAL PROPERTY VIOLATIONS ON THE INTERNET



Miss Sunita Khemthong

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism

Department of Journalism

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2006

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการ  
ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและโดทท์ซีน  
บนอินเทอร์เน็ต

โดย

นางสาวสุนิดา เข้มทอง

สาขาวิชา

วารสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร. พิระ จิรโสมถ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(ศาสตราจารย์ สุกัญญา สุตบรรทัด)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณรงค์ ขำวิจิตร)

สถาบันวิจัยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุนิศา เข้มทอง : ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและโลดท์ศน์บนอินเทอร์เน็ต.  
(STUDENTS' AWARENESS ATTITUDES AND PRACTICES TOWARDS INTELLECTUAL PROPERTY VIOLATIONS ON THE INTERNET) อ. ที่ปรึกษา:  
ศ. สุกัญญา สุตบรรทัด, 158 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีความตระหนักรู้และทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโลดท์ศน์บนอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร และเพื่อให้ทราบถึงมุมมองที่แตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และมีปัจจัยใดบ้างที่ทำให้เกิดการละเมิดและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโลดท์ศน์บนอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังต้องการทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีพฤติกรรมในการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างไร มีงานลักษณะใดที่ถูกละเมิดมากที่สุด

จากผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและงานโลดท์ศน์ในประเด็นด้านศีลธรรมมากที่สุด ส่วนด้านทัศนคตินั้นมองว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ผิดและเห็นด้วยต่อประเด็นของคดียุติธรรมในสังคมมากที่สุด โดยคิดว่าเจ้าของผลงานควรมีสหิธิ์อันชอบธรรมในผลงานของตนในการที่จะได้ค่าตอบแทนและมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ในเรื่องของการมองตนเองและผู้อื่นพบว่ามีทัศนคติกับความตระหนักรู้ในเชิงบวกต่อการมองตนเองสูงกว่าการมองคนอื่น ความต้องการความรู้เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด และสาเหตุที่นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ตัดสินใจที่จะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ก็เพราะความรู้สึกลผิด นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน มีการคัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้อ้างแหล่งที่มา และ ดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น mp3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

## สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา.....วารสารสนเทศ..... ลายมือชื่อนิสิต.....สุนิศา เข้มทอง.....  
สาขาวิชา.....วารสารสนเทศ..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
ปีการศึกษา ..... 2549.....

# # 4785272128 : MAJOR JOURNALISM

KEY WORD: INTELLECTUAL PROPERTY / INTERNET / COPYRIGHT / COPYRIGHT INFRINGEMENT .  
 SUNITA KHEMTHONG: STUDENTS' AWARENESS ATTITUDES AND PRACTICES  
 TOWARDS INTELLECTUAL PROPERTY VIOLATIONS ON THE INTERNET. THESIS ADVISOR:  
 PROFESSOR SUKANYA SUDBANTHAD, 158 pp.

The aims of this survey research are to find out whether the internet users aware of the issue of potential copyright violation in using the literature, fine arts, performing arts, and audio-visual materials published on the internet or not and the associated opinion. It is intended to find out perception of oneself against the perceptions other persons and to find out what factors contribute to the copyright violation. Moreover, it is also intended to find out the behavior of those who have violated the copyrighted material and what kind of online material subjected to most frequent copyright violation on the internet.

From the research, it is found out that most students are aware of the moral aspect of violating the copyrighted material. Most of which perceived that the violation is wrong and strongly agreed on the principle of social justice in which the owners of the copyrighted material should receive reasonable compensation so that they can retain the enthusiasm to continue producing the creative work. On the issue of comparing oneself with others, it is found out that most persons perceive that one has the positive outlook than others. The factor contributes to most copyright violation is the desire to learn and accumulate new knowledge. But, the factor making students to avoid copyright violation is the conscientious. Moreover, the research also found that the most frequent types of violations are the downloading of pictures from internet, the cut and paste of statements, paragraphs and papers to be used in one's research papers without proper reference, and finally, the download of mp3 songs from internet without paying or getting permission from the copyright owners.

Department .....Journalism.....

Student's signature.....

Sunita Khemthong

Field of study ...Journalism.....

Advisor's signature.....

Sukanya Sudbanthad

Academic year ...2006.....



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจาก ศ. สุกัญญา สุตบรรทัด ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำ พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางที่เป็นประโยชน์และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนงานวิจัยนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยต้องกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รศ. พีระ จิโรโสภณ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผศ. ณรงค์ ขำวิจิตร กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ซึ่งทั้งสองท่านได้กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์เพื่อใช้ปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ พี่ๆ ฝ่ายวิเคราะห์ทรัพยากรสารสนเทศ สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยกับกำลังใจที่มีให้เสมอ รวมทั้งคุณชนาธิป หลาบมาลา คุณชัยวิทย์ รติมงคลรักษ์ คุณธนัช บุญจันทร์ คุณสุชาลักษ์ม ธรรมดวงศรี คุณกนกพร คงนาค และคุณจุฑาทิพย์ จันทร์ลูน กับน้ำใจ และความช่วยเหลือที่ท่านมอบให้

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นสาขาวิชาวารสารสนเทศทุกคนที่คอยให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด

สุดท้ายผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงต่อคุณพ่อ ประทีป และคุณแม่ กอรรณิการ์ เข้มทอง พี่สาวและน้องสาวที่คอยให้ความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจ ส่งผลให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิต และก้าวหน้าในหน้าที่การงาน รวมทั้งเป็นกำลังทุนทรัพย์ และกำลังใจที่ดีให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
บทที่	
1. บทนำ .....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา .....	1
ปัญหานำวิจัย .....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	6
ขอบเขตการวิจัย .....	6
สมมติฐานการวิจัย .....	7
นิยามศัพท์ .....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	10
2. แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	11
1. แนวคิดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์.....	11
2. แนวคิดเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต .....	20
3. แนวคิดเกี่ยวกับความตระหนัก .....	22
4. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ .....	23
5. แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการข่าวสาร.....	27
6. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร.....	30
7. ทฤษฎี Third Person Effect .....	32
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	36
3. ระเบียบวิธีวิจัย .....	37
รูปแบบงานวิจัย .....	37
ประชากรในการวิจัย .....	37
กลุ่มตัวอย่าง .....	37
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย .....	41

การวิเคราะห์ข้อมูล .....	46
<b>4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....</b>	<b>47</b>
<b>ตอนที่ 1</b> การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร .....	<b>48</b>
<b>ตอนที่ 2</b> ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์งานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต .....	55
<b>ตอนที่ 3</b> ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต .....	57
<b>ตอนที่ 4</b> ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต .....	59
<b>ตอนที่ 5</b> ข้อมูลเกี่ยวกับความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต .....	61
<b>ตอนที่ 6</b> ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต .....	69
การทดสอบสมมติฐานการวิจัย .....	82
<b>5. สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>112</b>
สรุปและอภิปรายผล .....	113
ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ .....	141
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	142
รายการอ้างอิง .....	143
ภาคผนวก .....	147
ประวัติผู้วิจัย .....	158



## สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากร.....	48
2	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	51
3	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นสมาชิกระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากผู้ให้บริการ .....	51
4	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามที่ใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่างๆ .....	52
5	รายละเอียดวิธีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	53
6	รายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	54
7	รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	56
8	รายละเอียดเกี่ยวกับปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	58
9	รายละเอียดเกี่ยวกับปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	60
10	แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ .....	62
11	แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ.....	70
12	เปรียบเทียบความแตกต่างความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น.....	78
13	เปรียบเทียบความแตกต่างทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น.....	80



ตาราง

27	เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในกลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทกับกลุ่มรายได้ 5,000 – 10,000 บาท.....	94
28	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีเพศแตกต่างกัน.....	95
29	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีสาขาวิชาแตกต่างกัน.....	96
30	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีอายุแตกต่างกัน.....	97
31	ผลการวิเคราะห์ Post Hoc เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตที่มีอายุแตกต่างกันเป็นรายคู่.....	97
32	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในกลุ่มอายุ 21 ปี กับกลุ่มอายุมากกว่า 21.....	99
33	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน.....	100
34	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีรายได้แตกต่างกัน.....	101
35	ผลการวิเคราะห์ Post Hoc เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตที่มีรายได้แตกต่างกันเป็นรายคู่.....	102
36	เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมงานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทกับนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท .....	103
37	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต.....	103
38	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต .....	105

ตาราง

39	สรุปความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ ความตระหนักรู้ และ พฤติกรรมการละเมิด ลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสารสนเทศบน อินเทอร์เน็ต กับตัวแปรต่างๆ.....	106
----	---	-----



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อินเทอร์เน็ตจัดเป็นรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารหลักในระบบสารสนเทศ ซึ่งสามารถส่งผ่านข้อมูลจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถบีบอัดข้อมูลแล้วส่งผ่านอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่การสื่อสารแบบปกติไม่สามารถทำได้ เราอาจจะต้องเสียเวลาในการส่งข้อมูลทางไปรษณีย์ เสียค่าใช้จ่ายในการจัดส่ง ซึ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถย่นระยะเวลาและระยะทาง และประหยัดค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมาก

พัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ก้าวข้ามพ้นข้อจำกัดของกระบวนการสื่อสารไปสู่มวลชนจากรูปแบบเดิม เข้าสู่ยุคที่กล่าวกันว่าเป็นประชาธิปไตยทางข่าวสารจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบใหม่ จากพัฒนาการดังกล่าว ทำให้งานอันมีลิขสิทธิ์ต่างๆ เช่น งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ตลอดจนงานประเภทอื่นๆสามารถปรากฏอยู่ในรูปดิจิทัล (Digital) บนอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ (สราวุธ ปิตียาศักดิ์, 2546) แต่ก็แฝงไปด้วยกฎเกณฑ์ทางด้านกฎหมายและแนวคิดทางด้านจริยธรรมอันเป็นกติกาที่ผู้ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตต้องนำมาใช้ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดคำถามถึงขอบเขตการคุ้มครองของกฎหมายลิขสิทธิ์ที่ใช้บังคับในปัจจุบันของประเทศต่างๆทั่วโลก รวมไปถึงประเทศไทยว่า จะสามารถรวมไปถึงความคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์ในรูปแบบดิจิทัลได้เพียงพอหรือไม่

สมชาย นำประเสริฐชัย (2542) กล่าวว่า ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะกระทำใดๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น เช่น งานด้านวรรณกรรม นาฏกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สื่อบันทึกเสียง นักแสดง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ งานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์และแผนกศิลปะ ซึ่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดเป็นส่วนหนึ่งของงานวรรณกรรมด้วย

ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์นั้นมีเหตุผลที่แตกต่างกันไป บางครั้งอาจจะละเมิดโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ บางครั้งเพียงแค่ต้องการให้ผู้อื่นรู้จักและใช้งาน บางครั้งผู้ละเมิดต้องการความท้าทาย และความตื่นเต้นที่ท้าทายกฎหมาย บ้างก็อ้างว่าต้องการสร้างโอกาสให้กับผู้สนใจแต่ไม่มีทุนในการจัดหาซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องมาใช้งานและเป็นการลดช่องว่างในสังคม แต่โดยเหตุผลหลักๆแล้ว คือ



ต้องการของดีราคาถูก หรือไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเลยยิ่งเป็นการดี และมักกล่าวอ้างว่า ไม่ได้สร้างความเสียหายให้กับผู้ใด

นอกจากนี้การละเมิดลิขสิทธิ์มีการกระทำกันมากขึ้นเนื่องจากการแอบอ้างตัวตนทำได้ง่าย และมีเว็บไซต์ที่เปิดเสรีเป็นจำนวนมากที่ให้ผู้ใช้งานสามารถกำหนดชื่อ กำหนดรหัสเป็นใครก็ได้โดยไม่มีการตรวจสอบ เช่น [www.hotmail.com](http://www.hotmail.com), [www.doramail.com](http://www.doramail.com), [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com), [www.gmail.com](http://www.gmail.com) และอื่นๆ และอีกเหตุผลประการหนึ่งที่ผู้ใช้ทำการละเมิด คือ ต้องการได้ตอบบริษัทที่ตั้งราคาสินค้าไว้สูงเกินความเป็นจริงในความเห็นของผู้ละเมิด ตลอดจนความต้องการทางการค้าที่ไม่ต้องลงทุนมากนักแต่ได้กำไรสูงโดยไม่คำนึงถึงเจ้าของลิขสิทธิ์ และยังมีผู้สนับสนุนโดยการซื้อและใช้สินค้าละเมิดลิขสิทธิ์อยู่เป็นจำนวนมาก รวมทั้งกฎหมายและมาตรการการปฏิบัติในเรื่องของการละเมิดยังไม่ชัดเจนมากนัก

อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งใหญ่ในการละเมิดสิทธิอย่างหลากหลาย เช่น การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆ เช่น วรรณกรรม เพลง ซอฟต์แวร์ และอื่นๆ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังเป็นสื่อในการละเมิดลิขสิทธิ์และยังเป็นแหล่งข้อมูลใหญ่ในการละเมิดอีกด้วย เว็บไซต์จำนวนมากเสนอขั้นตอนและวิธีการละเมิดลิขสิทธิ์สำหรับความต้องการในเรื่องต่างๆและยังเป็นแหล่งเก็บเครื่องมือที่ใช้ในการละเมิด เช่น โปรแกรม crack ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการปลดล็อกในการเปลี่ยนโปรแกรมให้กลายเป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ โดยเว็บไซต์ที่ให้บริการถ่ายโอนโปรแกรมละเมิดลิขสิทธิ์นั้นมักจะถูกเรียกว่า แวร์ซ (Warez)

จากการเติบโตของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทำให้การละเมิดใช้ซอฟต์แวร์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตมีมากขึ้น โดยในต่างประเทศจะใช้การละเมิดลิขสิทธิ์จากเว็บไซต์ไฟล์แชร์ริงที่ใช้เทคโนโลยี Peer 2 Peer ซึ่งเป็นแหล่งรวมเพลง ภาพยนตร์และซอฟต์แวร์มาให้ดาวน์โหลดกันอย่างสะดวกสบาย ส่วนในประเทศไทยนั้นพบว่า เว็บประมูลนั้นเป็นช่องทางหนึ่งในการขายซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยล่าสุด บีเอสเอ หน่วยงานปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ได้จับกุมผู้ขายซอฟต์แวร์เถื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นคดีที่ 2 ในปีที่ผ่านมา (2547) และเป็นคดีที่ 4 ในไทย โดยชายอายุ 28 ปี ประกาศขายซอฟต์แวร์ราคาถูก 50 บาท ในเว็บประมูลของไทยอย่าง Tarad.com, Thaisecondhand.com, Pamool.com โดยให้ลูกค้าโอนเงินเข้าบัญชี จากนั้นจะจัดส่งทางไปรษณีย์ ซึ่งเมื่อตำรวจเข้าไปจับกุมพบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และเครื่องพิมพ์การทำซอฟต์แวร์

เดือนแบบทำคนเดียว และใช้ชื่อว่า AIS เพื่อดึงดูดความสนใจ และในช่วง เดือน มีนาคม 2548 ที่ผ่านมาก็ ได้มีการจับกุมผู้ทำการละเมิดผ่านทางอินเทอร์เน็ตไปแล้วเช่นและใช้เว็บปลอมเป็นแหล่งหลอกลวง และจัดส่งทางไปรษณีย์เช่นกัน

ส่วนผู้ที่ลักลอบใช้ซอฟต์แวร์เถื่อนในระดับองค์กร พบว่าเป็นบริษัทผลิตรายโทรทัศน์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ในช่วงปลายเดือน กันยายน 2548 ปรากฏว่าของกลางที่จับได้เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์พีซี 50 เครื่อง มีการใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ของสมาชิกบีเอสเอหลายแห่ง ได้แก่ อะโดบี ออโต้เดสก์ แมคโคมีเดีย แมคอาฟี ไมโครซอฟต์ และไซแมนเทค ซึ่งคิดเป็นมูลค่าความเสียหายเฉลี่ยประมาณ 3.8 ล้านบาท

จากการสำรวจไอทีซีพบว่า ประเทศไทยมีอัตราผู้ใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ 79% ในปี พ.ศ. 2547 คิดเป็นอันดับ 5 ในโซนเอเชียแปซิฟิก มูลค่าความเสียหายได้เพิ่มจำนวนขึ้นถึง 42 ล้านเหรียญสหรัฐ จาก 141 ล้านเหรียญฯ เพิ่มขึ้นเป็น 183 ล้านเหรียญฯ เนื่องจากแนวโน้มผู้ใช้พีซีมีจำนวนมากขึ้น อีกทั้งตลาดทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเติบโตมากขึ้นด้วย

#### ประเทศที่มีอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์สูงสุดปี 2547

อันดับ	ประเทศ	2547 (%)	2548 (%)
1	เวียดนาม	92	92
2	ยูเครน	91	91
3	จีน	90	92
4	ทิมบับเว	90	87
5	อินโดนีเซีย	87	88
6	รัสเซีย	87	88
7	ไนจีเรีย	84	84
8	ตูนิเซีย	84	82
9	แอลจีเรีย	83	80
10	เคนยา	83	80
15	ไทย	79	80

ที่มา : กลุ่มพันธมิตรธุรกิจซอฟต์แวร์ (BSA), กรุงเทพฯธุรกิจ, 19 พฤษภาคม 2548

แนวโน้มการละเมิดผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตนั้น จะเพิ่มขึ้นตามการเติบโตของผู้ใช้บรอดแบนด์ ทั้งผ่านช่องทางของเว็บประมูล และสแปมเมลล์ ซึ่งจากการประเมินของไอดีซี พบว่า ในปี 2547 มีครีวเรื่อนที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ 25 ล้านครีวเรื่อนและคาดว่า ในปี 2551 จะมีถึง 200 ล้านครีวเรื่อน

ทั้งนี้เว็บไซต์ที่ให้บริการดาวน์โหลดไฟล์แบบ Pear to Pear ที่ใช้เทคนิคการกระจายไฟล์ขนาดใหญ่จากหลายแหล่งจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่งต่อไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ที่ต้องการดาวน์โหลดโปรแกรม ทำให้การดาวน์โหลดเร็วขึ้นกว่าเดิมอย่างเช่น Bittorent ที่กำลังเป็นที่นิยมในประเทศไทยขณะนี้ แต่ในประเทศฮ่องกงการให้บริการเว็บไซต์ลักษณะนี้จะถือว่าผิดกฎหมาย สามารถดำเนินคดีได้ทันที

นอกจากการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์แล้ว ในส่วนของวงการเพลงก็ได้รับความกระทบกระเทือนจากการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพลงในรูปแบบของ MP3 ที่ทำให้สามารถเก็บเพลงได้จำนวนมากในซีดีแผ่นเดียว และโปรแกรมที่ใช้เล่นเพลงในรูปแบบของ MP3 นี้มีมาก และหาได้ไม่ยาก อย่างเช่น WinAmps และ Windows Media Player

ในด้านผลงานวรรณกรรมที่ปรากฏบนอินเทอร์เน็ต เช่น เนื้อหาบทความก็ยังคงเป็นประเด็นคำถามว่า บทความประเภทไหนที่สามารถตีพิมพ์ได้และถือว่าถูกต้องตามกฎหมาย จากตัวอย่างเว็บไซต์ของพีซีแมกซีน ทั้งที่สหรัฐอเมริกาและที่ประเทศไทย หรือเว็บนิตยสารอื่นๆ ต่างก็ประสบปัญหาลักษณะดังกล่าวเช่นเดียวกัน เนื่องจากมีเจ้าของเว็บหลายแห่งคัดลอกข้อความจากส่วนออนไลน์ของเว็บซึ่งมีลิขสิทธิ์ไปไว้ที่เว็บของตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ทางออกที่ดีที่สุดสำหรับเจ้าของเว็บก็คือ แทนที่จะคัดลอกบทความไปไว้ที่ไซต์ของตนเอง ควรจะสร้างลิงค์กลับมาที่ไซต์เจ้าของบทความ

จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปลักษณะการละเมิดบนอินเทอร์เน็ตที่ปรากฏในประเทศไทย ดังนี้

1. การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์
2. การส่งต่อซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่น
3. การแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

4. การคัดลอกบทความ วิทยานิพนธ์ และงานวิจัย
5. การดาวน์โหลดเพลง ภาพ และภาพยนตร์

ประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตนี้ กลุ่มเจ้าของผลงานพยายามที่จะรวมตัวกันเพื่อเรียกร้องและปกป้องผลประโยชน์ของกลุ่มตน ซึ่งส่วนใหญ่ก็ตระหนักว่าเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยากที่จะปราบปรามหมด เพียงแต่เป็นเพียงการปรามให้มีการชะงักหรือหยุดในการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นเป็นการชั่วคราวเท่านั้น การจับกุมไม่สามารถดำเนินการได้หากเจ้าของสิทธิ์ไม่ร้องขอ และการจับกุมเป็นการทำให้การละเมิดนั้นทำกันอย่างลับเพิ่มมากขึ้นและเปลี่ยนกรรมวิธีการดำเนินการที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น ใช้โปรแกรมติดต่อสื่อสารอย่าง ICQ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือเปิดให้ถ่ายโอนไฟล์ได้สำหรับผู้เชื่อมกับเครือข่ายได้ หรือส่งทางไปรษณีย์ให้สั่งซื้อแทนการวางขายแบบปกติ

การละเมิดลิขสิทธิ์นั้นเปรียบเสมือนกำแพงกันไม่ให้มีการแสดงผลงานจากความคิดผู้สร้าง ผู้ประดิษฐ์ ซึ่งอาจทำให้มีการพัฒนาผลงานใหม่ๆ น้อยลง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาว่า มีปัจจัยอะไรที่นำไปสู่การละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีความคิดเห็นอย่างไรต่อเรื่องนี้ พฤติกรรมต่างๆในการละเมิดของผู้ใช้เป็นอย่างไร และอื่นๆ ซึ่งผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อฝ่ายต่างๆที่เกี่ยวข้องในการกำหนดมาตรการ หรือกฎหมายต่างๆเพื่อช่วยบรรเทาปัญหาการละเมิดให้คลี่คลายลงไปได้ และ อาจจะสามารถหาความสมดุลระหว่างเจ้าของลิขสิทธิ์กับผู้ใช้งานว่าความเหมาะสมอยู่ที่ใด ซึ่งประเด็นเหล่านี้ไม่ใช่หน้าที่รัฐเพียงอย่างเดียว ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันแก้ไขด้วย

### ปัญหานำวิจัย

1. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตหรือไม่อย่างไร
2. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตอย่างไร และมีความแตกต่างหรือไม่ระหว่างการมองตนเองกับการมองผู้อื่น
3. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีพฤติกรรมในการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตอย่างไร และงานลักษณะใดที่ถูกละเมิดมากที่สุด

4. มีปัจจัยใดบ้างที่ทำให้เกิดการละเมิดและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานซอฟต์แวร์บนอินเทอร์เน็ต

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานซอฟต์แวร์บนอินเทอร์เน็ตหรือไม่อย่างไร
2. เพื่อทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีทัศนคติอย่างไรต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานซอฟต์แวร์บนอินเทอร์เน็ตและเพื่อให้ทราบถึงมุมมองที่แตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น
3. เพื่อทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีพฤติกรรมในการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างไร มีงานลักษณะใดที่ถูกละเมิดมากที่สุด
4. เพื่อทราบว่าปัจจัยใดบ้างที่ทำให้เกิดการละเมิดและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานซอฟต์แวร์บนอินเทอร์เน็ต

### ขอบเขตการวิจัย

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษา ได้แก่ กลุ่มนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาภาครัฐบาลและเอกชน ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยแบ่งเป็นสาขาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และสาขาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามวัดความตระหนักรู้ และ ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานซอฟต์แวร์บนอินเทอร์เน็ต



### สมมติฐานการวิจัย

1. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน
2. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน
3. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน
4. ความตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ต
5. ทัศนคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ต

### นิยามศัพท์

**ผลงานบนอินเทอร์เน็ต** หมายถึง ผลงานสร้างสรรค์ประเภทงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดงและ งานโสตทัศนที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบดิจิทัล (Digital) บนอินเทอร์เน็ต (internet)

**งานวรรณกรรม** หมายถึง งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ ผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความทางวิชาการ รวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

**งานด้านศิลปะ-การแสดง** หมายถึง งานที่เกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือ การแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว การแสดงโดยวิธีใบ้ งานภาพวาด งานภาพพิมพ์ งานภาพถ่ายและแผนผังของงานที่กล่าวมา ฉากหลังของเว็บไซต์ โดยไม่คำนึงว่างานนั้นจะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว เช่น งานเพลงขณะเข้าสู่เว็บไซต์ หรือ งานเพลงประกอบเว็บไซต์ MP3 โน้ตเพลง หรือ แผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว งานภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ที่ปรากฏบนจอภาพ ภาพเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถมีปฏิสัมพันธ์บนจอภาพ ลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยสามารถบันทึกลงวัสดุใดๆ ที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก เช่น เสียงการบรรยาย เสียงการให้สัมภาษณ์ งานแพร่เสียงแพร่ภาพผ่านเว็บ (web broadcasts or web casting) รวมถึงการนำภาพและเสียงมาจากการแพร่เสียงแพร่ภาพทางวิทยุและหรือโทรทัศน์ ซึ่งต้องเปิดผ่านโปรแกรมต่างๆ เช่น Realplayer, Windows Media Player

### **งานสไลด์ทัศน์**

หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับภาพ สามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก เช่น งานแผ่นใสหรืองานภาพสไลด์ ภาพชุดหรือ พาวเวอร์พอยท์ และรวมถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย

### **ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต**

หมายถึง นิสิต นักศึกษาของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยรังสิต และ มหาวิทยาลัยหอการค้า ระดับปริญญาตรี และโทที่เข้าไปใช้บริการต่างๆที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ต หรือทำหน้าที่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่างๆลงบนอินเทอร์เน็ต

## ความตระหนักรู้

หมายถึง ความสำนึก ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลต่อลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ต ใน**ประเด็นความยุติธรรมของสังคม** หมายถึง ความรู้สึก สำนึกของผู้ใช้ผลงานต่อเจ้าของผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องผลประโยชน์ที่ควรจะได้รับ และความรู้สึกในแง่ของผู้ใช้ในเรื่องของความเสมอภาคในการเข้าใช้ **ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม** กล่าวคือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรับรู้ หรือสำนึกใหม่ว่าหากละเมิดลิขสิทธิ์จะทำให้ผู้สร้างสรรค์ขาดกำลังใจผลิตผลงาน อันนำไปสู่ผลงานด้านวรรณกรรม ศิลปะ-การแสดง และโสตทัศนศิลป์ลดน้อยลง **ประเด็นด้านเศรษฐกิจ** หมายถึง การรับรู้ หรือสำนึกในใจของผู้ใช้ต่อการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่จะทำให้เจ้าผลงานต่างๆ รวมถึงนายทุน ได้รับค่าตอบแทนจากการสร้างสรรค์ หรือลงทุนนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจ **ประเด็นด้านศีลธรรม** หมายถึง ความรู้สึกผิดชอบต่อการขโมยผลงานของผู้อื่นไปใช้ และ**ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ** กล่าวคือ การรับรู้ถึงผลเสียของการละเมิดลิขสิทธิ์อันจะนำไปสู่การเสียชื่อเสียงของประเทศชาติ

## ทัศนคติ

หมายถึง ความคิดเห็นของบุคคลต่อลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ต ใน**ประเด็นความยุติธรรมของสังคม** ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ เกิดมาได้ด้วยความอุตสาหะ ฝีมือ และทักษะจากการสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์สมควรได้รับผลประโยชน์จากผลงานของตน อีกมุมหนึ่ง คือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าใช้ได้เท่าเทียมกัน **ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม** คือ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลิตผลงานทางด้านวรรณกรรม ด้านศิลปะ-การแสดงและงานโสตทัศนศิลป์ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรม **ประเด็นด้านเศรษฐกิจ** กล่าวคือ ผู้สร้างสรรค์ผลงานสมควรได้รับผลตอบแทนที่คุ้มค่า อันจะเป็นผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจต่อไป **ด้านศีลธรรม** คือ การให้เกียรติและความเคารพต่อผู้สร้างสรรค์ซึ่งถือว่าเป็นผู้มีคุณูปการต่อสังคม

และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้เกิดการเพิ่มพูนงานสร้างสรรค์ขึ้นมากมายนำไปสู่ความก้าวหน้าเจริญหน้า และการยกย่องจากประเทศอื่นๆ

#### การละเมิดลิขสิทธิ์

หมายถึง การดาวน์โหลดซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ การดาวน์โหลดรูปภาพ และภาพยนตร์ การส่งต่อซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่น การแลกเปลี่ยนข้อมูลผลงานบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์รวมถึงการคัดลอกบทความ วิทยานิพนธ์ และงานวิจัยบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่มีการอ้างแหล่งที่มาด้วย

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้เห็นความรูสึกนึกคิดของผู้ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมต่อเรื่องสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานวิจัยจะช่วยให้นักวิชาการ ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้ตระหนัก และเห็นความสำคัญในการที่จะช่วยกันแสวงหาหนทาง มาตรการและกลยุทธ์ที่เหมาะสม อันนำไปสู่การบรรเทาปัญหา และขจัดอุปสรรคในการใช้บริการข้อมูลข่าวสารในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และปัญหาความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึง

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. แนวคิดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์
2. แนวคิดเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. แนวคิดเกี่ยวกับความตระหนัก
4. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ
5. แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการข่าวสาร
6. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร
7. ทฤษฎี Third Person Effect

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

ไชยยศ เหมะรัชตะ (2543) กล่าวว่า ลิขสิทธิ์ คือ สิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive right) ที่กฎหมายกำหนดให้ความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ หรือเจ้าของงานที่จะไม่ให้ผู้อื่นมากระทำ หรือใช้หรือหาประโยชน์จากงานสร้างสรรค์นั้น โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแห่งทรัพย์สินประเภทหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะดังนี้

1. **ลิขสิทธิ์เป็นทรัพย์สิน** ในลักษณะทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) อันไม่มีรูปร่างจับต้องได้ ซึ่งเกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์งาน แม้งานนั้น จะมีรูปร่างให้เห็น และหรือจับต้องได้หรือไม่ก็ตาม เช่น งานภาพวาด หนังสือ สิ่งบันทึกเสียง และงานแพร่เสียง แพร่ภาพ เป็นต้น

2. **ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิแต่ผู้เดียว** กฎหมายได้กำหนดให้สิทธิแต่ผู้เดียว (Exclusive right) แก่เจ้าของลิขสิทธิ์ เพื่อกำหนด หรือใช้หรือหาประโยชน์ในงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย ภายใต้



หลักเกณฑ์และเงื่อนไขตามกฎหมายกำหนดไว้ เช่น การอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยไม่มีลักษณะที่เป็น การจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรม เป็นต้น

3. **ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิเฉพาะบุคคล** ลิขสิทธิ์เป็นสิทธิที่กฎหมายกำหนดให้แก่เจ้าของ ลิขสิทธิ์ ซึ่งอาจเป็นผู้สร้างสรรค์ หรือบุคคลใดๆ ที่ได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ตามกฎหมายก็ได้ ทั้งนี้เพื่อ สนับสนุนและตอบแทนการสร้างสรรค์งานต่างๆ เพื่อให้สังคมได้ใช้ประโยชน์ หรือชื่นชมผลงาน สร้างสรรค์นั้น

### เหตุผลของการคุ้มครองลิขสิทธิ์

การคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นการให้ความคุ้มครองโดยกฎหมาย เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับสิทธิ ในการควบคุม (Right to control) หรือแสวงหาผลประโยชน์จากการเผยแพร่งาน (Benefit from the communication) จากงานของผู้สร้างสรรค์ โดยมีเหตุผลแห่งการคุ้มครอง ดังนี้

1. **เหตุผลแห่งความยุติธรรมของสังคม** ผู้สร้างสรรค์เป็นบุคคลผู้ที่สมควร ได้รับ ผลประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดขึ้นมาได้ด้วยแรงงาน ความอดทน และฝีมือ ทักษะจากการสร้างสรรค์ของผู้สร้างสรรค์เหล่านั้น
2. **เหตุผลทางความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม** เมื่อผู้สร้างสรรค์ต่างได้รับ ผลตอบแทนอันสมควร ย่อมทำให้สามารถดำรงชีพอยู่ได้ในสังคม และมีกำลังในการ สร้างสรรค์งานใหม่ๆ ออกมาสนองความต้องการของสังคม อันนำไปสู่การเพิ่มพูนงาน สร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานวรรณกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม และ นาฏกรรม ซึ่งกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมให้แก่สังคมนั้นๆต่อไป
3. **เหตุผลทางด้านเศรษฐกิจ** งานสร้างสรรค์บางชิ้น ต้องใช้งบประมาณและทรัพยากร เป็นอย่างมาก เพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นรูปร่างปรากฏเผยแพร่ต่อสาธารณชน เช่น การ สร้างภาพยนตร์ การผลิตสิ่งบันทึกเสียง และการสร้างงานสถาปัตยกรรม เป็นต้น ผู้ผลิตจึงสมควรได้รับผลตอบแทนที่คุ้มค่า จากการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานสร้างสรรค์ เหล่านั้น อันจะเป็นผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจต่อไป
4. **เหตุผลทางด้านศีลธรรม** ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้มีคุณูปการต่อสังคมเพราะเป็นผู้ที่ทำให้ โลกดำรงอยู่ได้โดยไม่ปราศจากความเจ็บเหงา การให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ย่อมเป็น

ผลทางจิตวิทยาประการหนึ่ง ให้สังคมรับรู้ถึงการให้ความเคารพต่อผู้สร้างสรรค์ อันนำไปสู่พัฒนาการ สิทธิอันเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครอง ชื่อเสียงเกียรติคุณของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเรียกกันว่า “ธรรมสิทธิ” (Moral right)

5. **เหตุผลทางชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ** เมื่อการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์เป็นผลให้เกิดการเพิ่มพูนงานสร้างสรรค์อันนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวัฒนธรรมแล้ว ประเทศที่มีพัฒนาการทางวัฒนธรรมสืบทอดเป็นมรดกอันยาวนาน ย่อมได้รับความเคารพยกย่องชื่นชมจากประเทศอื่นๆ ซึ่งเป็นการสร้างชื่อเสียงให้แก่ประเทศที่มีศิลปวิทยาการอย่างมากมายนั้นๆ

### งานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง

ไชยยศ เหมะรัชตะ (2543: 23-34) กล่าวว่า พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก ได้กำหนดประเภทของงานอันมีลิขสิทธิ์ไว้แตกต่างไปบ้างจากที่เคยกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 อันได้แก่ งานวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม ทัศนศิลป์ ทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือ แผนกศิลปะ สามารถแยกพิจารณางานแต่ละประเภทได้ดังนี้

#### 1. งานวรรณกรรม (Literary Work)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ให้ความหมายของคำว่า “วรรณกรรม” ว่าหมายถึง งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

งานนิพนธ์ ได้แก่ งานในลักษณะทางอักษร หรือสื่อความหมายทางภาษาต่างๆ ดังเช่น หนังสือ และสิ่งพิมพ์อื่นๆ ส่วนงานลักษณะทางปาฐกถา คำปราศรัย และสุนทรพจน์ เป็นการแสดงออกทางภาษาด้วยคำพูด หรือท่าทางต่างๆ ต่อผู้ฟัง

กฎหมายลิขสิทธิ์ฉบับปัจจุบันของประเทศไทย ได้กำหนดให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Program) อยู่ภายใต้ความหมายของวรรณกรรม เนื่องจาก ลักษณะของโปรแกรม

คอมพิวเตอร์เป็นรูปแบบของงานที่ถูกสร้างขึ้น โดยการที่ผู้เขียนโปรแกรมได้ทำการแปลงงานต่างๆ อันได้แก่ บันทึกรหัส เอกสาร แผนภูมิ เป็นต้น เป็นรูปแบบของภาษาต้นกำเนิด (Source code) ซึ่งเขียนขึ้นด้วยภาษาระดับสูง (High level language) อันได้ถูกออกแบบมาดั่งเช่น ฟอรัทแรน (Fortran) และภาษาต้นกำเนิดนั้นได้ถูกเปลี่ยนโดยโปรแกรมอื่นภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ให้กลายเป็นภาษาวัตถุ (Object code) ซึ่งเป็นภาษาอีกรูปแบบหนึ่ง อันเป็นการยากที่จะอ่านภาษาเหล่านั้นได้ โดยเปรียบเทียบกับรหัสมอร์ส (Morse code) ที่ได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ภายใต้ความหมายของงานวรรณกรรม ตามแนวคำพิพากษาของศาลอังกฤษ ด้วยเหตุนี้ภาษาที่ถูกเขียนขึ้นสำหรับคอมพิวเตอร์ จึงควรได้รับความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ในประเภทของงานวรรณกรรมอย่างหนึ่งเช่นกัน

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 4 ได้ให้คำนิยาม “โปรแกรมคอมพิวเตอร์” ว่า หมายถึง คำสั่ง ชุดคำสั่งหรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงาน หรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างใดอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด” โดยคำสั่ง หรือชุดคำสั่งเหล่านี้ สามารถทำให้คอมพิวเตอร์ทำสิ่งต่างๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมการทำงานของคอมพิวเตอร์ ซึ่งจัดการเกี่ยวกับหน้าที่ภายในของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยทำหน้าที่ ดูแลมันสมองและทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่ต่างๆ ดังที่ได้กำหนดไว้ได้ หรือจะเป็นโปรแกรมเพื่อการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมเหล่านั้นจะทำงานเฉพาะตามประสงค์ของผู้ใช้คอมพิวเตอร์

## 2. งานนาฏกรรม (Dramatic Work)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้นิยามความหมายของ “นาฏกรรม” ว่าหมายถึงงานที่เกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือ การแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และหมายความรวมถึง การแสดงโดยวิธีใดด้วย

งานนาฏกรรมเป็นการกระทำเป็นกระบวนท่า การแสดงละคร การฟ้อนรำ การเต้นในลักษณะท่าทางต่างๆ รวมทั้งการทำท่าที่แสดงประกอบเป็นเรื่องราว เช่น การแสดงโขน ลำตัด และลิเก เป็นต้น แต่การแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอล เทนนิส และบาสเกตบอล ซึ่งไม่อาจกำกับบทหรือกำหนดท่าทาง ไม่จัดเป็นงานนาฏกรรม

### 3. งานศิลปกรรม (Artistic Work)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดลักษณะของงานสร้างสรรค์ ซึ่งถือว่าเป็น "งานศิลปกรรม" ไว้ โดยงานศิลปกรรมหมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ดังต่อไปนี้

3.1 **งานจิตรกรรม** ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียว หรือหลายอย่าง ดังเช่น งานภาพวาดสีด้วยสีน้ำมัน และ ภาพวาดด้วยดินสอ

3.2 **งานประติมากรรม** ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้ ดังเช่น งานปั้นรูปเหมือน หรือรูปศิลป์

3.3 **งานภาพพิมพ์** ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์ หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

3.4 **งานสถาปัตยกรรม** ได้แก่งานออกแบบอาคาร หรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

3.5 **งานภาพถ่าย** ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพ โดยให้แสงผ่านเลนส์ ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใดๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือ หรือวิธีการอย่างอื่น ดังเช่น การถ่ายรูปด้วยกล้องโพลาออยด์ แต่ไม่รวมถึงฟิล์มภาพยนตร์ ซึ่งจัดเป็นงานประเภทภาพยนตร์

3.6 **งานภาพประกอบแผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์** ดังเช่นรูปทรงสามมิติจำลองอวัยวะมนุษย์

3.7 **งานศิลปประยุกต์** ได้แก่ งานที่นำเอางาน 6 ลักษณะตามที่กล่าวมาอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าว เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุ หรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้ หรือ นำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่างานศิลปกรรม ทั้ง 7 ลักษณะดังกล่าวแต่ละอย่างจะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ให้หมายความรวมถึง ภาพถ่าย และแผนผังของงานดังกล่าวเป็นงานศิลปกรรมด้วย

#### 4. งานดนตรีกรรม (Musical Work)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้นิยามความหมายของคำว่า “ดนตรีกรรม” คือ งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้องหรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายความรวมถึงโน้ตเพลง หรือ แผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

งานดนตรีกรรม เป็นงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับเพลงไม่ว่าจะมีเพียงทำนอง หรือมีทั้งทำนองและคำร้องด้วยก็ตาม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้บรรเลง หรือขับร้อง และไม่จำกัดว่าเป็นเพลงในลักษณะใด เช่น เพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงช่อย เพลงเรื่อ เป็นต้น แม้เป็นเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อขับร้องเพียงอย่างเดียว เช่น เพลงเชียร์กีฬา ก็ถือว่าเป็นดนตรีกรรม

#### 5. งานโสตทัศนวัสดุ (Audio-Visual Work)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้นิยามคำว่า “โสตทัศนวัสดุ” หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับภาพ โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะลักษณะอย่างไร อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้ หมายความรวมถึงเสียงประกอบงานนั้น ถ้ามี

งานโสตทัศนวัสดุเป็นงานเกี่ยวข้องกับสิทธิข้างเคียง ( Neighboring rights) คืองานที่มีใช้ งานสร้างสรรค์ซึ่งเกิดจากความคิดริเริ่มอย่างแท้จริงแต่เป็นการนำเอางานพื้นฐาน อันได้แก่ งานวรรณกรรม งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม และงานดนตรีกรรม มาทำการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดงานประเภทใหม่ และสามารถหาประโยชน์ในทางธุรกิจ โดยก่อให้เกิดสิทธิในงานประเภทใหม่ควบคู่ไป กับงานพื้นฐานที่นำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์งานอันเกี่ยวข้องกับสิทธิข้างเคียงดังกล่าวนี้ อย่างไรก็ตามคำว่า “โสตทัศนวัสดุ” นี้เริ่มนำมาบัญญัติครั้งแรกในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ฉบับ พ.ศ. 2521 เพื่อให้ความคุ้มครองงานประเภทนี้ไว้อย่างชัดเจนขึ้น



งานโสตทัศนวัสดุ เป็นงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏขึ้นด้วยการได้เห็นทางสายตา และประกอบด้วยลำดับภาพ ซึ่งได้ถูกบันทึกไว้ในสิ่งที่สามารถนำออกแสดงได้ซ้ำ ด้วยเครื่องกลหรือเครื่องมืออำนวยความสะดวกใดๆ เช่น แผ่นวีดีโอดิจิตอล (Digital video disc) แผ่นวีดีโอคอมแพค (Video compact disc) และแถบบันทึกภาพ (Video tape) เป็นต้น

นอกจากนี้ กฎหมายลิขสิทธิ์นี้ยังบัญญัติให้คุ้มครองเสียง ซึ่งใช้ประกอบดังกล่าวด้วย เช่น เสียงคลื่นทะเล เสียงสายฝน เป็นต้น

## 6. งานภาพยนตร์ (Cinematographic work)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้นิยามความหมายของ “ภาพยนตร์” ว่าหมายถึง โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลักษณะของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

งานภาพยนตร์ เป็นงานอีกประเภทหนึ่งอันเกี่ยวข้องกับสิทธิข้างเคียง เนื่องจาก เป็นการนำเอางานพื้นฐานมาทำการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดงานประเภทนี้ขึ้น

งานสร้างสรรค์ประเภทภาพยนตร์นี้ เป็นการสร้างสรรค์ด้วยการลำดับภาพ ไม่ว่าจะมียุติเสียงประกอบหรือไม่ก็ได้ ดังเช่นภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม หรือ ภาพยนตร์เงียบ โดยมีการบันทึกลงในฟิล์มหรือวัสดุอื่นๆ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่อง ให้เห็นลำดับของภาพได้อย่างภาพยนตร์

ส่วนในกรณีภาพนิ่งจากลำดับภาพใดภาพหนึ่ง อันเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ มาทำเป็นภาพในลักษณะภาพถ่ายนั้น ไม่ถือว่าเป็นภาพดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ เนื่องจากภาพเฟรมเดี่ยวนั้น ไม่มีลักษณะเป็นลำดับภาพ เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องอย่างภาพยนตร์ กล่าวคือเป็นภาพที่เรียงกันตามเหตุการณ์ต่อเนื่องให้ปรากฏต่อสายตาผู้ชม แต่ภาพดังกล่าวซึ่งผ่านกรรมวิธีอย่างใดอย่างหนึ่ง จนเป็นงานภาพถ่ายแล้วย่อมเข้าลักษณะในประเภทงานศิลปกรรม



## 7. งานสิ่งบันทึกเสียง (Sound Recording Works)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้นิยามของคำว่า “สิ่งบันทึกเสียง” หมายความว่า งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใดๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้ มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

งานสิ่งบันทึกเสียงนี้ ถือเป็นงานอีกประเภทหนึ่ง อันเกี่ยวข้องกับสิทธิข้างเคียงเช่นเดียวกับงานโสตทัศนวัสดุ และงานภาพยนตร์ แต่พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดให้แยกงานสิ่งบันทึกออกจากงานโสตทัศนวัสดุ จากที่เคยรวมไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2521 โดยสิ่งบันทึกเป็นงานที่เกิดขึ้นจากการบันทึกเสียงต่างๆ เช่น เสียงเพลง ไม่ว่าจะมีการขับร้องหรือไม่ เสียงน้ำตก เสียงฟ้าผ่า เป็นต้น อันบันทึกลงวัสดุลักษณะใดๆ ซึ่งสามารถนำมาเล่นซ้ำได้อีก ด้วยเครื่องมือในการเล่นวัสดุดังกล่าว ดังเช่น งานเสียง แถบบันทึกเสียง และแผ่นคอมแพคดิสก์ (compact disc)

อย่างไรก็ตาม งานสิ่งบันทึกเสียงนี้ไม่รวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุ เพราะได้กำหนดให้อยู่ภายใต้ความหมายของงานประเภทภาพยนตร์ และโสตทัศนวัสดุอยู่แล้ว

## 8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (Sound and Video Broadcasting Works)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้นิยามของ “งานแพร่เสียงแพร่ภาพ” หมายความว่า งานที่นำออกสู่สาธารณชน โดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุ โทรทัศน์ หรือวิธีอย่างอื่นอันคล้ายคลึงกัน

งานแพร่เสียงแพร่ภาพเป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการนำเอางานสร้างสรรค์ประเภทอื่นซึ่งกำหนดไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ เช่น งานนาฏกรรม งานศิลปกรรม เป็นต้น ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชน โดยการแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง (Radio broadcasting) ดังเช่น การเปิดงานเสียงกระจายเสียงเพลงยอดนิยมทางวิทยุ การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์ (Television broadcasting) หรือ การแพร่ภาพและหรือเสียงโดยวิธีอื่นอันคล้ายคลึงกัน ดังเช่น

การส่งเสียงตามสาย (Wire telecommunication) หรือการแพร่เสียงแพร่ภาพโดยการส่งผ่านดาวเทียม (Satellite television)

การนำงานออกเผยแพร่โดยการแพร่เสียงแพร่ภาพนี้ เป็นการสร้างสรรค์งานประเภทหนึ่ง ด้วยการที่ผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมักเป็นกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง ได้ใช้ความรู้ ทักษะ ความอดุสาหะ และกำลังทรัพย์ งบประมาณค่อนข้างสูง เพื่อร่วมกันผลิตผล ด้วยการนำงานสร้างสรรค์ประเภทต่างๆ ออกแพร่เสียงแพร่ภาพ อันควรเป็นหลักฐานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ของอารยประเทศต่างต้องกำหนดงานประเภทนี้ไว้ว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามกฎหมาย

อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์งานแพร่เสียงแพร่ภาพ เป็นการนำงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ประเภทอื่นๆ ออกเผยแพร่ต่อสาธารณชนจึงต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานประเภทนั้นๆ เสียก่อนด้วย ตามมาตรา 15 แต่ถ้าเป็นการแพร่ภาพแพร่เสียงงานที่ผู้ทำการแพร่เสียงแพร่ภาพ เป็นผู้สร้างสรรค์เสียเองแล้ว ก็ย่อมสามารถกระทำได้

#### 9. งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ (any other work in the literary, scientific or artistic domain)

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 วรรคแรก ได้กำหนดงานอันมีลิขสิทธิ์ประเภทสุดท้ายตามกฎหมายฉบับนี้ ให้ได้แก่ งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะด้วย อันมีวัตถุประสงค์เป็นการกำหนดลักษณะของงานอื่นๆ ที่แตกต่างออกไปจากงานประเภทต่างๆ ที่จะมีการสร้างสรรค์ในอนาคต โดยมีขอบเขตในการให้ความคุ้มครองงานอย่างกว้างขวาง ไม่จำกัดอยู่แต่เฉพาะงานสร้างสรรค์แปดประเภทที่กล่าวมา

ผู้วิจัยนำแนวคิดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์มาใช้ในการศึกษา เพื่อให้เข้าใจความหมายของลิขสิทธิ์ และประเภทผลงานที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครอง อาทิ งานวรรณกรรม งานดนตรีกรรม งานภาพยนตร์ และอื่นๆ นอกจากนี้ ยังต้องการศึกษาความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ต่อเรื่องของการคุ้มครอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ ในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ ความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

### ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

กิดานันท์ มลิทอง (2539) กล่าวว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ ระบบของการเชื่อมโยงข่ายงานคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่มากครอบคลุมไปทั่วโลก เพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการ การสื่อสารข้อมูล เช่น การบันทึกเข้าระยะไกล (Remote login) การถ่ายโอนแฟ้ม ไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ และกลุ่มอภิปราย เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นวิธีการเชื่อมโยงข่ายงานคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ให้ขยายออกไปอย่างกว้างขวางเพื่อการเข้าถึงของแต่ละระบบที่มีส่วนร่วมอยู่

ต้น ตันท์สุทธิวงศ์และคณะ (2539) กล่าวว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก โดยมีมาตรฐานการรับส่งข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เช่น ตัวอักษร ภาพ และเสียงได้ รวมทั้งสามารถค้นหาข้อมูลจากที่ต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2540) กล่าวว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ (ทั้งที่อยู่ในองค์กรภาครัฐ และเอกชน) ทั่วทุกมุมโลก เข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์เพื่อการแลกเปลี่ยน และส่งผ่านข้อมูลการทำงานของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นไม่มีใครหรือองค์กรกลางใดองค์กรหนึ่งเป็นเจ้าของ การเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายทำได้ โดยการเชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์เข้ากับเครือข่ายใดเครือข่ายหนึ่งที่เป็นส่วนหนึ่งของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว เมื่อมีเครื่องเชื่อมต่อแล้วก็จะสามารถใช้บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สุรศักดิ์ สงวนพงษ์ (2538) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีทั้งเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ และ เครือข่ายของเครือข่ายซึ่งสอดคล้องกับ สมใจ บุญศิริ (2538) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้เช่นเดียวกันว่า คือ ข่ายแห่งข่ายอันเป็นการเชื่อมโยงระบบเครือข่ายจำนวนมหาศาลทั่วโลกเข้าด้วยกันภายใต้หลักเกณฑ์มาตรฐานเดียวกัน

อชิปัตย์ คลี่สุนทร (2540) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตว่า เป็นเสมือนระบบเครือข่ายทางเดินข้อมูลสารสนเทศซึ่งมีระบบเชื่อมโยง และมีระบบแจกจ่ายจากแต่ละจุดย่อยเล็กๆ ไปยังจุดใหญ่ หรือจากจุดใหญ่ไปยังจุดย่อยซึ่งเปรียบเสมือนการรวมห้องสมุดของสรรพวิชา และตำราต่างๆ มาไว้ใช้ด้วยกัน ระบบนี้ยังถือว่าการทดสอบความสามารถของมนุษย์ในการพัฒนา ระบบใหญ่มหาศาล ที่เป็นระบบเปิดเพื่อครอบคลุมผู้ใช้ทั่วโลก

กล่าวโดยสรุป ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก โดยการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมต่อแบบเดียวกัน ที่เรียกว่า ทีซีพี / ไอพี (TCP/IP) ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ไม่ว่าข้อมูลนั้นจะอยู่ในรูปตัวอักษร ข้อความ เสียง

### ลิขสิทธิ์กับอินเทอร์เน็ต

ไพจิตร สวัสดิสาร (2548) ได้กล่าวถึง ลิขสิทธิ์ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นผลมาจากเครื่องพิมพ์ของกัตเตนเบอร์กโดยมีจุดเริ่มต้นเพื่อใช้คุ้มครองงานพิมพ์ ต่อมาได้มีการปรับปรุงแก้ไขให้ใช้ได้กับรูปภาพ ฟิล์ม แถบบันทึกเสียง การกระจายเสียง และโปรแกรมตามสายต่างๆ ในศตวรรษที่ 20 ได้มีความพยายามปรับให้ลิขสิทธิ์ใช้ได้กับการคุ้มครองงานที่เกิดขึ้นโดยการกระทำซ้ำทางเทคโนโลยี อย่างไรก็ตามเมื่อเทคโนโลยีส่วนใหญ่ทำให้การคุ้มครองยุ่งยากขึ้น โดยคอมพิวเตอร์ดิจิทัลประกอบด้วยเครือข่ายโทรคมนาคมทำให้เปลี่ยนแปลงแนวคิดการคุ้มครองแบบเดิมๆ ทั้งนี้เนื่องมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้การกระทำซ้ำง่าย เร็ว ป้องกันได้ยาก ราคาถูกและที่สำคัญที่สุดคือมีคุณภาพในงานเช่นเดียวกับต้นฉบับ นอกจากนี้ อินเทอร์เน็ตและโลกไร้พรมแดนถูกมองว่า จะเป็นตัวทำลายหลักของลิขสิทธิ์ เนื่องจากเราไม่สามารถควบคุมอินเทอร์เน็ตได้

แม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกลุ่มผู้ใช้ แต่ก็มีกลุ่มคนอีกจำนวนไม่น้อยที่ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นได้โดยปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดช่องว่างในการเข้าถึงและรับรู้ข่าวสารข้อมูล (Information) และความรู้ (Knowledge) ก็คือความไม่เท่าเทียมกันของโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ปรากฏการณ์นี้เรียกกันว่า Digital Divide ปัญหาด้านรายได้ (Income) เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดช่องว่างทางดิจิทัลขึ้น เนื่องจากการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้แต่ละชนิดจะต้องเสียค่าใช้จ่ายสินค้าและบริการ รายได้จึงมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับโอกาสในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ กล่าวคือ ประชากรที่อยู่ในประเทศเดียวกัน ผู้มีรายได้สูงมีโอกาสเข้าถึงสารสนเทศด้านต่างๆ ได้มากกว่าผู้มีรายได้ต่ำ

ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการศึกษา เนื่องจากเห็นว่า อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการสื่อสารหนึ่งที่ใช้บ้างกลุ่มใช้เป็นเครื่องมือในการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยมี พฤติกรรมการใช้บริการต่างๆ เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทาง อันนำไปสู่การละเมิดได้ง่าย และสะดวกขึ้น

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับความตระหนัก (Awareness)

Wohman (1973) กล่าวว่า ความตระหนักเป็นภาวะการณที่บุคคลเข้าใจหรือสำนึกถึงบาง สิ่งบางอย่างของเหตุการณ์ ประสบการณ์ หรือวัตถุสิ่งของได้

Runes (1971) ได้กล่าวถึงความตระหนัก อย่างจำกัดว่า ความตระหนักเป็นการกระทำที่ เกิดจากความสำนึก

Good (1973) ได้ให้ความหมายของคำว่า ตระหนัก (Awareness) ว่าหมายถึง ความรู้สึก ที่แสดงถึงความรับรู้ของบุคคลหรือการที่บุคคลแสดงความรู้สึกรับผิชอบต่อปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ซึ่งมีความหมายเหมือนกับความสำนึก (Conscious)

Brackler (1989) กล่าวว่า ความตระหนักเกิดจากทัศนคติที่มีต่อสิ่งเร้า อันได้แก่ บุคคล สถานการณ์ กลุ่มสังคม และสิ่งต่างๆ ที่โน้มเอียงหรือพร้อมที่จะสนองตอบในทางบวกหรือลบเป็น สิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์

Nalson (1965) กล่าวว่า ความตระหนักเป็นสภาวะที่บุคคลได้รับความรู้ หรือ ประสบการณ์ต่างๆ แต่มีการประเมินค่าและตระหนักถึงความสำคัญที่ตนเองมีต่อสิ่งนั้นๆ ซึ่งเป็น เรื่องของสภาวะตื่นตัวทางจิตใจต่อเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้นๆ

ประพาพรรณ สุวรรณ (2526) ได้ให้ความหมายของคำว่า ตระหนักว่า หมายถึง การที่ บุคคลอุกคิดได้หรือการเกิดขึ้นในความรู้สึกว่ามีสิ่งหนึ่งสิ่งใด เหตุการณ์หนึ่ง หรือสถานที่หนึ่งซึ่ง การรู้สึกว่ามีหรือการได้ถูกคิดถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดในสภาวะของจิตใจ แต่ไม่ได้ หมายความว่าบุคคลนั้นสามารถจำได้ หรือระลึกได้ถึงลักษณะบางอย่างของสิ่งนั้น

ลดาวัลย์ พอใจ (2536) กล่าวว่า ความตระหนัก หมายถึง สภาวะของจิตใจที่เกี่ยวกับ ความรู้สึก (Feeling) ความคิด (Idea) และความปรารถนาที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือ ปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง ด้วยการพูด การเขียน หรือวิธีการอื่นๆ โดยอาศัยระยะเวลาหรือ



ประสบการณ์หรือสภาพแวดล้อมในชุมชน หรือสิ่งเร้าภายนอก เป็นปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีความตระหนักขึ้น หรือ ความตระหนักก็คือ ความสำนึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั่นเอง

สรุปได้ว่า ความตระหนัก หมายถึง ความสำนึก ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งโดยมีเหตุการณ์ สภาพแวดล้อมในสังคม หรือสิ่งเร้าภายนอกเป็นปัจจัยที่ทำให้บุคคลเกิดความตระหนัก ซึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดความตระหนักมี 3 ประการ คือ

1. **พุทธิปัญญา หรือความรู้ความเข้าใจ (Cognitive of belief component)** ความรู้หรือความเข้าใจจะเริ่มต้นจากระดับง่ายและมีการพัฒนาขึ้นตามลำดับ
2. **อารมณ์ ความรู้สึก (Affective component)** เป็นความรู้สึกด้านทัศนคติ ค่านิยม ความตระหนักชอบหรือไม่ชอบ ดีหรือไม่ดี เป็นองค์ประกอบในการประเมินสิ่งเร้าต่างๆ
3. **พฤติกรรม (Behavioral component)** เป็นการแสดงออกทั้งทางวาจา กิริยา ท่าทางที่มีต่อสิ่งเร้า หรือแนวโน้มที่บุคคลจะกระทำ ดังนั้นบุคคล สถานการณ์ กลุ่มสังคม การเรียนรู้ และประสบการณ์ จึงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความตระหนัก โดยมีความรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรมเป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความตระหนัก

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับความตระหนักมาใช้โดยต้องการวัดระดับความตระหนักของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อเรื่องของการคุ้มครอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ ในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ ความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

ทัศนคติมีค่านิยมแตกต่างกัน เป็นเพราะนักทฤษฎีหรือนักวิชาการบางท่านพิจารณาว่าทัศนคติเป็นเรื่องของความคิดความเข้าใจและความรู้สึก ในขณะที่บางท่านก็พิจารณาว่าเป็นเพียงความรู้สึก อย่างไรก็ตามความหมายของทัศนคติโดยทั่วไปจะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อความรู้สึกและพฤติกรรมเป็นหลัก นอกจากนี้ทัศนคติ เป็นคำที่มีความหมายกว้าง ดังนั้นจึงมีนักวิชาการทั้งทางสังคมวิทยาและทางจิตวิทยาหลายท่านให้ความหมายและแนวคิดของคำว่าทัศนคติแตกต่างกัน ดังนี้

Kendler (1963: 572) กล่าวว่า “ทัศนคติ” หมายถึง สภาวะความพร้อมของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาในทางสนับสนุน หรือต่อต้านบุคคล สถานการณ์หรือแนวความคิด



Rosenberg และ Hovland (1960:1) ได้ให้ความหมายของคำว่าทัศนคติ โดยปกติสามารถนิยามว่าเป็นการจูงใจต่อแนวโน้มในการตอบสนองอย่างเฉพาะเจาะจงกับสิ่งที่เกิดขึ้น

Kretch และ Crutchfield (1984: 152) ได้ให้ความหมายของคำว่า ทัศนคติ (Attitude) ว่า หมายถึง ผลรวมของกระบวนการที่ก่อให้เกิดสภาพการจูงใจ อารมณ์ การยอมรับ และการรับรู้ (Cognitive) ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ของบุคคล

Byrne (1987) กล่าวว่า ทัศนคติ คือ การประเมินที่คงอยู่นานเกี่ยวกับบุคคล (รวมทั้งตนเอง) สิ่งของหรือประเด็นเรื่องราวต่าง ๆ อย่างกว้าง ๆ

Smith และ Bem (1993) กล่าวว่า ทัศนคติ คือ ความชอบและความไม่ชอบ การประเมินในทางชอบหรือไม่ชอบ และปฏิกิริยาต่อสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ หรือแง่มุมอื่น ๆ ในโลก รวมทั้งความคิดที่เป็นนามธรรมและนโยบายทางสังคม

Wells และ Moriarty (1995) กล่าวว่า ทัศนคติเป็นแนวโน้มที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือความรู้สึกที่บุคคลมีต่อวัตถุ บุคคลอื่นหรือแนวความคิดที่นำไปสู่พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง และทัศนคติเป็นสิ่งที่คงอยู่เป็นเวลานานอีกด้วย

พะยอม วงศ์สารศรี (2526: 30) กล่าวว่า ทัศนคติไม่ได้มีมาแต่กำเนิด แต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ประสบการณ์เลียนแบบ ทัศนคติเป็นสภาพทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิด การกระตุ้นให้เกิดการกระทำ ทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ถ้าสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไป หรือได้รับข้อมูลใหม่ โดยทั่วไปเชื่อกันว่า ทัศนคติมีผลต่อการปฏิบัติของบุคคล

### องค์ประกอบของทัศนคติ

การที่จะเกิดทัศนคติในตัวผู้บริโภคได้นั้น จะต้องมีกระบวนการในการสร้างทัศนคติ ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ (Wilkee, 1944: 280)

1. **องค์ประกอบด้านความรู้ (The Cognitive Component)** หมายถึง ความรู้ (Knowledge) และการรับรู้ (Perceptions) ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น เชื่อว่ารถยนต์มีราคาแพง ส่วนของการรับรู้ เป็นส่วนประกอบส่วนแรก ซึ่งก็คือความรู้ และการรับรู้ที่ได้รับจากการผสมกับประสบการณ์โดยตรงต่อทัศนคติ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากหลายแหล่งข้อมูล ความรู้นี้และผลกระทบต่อการรับรู้ จะกำหนดความเชื่อถือ (Beliefs)

หมายถึงสภาพด้านจิตใจ ซึ่งจะสะท้อนความรู้อย่างเฉพาะอย่างของบุคคล และมีการประเมินเกี่ยวกับความคิด หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งก็คือการที่ผู้บริโภคมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่ง คุณสมบัติของสิ่งหนึ่ง หรือพฤติกรรมเฉพาะจะนำไปสู่ผลลัพธ์เฉพาะอย่าง

2. **องค์ประกอบด้านความรู้สึก (The Affective Component)** หมายถึง ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งต่างๆ เช่น รู้สึกว่าจะชอบรถยนต์ราคาแพง ความรู้สึก เป็นส่วนประกอบทางด้านทัศนคติซึ่งสะท้อนถึงอารมณ์ หรือความรู้สึกของผู้บริโภคที่มีต่อความคิดหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ส่วนของอารมณ์และความรู้สึกเป็นส่วนที่ใช้ในการประเมินทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ว่ามีความพึงพอใจ หรือไม่พึงพอใจ ดีหรือเลว เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยสภาพที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ได้แก่ ความสุข ความเศร้า ความอาย ความรังเกียจ ความกังวล ความประหลาดใจ เป็นต้น
3. **องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (The Behavior Component)** หมายถึง แนวโน้มที่คาดว่าจะเกิดขึ้นของพฤติกรรมที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น มีความต้องการที่จะซื้อรถยนต์ราคาแพง เป็นแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมของผู้บริโภคด้วยวิธีใด วิธีหนึ่งต่อทัศนคติที่มีต่อสิ่งหนึ่ง หรืออาจหมายถึงความตั้งใจที่จะซื้อผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค หรือพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง

องค์ประกอบในการเกิดทัศนคติทั้ง 3 ประการนี้ไม่เป็นอิสระต่อกันและกันอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือ ทั้งการรับรู้ ความรู้สึก และการกระทำ ต่างก็มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ปัจจัยอย่างหนึ่งเป็นเหตุให้เกิดปัจจัยอย่างหนึ่งตามกันมา การรับรู้ถือเป็นกระบวนการแรกให้เกิดความรู้สึก และเมื่อเกิดความรู้สึกแล้ว ปัจจัยที่ตามมา คือ จะต้องการตอบสนองความรู้สึกนั้นไปในทิศทางใด

บุคคลแต่ละคนมีทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแตกต่างกันไป เป็นเพราะบุคคลแต่ละคนมีความคิดความเข้าใจ และมีความรู้สึกที่แตกต่างกันไป ดังนั้นส่วนประกอบด้านความคิดหรือความรู้ ความเข้าใจ จึงเป็นส่วนประกอบเบื้องต้นของทัศนคติ และส่วนประกอบนี้จะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความรู้สึกของบุคคล อาจออกมาในรูปแบบแตกต่างกันทั้งในทางบวกและทางลบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมามีด้วย

### ลักษณะสำคัญของทัศนคติ

- ทัศนคติ เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือประสบการณ์ของแต่ละคน มิใช่เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด
- ทัศนคติ เป็นสภาพทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อความคิด และการกระทำของบุคคลเป็นอันมาก
- ทัศนคติ เป็นสภาพทางจิตใจที่มีความถาวรพอสมควร ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลแต่ละบุคคล ต่างก็ได้รับประสบการณ์และผ่านการเรียนรู้มาก อย่างไรก็ตามทัศนคติก็อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ อันเนื่องจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

### ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม

Le Francois (1980) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ และพฤติกรรมไว้ว่า “ทัศนคติเป็นแรงกระตุ้นที่มีพลังก่อให้เกิดพฤติกรรม”

ทัศนคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม ซึ่งจากการอธิบายถึงองค์ประกอบทั้งสามของทัศนคติ โดย Assael (1995:267) สรุปได้ว่าองค์ประกอบทั้งหมดมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นั่นคือ องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Component) แสดงออกเป็นความเชื่อมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) โดยการประเมินเรื่องใดเรื่องหนึ่งเมื่อมีความรู้ ความเชื่อต่อเรื่องนั้น ๆ แล้วจึงส่งผลต่อองค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) อันเป็นแนวโน้มที่แสดงออกเป็นพฤติกรรม (Behavior) ในที่สุด

เกอูร์ ชิวหากาญจน์ (2541) กล่าวถึง แนวคิด ทัศนคติว่า “... ทัศนคติ มีผลให้มีการแสดงพฤติกรรมออกมา จะเห็นได้ว่าทัศนคติประกอบด้วยความคิดที่มีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนั้นออกมาโดยทางพฤติกรรม ดังที่ Lindzey และ Arson (1969) เชื่อว่าทัศนคติเป็นพลังอันสำคัญที่ทำให้คนเราแสดงพฤติกรรมออกมา”

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติมาใช้โดยต้องการวัดทัศนคติของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อเรื่องของการคุ้มครอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ ในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ ความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ ทั้งนี้เนื่องจากทัศนคติของบุคคลต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการข่าวสาร

ความต้องการเป็นพลังผลักดันที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล โดยที่มนุษย์เรานั้นพยายามดิ้นรนแสวงหาความต้องการชนิดต่าง ๆ แนวทางของพฤติกรรมจะถูกกำหนดโดยแรงผลักดันของความต้องการต่าง ๆ ของมนุษย์ในเวลานั้น ๆ ความต้องการระดับต่าง ๆ ของมนุษย์เป็นส่วนประกอบสำคัญในการจูงใจ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้หรือการกระทำต่าง ๆ ธรรมชาติความต้องการของมนุษย์หรือแม้แต่สัตว์ทั่วไปเราไม่สามารถสังเกตเห็นได้ จนกว่าความต้องการนั้นแสดงออกมาในรูปของแรงขับ (Drive) และความกระวนกระวาย (Anxiety) เราจึงอาจทราบได้บ้างแล้วว่า บุคคลนั้นมีความต้องการอะไร ดังนั้น นักจิตวิทยาจึงได้จำแนกความต้องการของมนุษย์ไว้เป็นหลายชนิดด้วยกัน โดยทั่วไปมนุษย์มีความต้องการบริโภคข่าวสารและมีการเลือกหรือแสวงหาข่าวสารจากสื่อมวลชนต่าง ๆ จึงมีการวิจัยปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้มนุษย์เกิดความต้องการโดยในเรื่องนี้ เอ. เอช. มาสโลว์ (A.H. Maslow) กล่าวว่า มนุษย์มีความต้องการอยากเรียนรู้ ซึ่งเป็นความต้องการที่จะแสวงหาระเบียบและความเข้าใจสภาวะแวดล้อมของตนเอง ความต้องการที่จะเรียนรู้นี้เป็นแรงผลักดันที่มนุษย์เรียนรู้มาจากสังคม โดยมาสโลว์ ชี้ให้เห็นถึง ข้อเท็จจริงของสื่อมวลชนดังนี้ (เสรี วังษ์มณฑา, 2523:6)

1. มนุษย์จะจงแสวงหาข่าวสารไม่ได้ถูกยึดเยียดให้อ่าน ดูหรือฟัง มนุษย์มีทางเลือกที่จะหลบหลีกข่าวสารได้ถ้าต้องการ
2. การใช้สื่อมวลชนของมนุษย์มีจุดมุ่งหมาย (Goal-Direct)
3. สื่อมวลชนต้องแข่งขันกับสิ่งเร้าอื่น ๆ อีกหลายอย่างที่จะตอบสนองความต้องการรู้ (Need for Orientation)
4. มนุษย์เป็นผู้กำหนดความต้องการของตัวเองจากความสนใจ แรงจูงใจที่เกิดขึ้นในกรณีต่าง ๆ กัน
5. มนุษย์ทุกคนเป็นปัจเจกบุคคลมีความต้องการส่วนตัว

เนื่องจากการใช้สื่อเกิดความต้องการที่จะบรรลುವัตถุประสงค์ หรือความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่ง Tan (1986:233) กล่าวว่า บุคคลใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งความต้องการดังกล่าวพัฒนามาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมของบุคคล และผู้รับสารจะมีพฤติกรรมในการเลือกรับสื่อและเนื้อหาของสาร ทั้งนี้เพื่อสนองตอบความต้องการดังกล่าว ดังนั้น ผู้รับสารจึงเป็นบุคคลที่เริ่มขบวนการสื่อสาร และสามารถที่จะปรับสื่อให้เหมาะสมกับความต้องการมากกว่าที่

จะให้สื่อมีอิทธิพลต่อตัวเขา นอกจากนี้ ผู้รับสารยังตระหนักถึงความต้องการของตนเอง ได้เมื่อมีการสอบถาม และยังตระหนักถึงเหตุผลในการเลือกใช้สื่อด้วย

ดังที่กล่าวมาแล้วว่า ความต้องการของผู้รับสารจะเป็นตัวกำหนดการใช้สื่อ ดังนั้นในการสื่อสารผู้รับสารจึงมีบทบาทสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้สื่อ โดยอาศัยพื้นฐานความต้องการของตนเองเป็นหลัก (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534) สามารถแบ่งความต้องการของผู้รับสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อ (Media-Related Needs) ได้เป็น 5 กลุ่ม

1. **ความต้องการด้านความรู้ ภูมิปัญญา (Cognitive Needs)** เป็นความต้องการที่จะรับข้อมูลความรู้ ความเข้าใจ ในสิ่งแวดล้อมเพิ่มขึ้น ซึ่งความต้องการในด้านนี้มีพื้นฐานมาจากความต้องการที่จะเข้าใจและควบคุมสิ่งแวดล้อม และความต้องการที่จะตอบสนองแรงผลักดันที่เกิดจากความอยากรู้อยากเห็นและการค้นคว้า
2. **ความต้องการทางด้านอารมณ์ (Affective Needs)** เป็นความต้องการที่จะสร้างเสริมความพอใจ ความบันเทิงใจและประสบการณ์ในด้านอารมณ์ แรงจูงใจ อันเกิดจากความพอใจและความบันเทิงนี้สามารถตอบสนองได้ด้วยการใช้สื่อ
3. **ความต้องการที่จะประสานสัมพันธ์กับบุคคล (Personal Integrative Needs)** เป็นความต้องการที่จะเสริมสร้างความมั่นใจ การยอมรับนับถือ ความมั่นคง ตลอดจนสถานภาพส่วนบุคคล ความต้องการนี้เกิดจากแรงผลักดันที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายของบุคคล (Self-Esteems)
4. **ความต้องการที่จะประสานสัมพันธ์กับสังคม (Social Integrative Needs)** เป็นความต้องการที่จะเสริมสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อน และส่วนรวม
5. **ความต้องการที่จะหลีกหนี (Escapist Needs)** เป็นความต้องการที่จะหลีกหนี และผ่อนคลายความตึงเครียด



จากความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์เหล่านี้ Mcquail และคณะ (1987:73) ได้ศึกษาชุดตัวแปรความต้องการที่ผู้รับสารต้องการจากสื่อมวลชน สร้างไว้และปรับปรุงขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับการใช้สื่อมวลชนโดยผู้รับสาร ดังนี้

ความต้องการสารสนเทศ

ความต้องการสร้างควมมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคล

ความต้องการรวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ความต้องการความบันเทิง

นอกจากนี้ Dominick (1993:48-53) ได้สรุปถึงเหตุผลความต้องการในการใช้สื่อมวลชน ดังนี้

1. **เพื่อการรับรู้ (Cognitive)** หมายถึง การที่ประชาชนผู้รับสารต้องการข่าวสารเพื่อสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ในด้านความอยากรู้อยากเห็น และความต้องการได้รับความยอมรับว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเข้าใจส่วนประกอบของสังคม โดยการรับรู้ข่าวสารผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบหลักคือ ข่าว ความรู้ ความบันเทิง
2. **เพื่อความหลากหลาย (Diversions)** ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการในรูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น การกระตุ้นอารมณ์ (Stimulation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อแสวงหาความเร้าใจความสนุกสนาน ความตื่นเต้น เพื่อลดความเบื่อหน่ายในชีวิต การพักผ่อน (Relaxation) เป็นการเปิดรับสื่อเพื่อผ่อนคลายความเครียดหรือลดความเร้าในชีวิตประจำวันการปลดปล่อยอารมณ์ (Emotion Release)
3. **เพื่อประโยชน์ทางสังคม (Social Utility)** หมายถึง ความจำเป็นของบุคคลที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ดังนั้นการเปิดรับสื่ออาจแสดงการยอมรับของคนในสังคมและความผูกพันต่อผู้อื่น

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการข่าวสารมาใช้ เนื่องจากต้องการศึกษาถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศน ดังนั้นจึงอาศัยความต้องการด้านต่างๆเป็นปัจจัยพื้นฐานในการกำหนดพฤติกรรม ในที่นี้ คือ การละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งความต้องการที่นำมาใช้ในการวิจัย ได้แก่



- ความต้องการด้านความรู้ (Cognitive needs)
  - > ความอยากรู้ อยากเห็น
  - > ความต้องการศึกษาค้นคว้า
  - > ความต้องการสารสนเทศ
- ความต้องการด้านอารมณ์ (Affective needs)
  - > ความต้องการความบันเทิง
  - > ความต้องการสนองความพึงพอใจหรือความชอบ
  - > ความต้องการความเข้าใจสนุกสนาน
  - > ต้องการความตื่นเต้น
- ความต้องการที่จะผสมผสานสัมพันธ์กับบุคคล (Personal Integrative needs)
  - > ความต้องการเสริมสร้างความมั่นใจ
  - > ความต้องการการยอมรับนับถือจากบุคคล
  - > ความต้องการรู้สึกมั่นคง
  - > ความต้องการที่จะเสริมสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อนและส่วนรวม
- ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยง (Escapist needs)
  - > ความต้องการหลีกเลี่ยง
  - > ความต้องการผ่อนคลายความเครียด

## 6. แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร

ทฤษฎีด้านประชากร (คีนิงนิจ แซ่อึ้ง, 2539:12-14) เสนอว่า บุคคลที่มีคุณสมบัติทางประชากรที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมมารับสารแตกต่างกัน กล่าวโดยสรุป คือ

**อายุกับการเปิดรับสื่อ** มีความสัมพันธ์ค่อนข้างสูงกับการรับสารทางสื่อมวลชน จากการศึกษาพบว่า การเปิดรับสื่อมวลชนของเด็กรวมถึงผู้ใหญ่ก็เพิ่มขึ้นตามวัยที่เพิ่มขึ้น และมีการเปิดรับสื่อทุกชนิด นอกจากนี้พบว่าผู้ใหญ่จะเปิดรับสื่อโทรทัศน์ วิทยูและหนังสือพิมพ์มากพอ ๆ กัน แต่ถ้ามีอายุ 40 ปีขึ้นไป กลับพบว่ามีการอ่านหนังสือพิมพ์น้อยลง (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534:66)

**การศึกษาและการเปิดรับสื่อ** ผู้ที่มีการศึกษาสูงมักจะไม่ค่อยดูโทรทัศน์ และนิยมเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าผู้ที่มีการศึกษาน้อย ในขณะที่ผู้ที่มีการศึกษาน้อยจะฟังวิทยุมากกว่า รวมทั้งพบว่ากลุ่มผู้สูงวัยที่มีการศึกษาสูงจะชมภาพยนตร์น้อยมาก สำหรับเนื้อหาที่ผู้รับสารนิยมรับจากสื่อจะมีความแตกต่างกันตามวุฒิการศึกษาด้วย คือ ผู้ที่มีการศึกษาสูงและอายุมากจะนิยมเปิดรับข่าวสารและเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสาธารณชนมากกว่ากลุ่มคนที่มีการศึกษาน้อยและอายุน้อย

ดังนั้นบุคคลที่มีการศึกษาสูงย่อมสนใจข้อมูลข่าวสาร หรือมีการเปิดรับสื่อมาก (Link และ Hopf, 1946)

**เพศและการเปิดรับสื่อ** ผู้หญิงดูและฟังวิทยุมากกว่าผู้ชาย โดยรายการที่ผู้หญิงนิยม คือ รายการละคร ส่วนผู้ชาย คือรายการข่าวกีฬา และจะนิยมอ่านหนังสือพิมพ์มากกว่า (Greenberg และ Kumata, 1968)

**รายได้กับการเปิดรับสื่อ** เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ระหว่างสูงมาก และถือเป็นตัวแปรที่สำคัญเช่นเดียวกับตัวแปรด้านการศึกษา ซึ่งผู้ที่มีการศึกษาสูงจึงมักมีรายได้สูงตามไปด้วย ส่วนผู้ที่มีการศึกษาน้อยนั้นมักมีรายได้สูงตามไปด้วย ส่วนผู้ที่มีการศึกษาน้อยนั้นมักมีรายได้น้อยถึงปานกลาง ดังนั้นผู้ที่มีรายได้สูงจึงมักเป็นผู้ที่นิยมเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์และนิยมเนื้อหาที่ค่อนข้างหนัก ไม่ค่อยสนใจเนื้อหาด้านบันเทิง บุคคลที่มีฐานะดีและมีการศึกษาสูงจึงเป็นกลุ่มที่ได้รับข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาสาระจากสื่อมวลชนมากที่สุด แต่อย่างไรก็ตาม ผู้ที่มีรายได้สูงจะมีปัจจัยด้านเวลาจำกัด จึงมีการเปิดรับสื่อทางโทรทัศน์น้อยเมื่อเทียบกับกลุ่มที่มีรายได้น้อยกว่า (Schramm และ White, 1949)

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของประชากร ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา สายวิชา เพศ รายได้ มาใช้ในการศึกษาวิจัยเพื่อใช้กำหนดเป็นตัวแปรต้นที่อาจจะส่งผลต่อ ความตระหนักรู้ และทัศนคติของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ และนำไปสู่พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์

## 7. แนวคิด The Third Person Effect

ทฤษฎีบุคคลที่สาม (The third person effect) เป็นเรื่องของการรับรู้ การเข้าใจของบุคคลต่อสารว่ามีอำนาจหรือส่งผลอย่างมากต่อบุคคลอื่นมากกว่าตนเอง คำว่า “บุคคลที่สาม” ได้มาจากการคาดหวังว่า สารจะไม่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อตัวฉัน (บุคคลที่หนึ่ง) หรือ คุณ (บุคคลที่สอง) แต่จะมีอิทธิพลต่อพวกเขา (บุคคลที่สาม)

มนุษย์ทั่วไปมีแนวโน้มที่ต้องการให้ตนเองดูดีกว่าบุคคลคนอื่น การยอมรับว่าสื่อมีอิทธิพลกับตนเองเป็นการยอมรับว่าตนเองนั้นถูกหลอกได้ง่าย หรือถูกชักจูงไปตามกระแสสังคมได้ง่าย ดังนั้น จึงมักมีความคิด หรือทัศนคติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่แสดงออกมาผิดไปจากความรู้สึกที่แท้จริงภายในจิตใจ

จากรายงานผลโพลของ CBS News เกี่ยวกับความสนใจในข่าวอื้อฉาวเรื่องเช็ทซ์ของประธานาธิบดีคลินตัน จากผลวิจัย มีเพียง 7% ที่เชื่อว่าข่าวชีวิตเช็ทซ์ของคลินตันนั้นน่าดึงดูด พวกเขาที่ยอมรับว่าอยากรู้ อยากเห็นในข่าวนี้มี 37% และอีก 50% อ้างว่าข่าวนี้ไม่น่าสนใจเลย นอกจากนี้ยังมีการถามถึงความสนใจในข่าวนี้ว่าประชาชนทั่วไปคิดอย่างไร ซึ่งผลที่ได้นั้นแตกต่างจากข้อมูลข้างต้น โดยกล่าวว่า ข่าวนี้ดึงดูดความสนใจคนทั่วไปถึง 25% ข่าวทำให้คนทั่วไปอยากรู้ อยากเห็นถึง 49% และ มีเพียง 18% ที่เชื่อว่าคนทั่วไปไม่สนใจในข่าวนี้เลย (Berke, 1998)

จะเห็นว่า ทฤษฎีบุคคลที่สามมองว่า แนวโน้มของมนุษย์ที่มองตนเองอย่างเข้าข้างตน (Peiser & Peter, 2000) และมองคนอื่นว่าด้อยกว่าหรือดีน้อยกว่าตน

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีบุคคลที่สามมาใช้เพื่ออธิบายเกี่ยวกับความคิดเห็นของบุคคลต่อบุคคลอื่นๆ ว่า บุคคลอื่นๆ มีความตระหนักรู้และทัศนคติต่อเรื่องของการคุ้มครอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานบนอินเทอร์เน็ตอย่างไรในประเด็น ดังต่อไปนี้คือ ความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศไทย

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐพร ศรีสติ (2548) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่า คุณลักษณะพิเศษของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การทำซ้ำ การตัดปะ รวมทั้งการปิดบังตัวตนได้มีส่วนช่วยให้การขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตไม่สามารถตรวจสอบได้ ขณะเดียวกัน นิสิตนักศึกษาที่ทำการศึกษายังมีแนวโน้มที่จะใช้บรรทัดฐานทาง จริยธรรมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งแตกต่างจากจริยธรรมในสังคมจริง นอกจากนี้ พวกเขายังมีความสับสนเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะบนอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าสามารถนำข้อมูลและผลงานมาใช้โดยปราศจากการอ้างอิง นอกจากนี้มีความเห็นแบ่งเป็นสองกลุ่มเกี่ยวกับการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กล่าวคือ กลุ่มหนึ่งเห็นว่าส่งผลให้ประเทศไทยมีความเจริญทัดเทียมสากล และกระตุ้นให้มีนักสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น แต่อีกกลุ่มหนึ่ง เห็นว่าเป็นอุปสรรคสำหรับประชาชนในการใช้ประโยชน์จากสารสนเทศและยังไม่สอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของสังคมไทยเท่าที่ควร

นวรรตน์ คุปตานันท์ (2541) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนามารยาทเครือข่ายของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ได้ข้อความที่เป็นมารยาทเครือข่ายของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ดังนี้ ด้านการใช้ข้อมูลบนเครือข่าย ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่ควรแอบอ้างนำผลงานของผู้อื่นมาเป็นงานของตน และไม่นำเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่ก่อนได้รับอนุญาต

นารีรัตน์ สุวรรณวารี (2543) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมจริยธรรมในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมจริยธรรมในการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้านการใช้ระบบในทางไม่ชอบด้วยกฎหมายและศีลธรรม ปัญหาที่พบในพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมส่วนใหญ่เป็นการใช้คำไม่สุภาพในห้องสนทนา และการละเมิดลิขสิทธิ์

นิธิมา คณานินันท์ (2544) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความตระหนักรู้ด้านสิทธิข้อมูลส่วนบุคคลในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่า ลักษณะด้านประชากรที่ต่างกัน ได้แก่ กลุ่มอายุ ที่ต่างกัน มีความตระหนักรู้ในสิทธิข้อมูลส่วนบุคคลต่างกัน

มณีรัตน์ ตันติคุณารักษ์ (2544) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความเกี่ยวพันและพฤติกรรมผู้บริโภค ต่อตราสินค้าบุกเบิก พบว่า การรับรู้และความตั้งใจซื้อต่อตราสินค้าบุกเบิกระหว่างสินค้าที่มีความเกี่ยวพันต่ำและสินค้าที่มีความเกี่ยวพันสูงไม่มีความแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม ทักษะการตัดสินใจซื้อต่อตราสินค้าบุกเบิกที่มีความเกี่ยวพันสูงมีค่าสูงกว่าตราสินค้าบุกเบิกที่มีความเกี่ยวพันต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ผู้บริโภคที่มีความเกี่ยวพันต่ำและผู้บริโภคที่มีความเกี่ยวพันสูงมีการรับรู้ต่อตราสินค้าบุกเบิกไม่แตกต่างกันทั้งในสินค้า 2 ประเภท ในขณะที่ผู้บริโภคที่มีความเกี่ยวพันสูงแสดงทัศนคติและความตั้งใจซื้อในเชิงบวกต่อตราสินค้าบุกเบิกมากกว่าผู้บริโภคที่มีความเกี่ยวพันต่ำอย่างเห็นได้ชัดเจน

รัชดาพร เสียงเสนาะ (2544) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเปิดรับสื่อหนังสือพิมพ์กับช่องว่างทางความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม กรณีการแปรรูปรัฐวิสาหกิจ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความแตกต่างลักษณะทางประชากรและการทำงาน ไม่มีความแตกต่างด้านการเปิดรับข่าวสารความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมกรณีมีส่วนร่วมเรื่องการแปรรูปรัฐวิสาหกิจ ยกเว้นประชากรที่มีสายงานต่างกัน มีความแตกต่างด้านการเปิดรับข่าวสารและความรู้เรื่องการแปรรูปรัฐวิสาหกิจ

สิทธิสันติ เล้าสกุล (2546) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง องค์กรสื่อทางเลือกบนเวปไซต์ไวด์เว็บ กับ ลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเรื่องสิทธิการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ขององค์กรสื่อทางเลือก ประกอบด้วย ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านสถาบันการเมืองการปกครอง ปัจจัยด้านผู้ประกอบการซอฟต์แวร์ ปัจจัยด้านแหล่งข้อมูลข่าวสาร ปัจจัยด้านช่องทางและผู้ให้บริการข่าวสาร ปัจจัยด้านลูกค้าและอุตสาหกรรมโฆษณา ปัจจัยด้านอุปทาน ปัจจัยด้านการบริหารจัดการ และปัจจัยด้านเทคนิควิธีการผลิต การใช้โปรแกรมละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งมีต้นทุนต่ำเอื้อให้การวางารสารสนเทศ ที่ไม่แสวงหากำไรทำได้โดยง่าย อีกทั้งยังได้งานคุณภาพสูง และเป็นอิสระจากระบบตลาด อย่างไรก็ตาม องค์กรสื่อทางเลือกที่ใช้โปรแกรมละเมิดลิขสิทธิ์ก็ต้องเผชิญกับข้อจำกัด อุปสรรคและความไม่สะดวกในการดำเนินงานหลายประการ จากความเสี่ยงต่อการละเมิดกฎหมาย

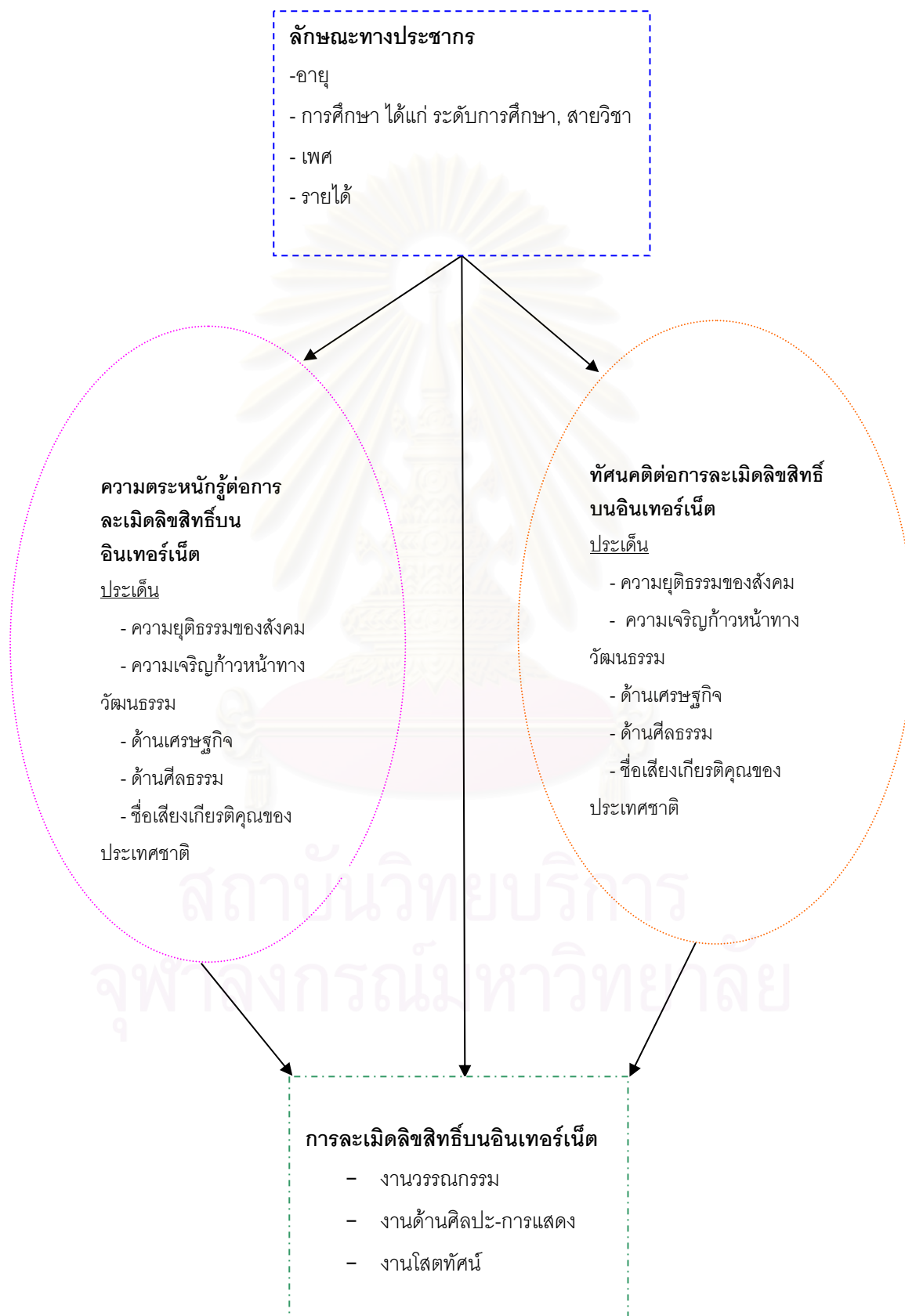
สิริพร พิณีจมงคล (2546) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ปัญหาทางกฎหมายในการให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต : ศึกษาเฉพาะกรณีการใช้เทคโนโลยีการแลกเปลี่ยนข้อมูลจากการศึกษาพบว่า การสนับสนุนหรือการให้ความช่วยเหลือของผู้ให้บริการ online เช่น การจัดเตรียมรายการสารบบงานลิขสิทธิ์ หรือการจัดเตรียมโปรแกรมการแลกเปลี่ยนข้อมูลให้แก่ผู้ให้บริการของตนนั้นยังไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและโดยอ้อมตามที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่อย่างใด ดังนั้น ประเทศไทยจึงควรมีบทบัญญัติเฉพาะที่กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบให้แก่ผู้ให้บริการ online ทั้งหลายไว้อย่างชัดเจน ส่วนประเด็นเรื่องขอบเขตของ "การใช้อย่างเป็นธรรมเพื่อประโยชน์ส่วนตัว" ซึ่งถือเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นควรได้รับการพิจารณาอย่างรอบคอบ นอกจากนี้ในประเด็นเรื่องการสืบพยานหลักฐานและการบังคับตามผลของคำพิพากษาในคดีละเมิดลิขสิทธิ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งมีเกี่ยวข้องกับต่างประเทศนั้นยังขาดกลไกที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นเจ้าของลิขสิทธิ์จึงควรคำนึงถึงปัญหาสองประการดังกล่าวด้วย เพราะถึงแม้จะมีคำพิพากษาแล้วก็ตาม เจ้าของลิขสิทธิ์ก็อาจไม่ได้รับการชดเชยค่าเสียหายอย่างเหมาะสม



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## กรอบแนวคิดในการวิจัย



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ความตระหนักรู้และทัศนคติของประชาชนต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และสื่อทัศนผลงานบนอินเทอร์เน็ต” มีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

#### รูปแบบงานวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ซึ่งใช้แบบสอบถามในการวิจัย เพื่อวัดความตระหนักรู้ และ ทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และสื่อทัศนบนอินเทอร์เน็ต

#### ประชากรในการวิจัย

ประชากร ที่ใช้ศึกษา ได้แก่ กลุ่มนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรี และโทสถาบันอุดมศึกษาภาครัฐและเอกชน เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 1, 048, 109 คน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา) โดยแบ่งเป็นสาขาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และสาขาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เนื่องจากลักษณะของพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ในทั้ง 2 สาย จะมีความแตกต่างกัน ดังนั้นจะมีขนาดกลุ่มตัวอย่าง ที่กำหนดจากการคำนวณตามสูตร ดังนี้

#### กลุ่มตัวอย่าง

1. จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ในการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม ใช้สูตรดังนี้

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

เมื่อ n คือ จำนวนตัวอย่าง หรือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนหน่วยทั้งหมด หรือ ขนาดประชากร

e คือ ความน่าจะเป็นของความผิดพลาดที่ยอมรับให้เกิดได้ ในที่นี้คือ 5%

$$\begin{aligned}
 \text{ดังนั้น } e &= 0.05 \\
 \text{เมื่อแทนค่าสูตร} & n = \frac{N}{(1 + Ne^2)} \\
 &= \frac{1,048,109}{(1 + 1,048,109 (0.05)^2)} \\
 &= 399.8
 \end{aligned}$$

จากการคำนวณโดยใช้สูตรนี้ปรากฏว่า จะต้องใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวนทั้งสิ้นอย่างน้อย 399.8 คน ผู้วิจัยจึงทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง **รวมทั้งสิ้น 400 คน**

#### การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้จะเลือกการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** แบ่งกลุ่มสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพและปริมณฑล ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 12 สถาบัน
2. สถาบันอุดมศึกษาภาคเอกชน จำนวน 18 สถาบัน

จากนั้นสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเลือกสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 5 สถาบัน ได้ดังนี้

สถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ได้แก่

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- มหาวิทยาลัยศิลปากร

สถาบันอุดมศึกษาของเอกชน ได้แก่

- มหาวิทยาลัยรังสิต
- มหาวิทยาลัยหอการค้า

**ขั้นตอนที่ 2** จากสถาบันการศึกษาที่เลือกไว้ในขั้นที่ 1 ผู้วิจัยจะกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการเทียบบัญญัติไตรยางศ์ เพื่อกำหนดสัดส่วนของจำนวนตัวอย่างที่เหมาะสม ดังนี้

**ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาจริงจากการกำหนดตามสัดส่วน**

การสุ่มตัวอย่าง		
จำนวนนิสิต / นักศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ปีการศึกษา 2549		
สถาบัน	จำนวนรวม (คน)	จำนวนตัวอย่าง (คน)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	31,295	110
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	31,125	109
มหาวิทยาลัยศิลปากร	16,144	57
มหาวิทยาลัยรังสิต	15,786	55
มหาวิทยาลัยหอการค้า	19,636	69
<b>รวม</b>	<b>113,986</b>	<b>400</b>

**ขั้นตอนที่ 3** จากสถาบันการศึกษาที่เลือกไว้ในขั้นที่ 2 ผู้วิจัยจะกำหนดจำนวนตัวอย่างตามตารางการสุ่มตัวอย่าง แล้วจำแนกกลุ่มตัวอย่างในสถาบันศึกษาทั้ง 5 สถาบันออกเป็น 2 สาขาวิชา ดังนี้

1. สาขาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
2. สาขาทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

**ขั้นตอนที่ 4** สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยจะเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างนิสิต นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ต

**ระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล**

การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจะเริ่มตั้งแต่วันที่ 25 มกราคม 2550 – 15 กุมภาพันธ์

2550

### การทดสอบความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) แบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบโดยประมวลและอ้างอิงจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงได้ขอคำแนะนำตรวจสอบและแก้ไข เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามให้เนื้อหา มีความเที่ยงตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์มากที่สุด จากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ อันได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษา คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านสถิติ

2. การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ก่อนที่จะนำไปใช้ในการศึกษาวิจัยจริง ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทำการทดสอบ (Pre-test) เพื่อทดสอบหาความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม โดยทดลองใช้กับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง ซึ่งได้แก่นักศึกษาที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน จากนั้นจึงนำแบบสอบถามมาปรับปรุงอีกครั้ง โดยได้ใช้วิธีทดสอบสัมประสิทธิ์อัลฟ่า (Coefficient alpha) ของครอนบาค (Cronbach) คำนวณหาความน่าเชื่อถือในส่วนของการทดสอบทางด้านทัศนคติ ความตระหนักรู้ สำหรับแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ซึ่งสูตรที่ใช้ มีดังต่อไปนี้

$$\infty = \frac{K}{K-1} \left[ \frac{1 - \sum V_i}{V_t} \right]$$

เมื่อ	$\infty$	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	K	แทน	จำนวนข้อของแบบสอบถาม
	$V_i$	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	$V_t$	แทน	ค่าความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกข้อ

โดยค่าความน่าเชื่อถือที่ได้รับจากแบบสอบถามดังกล่าว ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นในส่วนทัศนคติ = 0.82 และส่วนความตระหนักรู้ = 0.78 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้แบบสอบถามจึงมีความน่าเชื่อถือตามหลักสถิติ อย่างไรก็ตามหลังจากทดสอบแบบสอบถามแล้ว ผู้วิจัยได้มีการปรับปรุงในบางส่วนเพิ่มเติม เพื่อให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

**สมมติฐานที่ 1** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

**ตัวแปรต้น** ได้แก่ ลักษณะทางประชากร

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา
- สายวิชา
- รายได้

**ตัวแปรตาม** ได้แก่ ความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต

**สมมติฐานที่ 2** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

**ตัวแปรต้น** ได้แก่ ลักษณะทางประชากร

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา
- สายวิชา
- รายได้

**ตัวแปรตาม** ได้แก่ ทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต

**สมมติฐานที่ 3** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรต่างกัันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

**ตัวแปรต้น** ได้แก่ ลักษณะทางประชากร

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา
- สายวิชา
- รายได้

**ตัวแปรตาม** ได้แก่ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ต

**สมมติฐานที่ 4** ความตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ต

**ตัวแปรต้น** ได้แก่ ความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ต

**ตัวแปรตาม** ได้แก่ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ต

**สมมติฐานที่ 5** ทศนคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ต

**ตัวแปรต้น** ได้แก่ ทศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบับนอินเทอร์เน็ต

**ตัวแปรตาม** ได้แก่ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

### เกณฑ์ในการให้คะแนนตัวแปร

**ตอนที่ 1** ศึกษาสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยต้องการทราบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สายวิชา รายได้ และข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต

**ตอนที่ 2** ศึกษาพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

#### การวัดพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

บ่อยมากที่สุด	=	5	คะแนน
บ่อยมาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

โดยมีเกณฑ์การให้ความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.80 หมายถึง	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำมาก
คะแนนระหว่าง 1.81 – 2.60 หมายถึง	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
คะแนนระหว่าง 2.61 – 3.40 หมายถึง	มีพฤติกรรมการละเมิดปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.41 – 4.20 หมายถึง	มีพฤติกรรมการละเมิดสูง
คะแนนระหว่าง 4.21 – 5.00 หมายถึง	มีพฤติกรรมการละเมิดสูงมาก

**ตอนที่ 3** ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต รายละเอียดของคำถามประกอบไปด้วยปัจจัย 4 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยความต้องการด้านความรู้ ความต้องการด้านอารมณ์ ความต้องการที่จะผสมสัมพันธ์กับบุคคล ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยง

การวัดตัวแปรด้านความต้องการ

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
น้อยที่สุด	=	1	คะแนน

โดยมีเกณฑ์การให้ความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนระหว่าง 1.00 – 1.80	หมายถึง	มีความต้องการระดับต่ำมาก
คะแนนระหว่าง 1.81 – 2.60	หมายถึง	มีความต้องการระดับต่ำ
คะแนนระหว่าง 2.61 – 3.40	หมายถึง	มีความต้องการระดับปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.41 – 4.20	หมายถึง	มีความต้องการระดับสูง
คะแนนระหว่าง 4.21 – 5.00	หมายถึง	มีความต้องการระดับสูงมาก

**ตอนที่ 4** ศึกษาปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน สื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ต โดยต้องการทราบข้อมูลเหตุผลที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเลือกที่จะไม่ละเมิด ลิขสิทธิ์

**ตอนที่ 5** ศึกษาความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน สื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ต

การวัดความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน สื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทาง วัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ มีเกณฑ์ให้ คะแนน ดังนี้ คือ

	เชิงบวก	เชิงลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
เห็นด้วย	4	2
ไม่แน่ใจ	3	3
ไม่เห็นด้วย	2	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

แล้วนำมากำหนดระดับความตระหนักรู้ในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ต

คะแนนระหว่าง 1.00 -1.49	มีความตระหนักรู้ น้อยมาก
คะแนนระหว่าง 1.50-2.49	มีความตระหนักรู้ น้อย
คะแนนระหว่าง 2.50-3.49	มีความตระหนักรู้ระดับปานกลาง
คะแนนระหว่าง 3.50-4.49	มีความตระหนักรู้ระดับสูง
คะแนนระหว่าง 4.50-5.00	มีความตระหนักรู้ระดับสูงมาก

**ตอนที่ 6** ศึกษาทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ต

วัตถุประสงค์การวิจัยและการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตในประเด็นเหตุผลแห่งความยุติธรรมของสังคม เหตุผลทางความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม เหตุผลทางด้านเศรษฐกิจ เหตุผลทางด้านศีลธรรม เหตุผลทางชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ การวัดตัวแปรใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale ทั้งเชิงลบ (1 2 3 4 5) และเชิงบวก (5 4 3 2 1) มีเกณฑ์ให้คะแนน ดังนี้ คือ

	เชิงบวก	เชิงลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
เห็นด้วย	4	2
ไม่แน่ใจ	3	3
ไม่เห็นด้วย	2	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5



แล้วนำมากำหนดระดับทัศนคติในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต

คะแนนระหว่าง 1.00 -1.49	ทัศนคติเชิงลบมาก
คะแนนระหว่าง 1.50-2.49	ทัศนคติเชิงลบ
คะแนนระหว่าง 2.50-3.49	ทัศนคติเป็นกลาง
คะแนนระหว่าง 3.50-4.49	ทัศนคติเชิงบวก
คะแนนระหว่าง 4.50-5.00	ทัศนคติเชิงบวกมาก

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบการวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลโดยตาราง เพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้
  - 1.1 ข้อมูลด้านลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สายวิชา รายได้
  - 1.2 พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต
  - 1.3 ปัจจัยที่มีและไม่มีผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต
2. แบบวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)
  - 2.1 การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย โดยใช้ T-test เพื่ออธิบายความแตกต่างระหว่างเพศ และสายวิชาของกลุ่มตัวอย่าง
  - 2.2 การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย โดยใช้วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – way Analysis of variance [ANOVA]) เพื่ออธิบายความแตกต่างระหว่าง อายุ ระดับการศึกษา และรายได้
  - 2.3 การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

## การประมวลผลข้อมูล

หลังจากที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องของแบบสอบถามที่ได้รับแล้ว จะนำมาทำการลงรหัสข้อมูล แล้วจึงข้อมูลไปประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS หรือ Statistical Package of Social Science)



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “ความตระหนักรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต” ใช้แบบสอบถามเพื่อสำรวจความคิดเห็น ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นตารางประกอบคำบรรยาย ดังต่อไปนี้

### ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) โดยแสดงผลเป็นจำนวนและร้อยละ เกี่ยวกับลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง ในเรื่อง เพศ อายุ รายได้ ระดับการศึกษา สาขาวิชา ปริญญาผลดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามจำนวน 400 ชุด ได้กลับคืนมาทั้งหมด 350 ชุด คิดเป็นร้อยละ 87.5 กลุ่มตัวอย่างมีลักษณะดังต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากร

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประชากร	จำนวน (N=350 คน)	ร้อยละ (%)
<b>เพศ</b>		
หญิง	181	51.7
ชาย	169	48.3
<b>อายุ</b>		
ต่ำกว่า 19 ปี	45	12.9
19 ปี	114	32.6
20 ปี	69	19.7
21 ปี	59	16.9
มากกว่า 21 ปี	63	18

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากร (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประชากร	จำนวน (N=350 คน)	ร้อยละ (%)
<b>รายได้</b>		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	181	51.7
5,000-10,000 บาท	118	33.7
10,001-15,000 บาท	36	10.3
15,001-20,000 บาท	7	2
มากกว่า 20,000 บาท	8	2.3
<b>ระดับการศึกษา</b>		
<b>ระดับปริญญาตรี</b>		
ชั้นปีที่ 1	97	27.7
ชั้นปีที่ 2	84	24.0
ชั้นปีที่ 3	89	25.4
ชั้นปีที่ 4	53	15.2
<b>ระดับปริญญาโท</b>		
ชั้นปีที่ 1	12	3.4
ชั้นปีที่ 2	15	4.3
<b>สาขาวิชา</b>		
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	163	46.6
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	187	53.4

จากตาราง 1 พบว่า

### 1.1 เพศ

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 350 คน พบว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 51.7 และรองลงมา คือ เพศชายร้อยละ 48.3

## 1.2 อายุ

ระดับอายุของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อายุ 19 ปี จำนวน 114 คน (32.6%) รองลงมา อายุ 20 ปี 69 คน (19.7%) อายุมากกว่า 21 ปี 63 คน (18%) อายุ 21 ปี 59 คน (16.9%) และ อายุต่ำกว่า 19 ปี 45 คน (12.9%) ตามลำดับ

## 1.3 รายได้

รายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 181 คน (51.7%) รองลงมา อยู่ระหว่าง 5,000-10,000 บาท 118 คน (33.7%) 10,001-15,000 บาท 36 คน (10.3%) 15,001-20,000 บาท 7 คน (2%) และรายได้ มากกว่า 20,000 บาท 8 คน (2.3%)

## 1.4 ระดับการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 350 คน ส่วนใหญ่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 จำนวน 97 คน (27.7%) รองลงมา คือ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 89 คน (25.4%) ชั้นปีที่ 2 จำนวน 84 คน (24%) และชั้นปีที่ 4 จำนวน 53 คน (15.2) ตามลำดับ

ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาระดับปริญญาโท ส่วนใหญ่จะอยู่ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน (3.4 %) รองลงมา ชั้นปีที่ 2 จำนวน 15 คน (4.3%)

## 1.5 สาขาวิชาที่เรียน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาในสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวนทั้งสิ้น 187 คน (53.4%) รองลงมาศึกษาในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 163 คน (46.6%)



## 1.6 การมีเครื่องคอมพิวเตอร์

ตาราง 2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

คอมพิวเตอร์ที่ต่อเครือข่าย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มี	225	64.3
ไม่มี	125	35.7
รวม	350	100

จากตาราง 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากที่พัก 225 คน (64.3%) และไม่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 125 คน (35.7%)

## 1.7 การเป็นสมาชิกระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ตาราง 3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นสมาชิกระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากผู้ให้บริการ  
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

เครือข่าย	การเป็นสมาชิกระบบเครือข่าย	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ*
มหาวิทยาลัยที่ศึกษา	179	51.1
ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต	167	47.7
ไม่ได้เป็นสมาชิกที่ใด	40	11.4

\* ร้อยละของจำนวนผู้ตอบ 350 คน

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นสมาชิกระบบเครือข่ายจากมหาวิทยาลัยที่ศึกษา 179 คน (51.1%) รองลงมา คือ เป็นสมาชิกผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต 167 คน (47.7%) และไม่ได้เป็นสมาชิกที่ใดเลย 40 คน (11.4%)

## 1.8 สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ตาราง 4 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามที่ใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่างๆ  
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

สถานที่	ใช้อินเทอร์เน็ต	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ*
ที่บ้าน	220	62.9
สถาบันการศึกษา	227	64.9
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	111	31.7
ที่ทำงาน	25	7.1
หอพัก	20	5.7

\* ร้อยละของจำนวนผู้ตอบ 350 คน

จากตาราง 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากใช้อินเทอร์เน็ตจากสถาบันการศึกษา จำนวน 227 คน (64.9%) รองลงมา คือ ใช้จากที่บ้าน 220 คน (62.9%) ใช้จากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ 111 คน (31.7%) ใช้จากที่ทำงาน 25 คน (7.1%) และ ใช้ที่หอพัก 20 คน (5.7%)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.9 วิธีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ต

ตาราง 5 รายละเอียดวิธีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม  
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

วิธีการเรียนรู้	จำนวน (คน)	ร้อยละ*
ศึกษาด้วยตนเอง	318	90.9
ศึกษาจากทางบ้าน (เช่น พ่อ แม่ ญาติพี่น้อง)	67	19.1
เพื่อน	226	64.6
สถานศึกษาที่ศึกษา	184	52.6
โรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์	31	8.9
ที่ทำงาน	18	5.1

\* ร้อยละของจำนวนผู้ตอบ 350 คน

จากตาราง 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากมีวิธีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากการศึกษาด้วยตนเอง 318 คน (90.9%) รองลงมา คือ ศึกษาจากเพื่อน 226 คน (64.6%) เรียนรู้จากสถานศึกษาที่ตนเองศึกษา 184 คน (52.6%) ศึกษาจากทางบ้าน (พ่อ แม่ ญาติ พี่น้อง) 67 คน (19.1%) เรียนรู้จากโรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์ 31 คน (8.9%) และ เรียนรู้จากที่ทำงาน 18 คน (5.1%) ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## 1.10 วัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ต

ตาราง 6 รายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

วัตถุประสงค์การใช้ อินเทอร์เน็ต	ความถี่					จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 350 คน		
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	$\bar{X}$	S.D.	แปล ความ
1. ติดตามข่าวสาร ความเป็นไปในสังคม	48 (13.7%)	156 (44.6%)	123 (35.1%)	18 (5.1%)	5 (1.4%)	3.64	0.83	มาก
2. ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)	92 (26.3%)	118 (33.7%)	82 (23.4%)	43 (12.3%)	15 (4.3%)	3.65	1.12	มาก
3. พูดคุย สนทนา (Chat) ผ่านโปรแกรมสนทนา เช่น ICQ, MSN, QQ เป็นต้น	121 (34.6%)	103 (29.4%)	68 (19.4%)	35 (10%)	23 (6.6%)	3.75	1.21	มาก
4. ดาวน์โหลดข้อมูล โปรแกรมต่างๆ	84 (24%)	128 (36.6%)	98 (28%)	28 (8%)	12 (3.4%)	3.70	1.03	มาก
5. สืบค้นหาข้อมูล / เนื้อหาที่ต้องการ (WWW)	165 (47.1%)	139 (39.7%)	35 (10%)	8 (2.3%)	3 (0.9%)	4.30	0.81	มากที่สุด
6. แสดงความคิดเห็น ตั้งกระทู้ถาม-ตอบ (Web board)	32 (9.1%)	68 (19.4%)	99 (28.3%)	102 (29.1%)	49 (14%)	2.81	1.17	ปานกลาง
7. เล่นเกมคอมพิวเตอร์	65 (18.6%)	64 (18.3%)	69 (19.7%)	76 (21.7%)	76 (21.7%)	2.90	1.42	ปานกลาง
8. เพื่อความบันเทิง	115 (32.9%)	143 (40.9%)	59 (16.9%)	23 (6.6%)	10 (2.9%)	3.94	1.01	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม						3.58	0.62	มาก

จากตาราง 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.58$ ) ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด 1 รายการ คือ เพื่อสืบค้นหาข้อมูลหรือเนื้อหาที่ต้องการ (WWW) ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.30$ ) และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ( $\bar{X} = 3.94$ ) ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพูดคุย สนทนาผ่านโปรแกรมสนทนาอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.75$ ) ส่วนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแสดงความคิดเห็น ตั้งกระทู้ถาม-ตอบอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 2.90, 2.81$ )

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของผลงานที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์ออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่

1. ผลงานวรรณกรรม
2. งานด้านศิลปะ-การแสดงและ
3. งานโสตทัศนบันเทิงอินเทอร์เน็ต

ผลการสำรวจมีดังนี้



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตาราง 7 รายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

พฤติกรรม	ความถี่					จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 350 คน		
	บ่อยมากที่สุด	บ่อยมาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	$\bar{X}$	SD	แปลความ
<b>ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม</b>								
คัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้		64	122	78	67			มีพฤติกรรมการละเมิดปานกลาง
ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้อ้างแหล่งที่มา	19 (5.4%)	(18.3%)	(34.9%)	(22.3%)	(19.1%)	2.69	1.14	
ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต	31 (8.9%)	(14.9%)	(20.6%)	(20.6%)	(35.1%)	2.42	1.33	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
ส่งต่อซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่น	13 (3.7%)	(8.6%)	(16%)	(17.7%)	(54%)	1.9	1.17	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
ค่าเฉลี่ย						2.47	1.01	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
<b>ละเมิดลิขสิทธิ์ศิลปะ-การแสดง</b>								
ดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น mp3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์	56 (16%)	69 (19.7%)	82 (23.4%)	58 (16.6%)	85 (24.3%)	2.87	1.4	มีพฤติกรรมการละเมิดปานกลาง
ดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ต มาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน	52 (14.9%)	80 (22.9%)	107 (30.6%)	46 (13.1%)	65 (18.6%)	3.02	1.3	มีพฤติกรรมการละเมิดปานกลาง
ดาวน์โหลดภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของมาใช้ประโยชน์	24 (6.9%)	62 (17.7%)	75 (21.4%)	73 (20.9%)	116 (33.1%)	2.44	1.3	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
ดาวน์โหลดการแสดงสด การถ่ายทอดสด เทปบันทึกบนอินเทอร์เน็ต (web broadcasts or web casting)	24 (6.9%)	44 (12.6%)	51 (14.6%)	88 (25.1%)	143 (40.9%)	2.19	1.28	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
ดาวน์โหลดการแสดงต่างๆ เช่น การเต้น การรำ ละครไม้	9 (2.6%)	23 (6.6%)	44 (12.6%)	66 (18.9%)	208 (59.4%)	1.74	1.07	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำมาก
ดาวน์โหลดเสียงการบรรยาย บทสัมภาษณ์ บนอินเทอร์เน็ต	8 (2.3%)	32 (9.1%)	46 (13.1%)	73 (20.9%)	191 (54.6%)	1.84	1.11	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
ค่าเฉลี่ย						2.25	0.97	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
<b>ละเมิดลิขสิทธิ์ไอศทัศน์</b>								
ดาวน์โหลดภาพสไลด์ พาวเวอร์พอยท์	14 (4%)	42 (12%)	76 (21.7%)	80 (22.9%)	138 (39.4%)	2.18	1.19	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
<b>อื่นๆ</b>								
แลกเปลี่ยนข้อมูลโดยใช้โปรแกรมประเภท peer to peer	25 (7.1%)	31 (8.9%)	63 (18%)	59 (16.9%)	172 (49.1%)	2.08	1.29	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ
ค่าเฉลี่ยรวม						2.31	0.92	มีพฤติกรรมการละเมิดต่ำ

หมายเหตุ: เกณฑ์ในการให้คะแนน ได้แก่ บ่อยมากที่สุด = 5 บ่อยมาก = 4 ปานกลาง = 3 น้อย = 2 น้อยที่สุด = 1

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมเมื่อวิเคราะห์ทั้งหมด 3 ประเด็น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์อยู่ในระดับต่ำ ( $\bar{X} = 2.31$ ) และ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ มีพฤติกรรมดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน เป็นอันดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 3.02$ ) อันดับสอง คือ ดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น mp3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ( $\bar{X} = 2.87$ ) และอันดับสาม คือ คัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้อ้างแหล่งที่มา ( $\bar{X} = 2.69$ )

อย่างไรก็ตามเมื่อจำแนกเป็นประเภทของผลงานที่ถูกละเมิด ทั้ง 3 ประเภท พบว่า มีการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานทางด้านวรรณกรรมเป็นอันดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 2.47$ ) รองลงมา คือ งานด้านศิลปะ-การแสดง ( $\bar{X} = 2.25$ ) และ งานไอศตทัศน์ ( $\bar{X} = 2.18$ ) ตามลำดับ

**ตอนที่ 3** ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต

จากแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการข่าวสาร ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ทั้งสิ้น 4 ประเภท ได้แก่ 1. ความต้องการด้านความรู้ 2. ความต้องการด้านอารมณ์ 3. ความต้องการที่จะผสมผสานสัมพันธ์กับบุคคล 4. ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยง ผลการสำรวจมีดังนี้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 8 รายละเอียดเกี่ยวกับปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีศึบน  
อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ปัจจัยการละเมิดลิขสิทธิ์บน อินเทอร์เน็ต	ความถี่					จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 350 คน		
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด	$\bar{X}$	S.D.	แปลความ
<b>ความต้องการด้านความรู้</b>								
ต้องการที่จะศึกษาค้นคว้า	43 (12.3%)	80 (22.9%)	117 (33.4%)	52 (14.9%)	58 (16.6%)	2.99	1.24	มีความต้องการระดับปาน กลาง
เพื่อให้ได้สารสนเทศ หรือ ข้อมูล	40 (11.4%)	100 (28.6%)	96 (27.4%)	55 (15.7%)	59 (16.9%)	3.02	1.26	มีความต้องการระดับปาน กลาง
มีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องนั้น	26 (7.4%)	75 (21.4%)	119 (34%)	62 (17.7%)	68 (19.4%)	2.8	1.2	มีความต้องการระดับปาน กลาง
<b>ค่าเฉลี่ย</b>						2.94	1.1	มีความต้องการระดับปาน กลาง
<b>ความต้องการด้านอารมณ์</b>								
เพื่อความบันเทิง	47 (13.4%)	83 (23.7%)	102 (29.1%)	56 (16%)	62 (17.7%)	2.99	1.28	มีความต้องการระดับปาน กลาง
เพื่อตอบสนองความพึงพอใจหรือ ความชอบส่วนตัว	29 (8.3%)	81 (23.1%)	106 (30.3%)	56 (16.9%)	75 (21.4%)	2.8	1.25	มีความต้องการระดับปาน กลาง
ต้องการความเร้าใจสนุกสนาน	12 (3.4%)	27 (7.7%)	87 (24.9%)	80 (22.9%)	144 (41.1%)	2.09	1.13	มีความต้องการระดับต่ำ
ต้องการความตื่นเต้น	11 (3.1%)	24 (6.9%)	63 (18%)	84 (24%)	168 (48%)	1.93	1.1	มีความต้องการระดับต่ำ
<b>ค่าเฉลี่ย</b>						2.45	0.98	มีความต้องการระดับต่ำ
<b>ความต้องการที่จะผสมสัมพันธ์ กับบุคคล</b>								
ทำให้เกิดความมั่นใจ	7 (2%)	19 (5.4%)	54 (15.4%)	86 (24.6%)	184 (52.6%)	1.8	1.02	มีความต้องการระดับต่ำ มาก
ได้รับการยอมรับนับถือจากบุคคล หรือ กลุ่มเพื่อน	9 (2.6%)	19 (5.4%)	51 (14.6%)	75 (21.4%)	196 (56%)	1.77	1.05	มีความต้องการระดับต่ำ มาก
ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง	6 (1.7%)	19 (5.4%)	46 (13.1%)	71 (20.3%)	208 (59.4%)	1.7	1	มีความต้องการระดับต่ำ มาก
ต้องการที่จะเสริมสร้างความสัมพันธ์ หรือ พุดคุยกับกลุ่มเพื่อนในเรื่องนั้นๆ	6 (1.7%)	19 (5.4%)	46 (13.1%)	71 (20.3%)	208 (59.4%)	1.91	1.06	มีความต้องการระดับต่ำ
<b>ค่าเฉลี่ย</b>						1.79	0.95	มีความต้องการระดับต่ำ มาก
<b>ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยง</b>								
ต้องการหลีกเลี่ยงปัญหา หรือโลก ภายนอก	8 (2.3%)	16 (4.6%)	65 (18.6%)	61 (17.4%)	200 (57.1%)	1.77	1.05	มีความต้องการระดับต่ำ มาก
ต้องการผ่อนคลายความเครียด	18 (5.1%)	32 (9.1%)	83 (23.7%)	63 (18%)	154 (44%)	2.13	1.22	มีความต้องการระดับต่ำ มาก
<b>ค่าเฉลี่ย</b>						1.95	1.05	มีความต้องการระดับต่ำ
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>						2.28	0.83	มีความต้องการระดับต่ำ

หมายเหตุ: เกณฑ์ในการให้คะแนน ได้แก่ มากที่สุด = 5 มาก = 4 ปานกลาง = 3 น้อย = 2 น้อยที่สุด = 1

จากตาราง 8 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมพบว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้เกิดขึ้น เพราะมีความต้องการอย่างจริงจัง ( $\bar{X} = 2.28$ ) ซึ่งแรงขับไม่ได้มีมากพอให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้ พบว่า มีการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อสนองความต้องการ 3 อันดับแรก ได้แก่ ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้ได้สารสนเทศ หรือข้อมูลอันดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 3.02$ ) อันดับสอง ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการที่จะศึกษาค้นคว้า และเพื่อความบันเทิง ( $\bar{X} = 2.99$ ) และอันดับสาม มีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องนั้นและเพื่อสนองความพึงพอใจและความชอบส่วนตัว ( $\bar{X} = 2.8$ )

อย่างไรก็ตามเมื่อจำแนกเป็นประเภทของความต้องการด้านต่างๆ 4 ประเภท พบว่า ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการความรู้ เป็นอันดับหนึ่ง ( $\bar{X} = 2.94$ ) รองลงมา คือ ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อความต้องการด้านอารมณ์ ( $\bar{X} = 2.45$ ) อันดับสาม ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยง ( $\bar{X} = 1.95$ ) และ ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการที่จะผสมสัมพันธ์กับบุคคล ( $\bar{X} = 1.79$ ) ตามลำดับ

**ตอนที่ 4** ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ต

นอกจากต้องการทราบข้อมูลสาเหตุ หรือ ปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์แล้ว ผู้วิจัยยังต้องการทราบข้อมูลสาเหตุ หรือปัจจัยใดบ้างที่ทำให้นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี และโท สังกัดสถาบันอุดมศึกษาไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ผลการสำรวจมีดังต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 9 รายละเอียดเกี่ยวกับปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน  
 ไรต์สบนอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม  
 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ*
รู้สึกผิด	190	54.3
มีเงินพอจะหาซื้อได้	109	31.1
เกรงกลัวกฎหมาย บทลงโทษ	99	28.3
เห็นใจเจ้าของผลงาน, ศิลปิน	181	51.7
ราคาไม่แพง สามารถจะซื้อได้	106	30.3
ไม่รู้จะทำอย่างไร ทำไม่เป็น ไม่มีผู้แนะนำ	78	22.3
เพื่อนๆ ไม่ทำกัน	25	7.1
เห็นคุณค่าของผลงาน	141	40.3
ไม่สนใจผลงานนั้นๆ	96	27.4

\* ร้อยละของจำนวนผู้ตอบ 350 คน

จากตาราง 9 พบว่า ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไรต์สบนอินเทอร์เน็ต 5 อันดับแรก คือ ส่วนใหญ่มาจากความรู้สึกผิดที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ 190 คน (54.3%) รองลงมา คือ มีความเห็นใจเจ้าของผลงานหรือศิลปิน 181 คน (51.7%) อันดับสาม เห็นคุณค่าของผลงานนั้นๆ 141 คน (40.3%) อันดับสี่ มีเงินพอจะหาซื้อได้ 109 คน (31.1%) และอันดับห้า ราคาไม่แพง สามารถจะซื้อได้ 106 คน (30.3%)

ส่วนปัจจัยที่เกิดขึ้นน้อยที่สุดที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่ละเมิดลิขสิทธิ์เพราะเพื่อนๆไม่ทำกัน 25 คน (7.1%)

**ตอนที่ 5** ข้อมูลเกี่ยวกับความตระหนักผู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับความตระหนักมาใช้โดยต้องการวัดระดับความตระหนักของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อเรื่องของการคุ้มครอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ ในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ ความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ ผลการสำรวจมีดังนี้



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตาราง 10 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงในประเด็นต่างๆ

ความตระหนักรู้	ระดับความคิดเห็น										$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
<b>ประเด็นความยุติธรรมของสังคม</b>												
ถ้าเรางดเว้นการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ งานศิลปะ ฯลฯ มาใช้ฟรี จะทำให้เจ้าของผลงานได้ค่าตอบแทนที่ควรจะได้												
การมองตนเอง	95	27.1	144	41.1	84	24	13	3.7	14	4	3.84	0.998
การมองคนอื่น	38	10.9	121	34.6	146	41.7	32	9.1	13	3.7	3.4	0.93
ความคิด (idea) และความรู้ไม่สามารถที่จะเป็นเจ้าของได้ มันเป็นส่วนที่ร่วมกันของคน ดังนั้นทุกคนมีสิทธิ์ใช้												
การมองตนเอง	23	6.6	73	20.9	90	25.7	97	27.7	67	19.1	3.32	1.19
การมองคนอื่น	26	7.4	76	21.7	142	40.6	70	20	35	10	3.03	1.058
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											3.58	0.755
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>											3.21	0.649
<b>ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม</b>												
ข้อมูลข่าวสารในอินเทอร์เน็ตสามารถผลิตซ้ำ (copy, download, etc.) ได้อย่างไม่จำกัด												
การมองตนเอง	75	21.4	160	45.7	69	19.7	35	10	11	3.1	2.28	1.01
การมองคนอื่น	74	21.1	141	40.3	98	28	24	6.9	13	3.7	2.32	1.001

ตาราง 10 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ความตระหนักรู้	ระดับความคิดเห็น											$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยั้ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
ไม่จำเป็นต้องกำหนดลิขสิทธิ์ เพราะ ทำให้ผลงานเผยแพร่ได้ ง่าย และอยู่ในวงจำกัด													
การมองตนเอง	17	4.9	74	21.1	88	25.1	113	32.3	57	16.3	3.34	1.128	
การมองคนอื่น	20	5.7	74	21.1	140	40	80	22.9	35	10	3.1	1.032	
เราควรช่วยกันรณรงค์การใช้ สิณค้ำถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งทำให้มี ผลงานต่างๆ ออกเผยแพร่ มาก ขึ้น													
การมองตนเอง	96	27.4	160	45.7	59	16.9	24	6.9	11	3.1	3.87	0.993	
การมองคนอื่น	68	19.4	128	36.6	112	32	30	8.6	12	3.4	3.6	1.004	
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											3.17	0.608	
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองคนอื่น )</b>											3	0.577	
<b>ประเด็นด้านศีลธรรม</b>													
การคัดลอก (copy) ผลงาน ของผู้อื่นมาใช้เป็นของ ตนเองไม่ได้เป็นเรื่องผิด หรือ เสียหายแต่อย่างใด เพราะ ไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อน													
การมองตนเอง	26	7.4	76	21.7	79	22.6	118	33.7	50	14.3	3.26	1.168	
การมองคนอื่น	27	7.7	77	22	127	36.3	90	25.7	29	8.3	3.05	1.057	

ตาราง 10 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ความตระหนักรู้	ระดับความคิดเห็น										$\bar{X}$	S.D.	
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง				
สถานศึกษาควรปลูกจิตสำนึกนักศึกษาให้รู้จักให้เกียรติและเคารพสิทธิของผู้อื่น	การมองตนเอง	123	35.1	151	43.1	51	14.6	20	5.7	5	1.4	4.05	0.924
	การมองคนอื่น	93	26.6	147	42	89	25.4	16	4.6	4	1.1	3.89	0.893
ท่านรู้สึกผิดเมื่อดาวน์โหลดข้อมูล เช่น ซอฟต์แวร์ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ มาใช้	การมองตนเอง	43	12.3	123	35.1	104	29.7	59	16.9	21	6	3.31	1.077
	การมองคนอื่น	27	7.7	81	23.1	146	41.7	74	21.1	22	6.3	3.05	1.002
เราควรตัดเตือนเพื่อนๆ หรือคนรู้จักให้ซื้อซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ ที่ถูกลิขสิทธิ์	การมองตนเอง	47	13.4	158	45.1	109	31.1	29	8.3	7	2	3.6	0.893
	การมองคนอื่น	39	11.1	111	31.7	157	44.9	33	9.4	10	2.9	3.39	0.907
ท่านไม่ซีเรียสเมื่อดาวน์โหลดเพลง MP3, ภาพยนตร์, ภาพ, บันทึกการแสดงสด ฯลฯ เพราะคนอื่นก็ทำเช่นนี้เหมือนกัน	การมองตนเอง	47	13.4	127	36.3	95	27.1	60	17.1	21	6	2.66	1.095
	การมองคนอื่น	52	14.9	118	33.7	135	38.6	118	33.7	52	14.9	2.53	0.975



ตาราง 10 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสตรีตอาร์ตบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ความตระหนักรู้	ระดับความคิดเห็น										$\bar{X}$	S.D.	
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง					
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
<b>ประเด็นด้านชื่อเสียง</b>													
<b>เกียรติคุณของ</b>													
<b>ประเทศชาติ</b>													
ท่านรู้สึกว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้ประเทศชาติเสียชื่อเสียง													
การมองตนเอง	68	19.4	147	42	93	26.6	31	8.9	11	3.1	3.66	0.991	
การมองคนอื่น	47	13.4	127	36.3	132	37.7	26	7.4	18	5.1	3.45	0.988	
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											3.66	0.991	
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>											3.45	0.988	
<b>ค่าเฉลี่ยรวม (การมองตนเอง)</b>											3.17	0.443	
<b>ค่าเฉลี่ยรวม (การมองคนอื่น)</b>											3.02	0.377	

หมายเหตุ: เกณฑ์การให้คะแนน ข้อ 15.1, 15.5, 15.9, 15.10, 15.11, 15.12 เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5 เห็นด้วย = 4 ไม่แน่ใจ = 3 ไม่เห็นด้วย = 2 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 ส่วนการให้คะแนนข้อ 15.2, 15.3, 15.4, 15.6, 15.7, 15.8, 15.13, 15.14 เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 เห็นด้วย = 2 ไม่แน่ใจ = 3 ไม่เห็นด้วย = 4 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5

จากตาราง 10 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสตรีตอาร์ตบนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่นอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X}$  = 3.17 และ 3.02 ตามลำดับ)

อย่างไรก็ตามเมื่อจำแนกเป็นประเด็นต่างๆออกเป็น 5 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านศีลธรรม ด้านเศรษฐกิจ และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ พบว่า

ประเด็นความยุติธรรมของสังคม โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ตในส่วนของการมองตนเองอยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = 3.58$ ) ส่วนการมองคนอื่นอยู่ในระดับกลาง ( $\bar{X} = 3.21$ ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “ถ้าเรางดเว้นการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ งานศิลปะ ฯลฯ มาใช้ฟรี จะทำให้เจ้าของผลงานได้ค่าตอบแทนที่ควรจะได้” มีจำนวน 239 คน (ร้อยละ 68.2)

ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่นอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.17$  และ 3.00 ตามลำดับ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “เราควรช่วยกันรณรงค์การใช้สินค้าถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งทำให้มีผลงานต่างๆ ออกเผยแพร่มากขึ้น” มีจำนวน 256 คน (ร้อยละ 73.1)

ประเด็นด้านศีลธรรม โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่นอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.25$  และ 3.10ตามลำดับ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “สถานศึกษาควรปลูกจิตสำนึกนักศึกษาให้รู้จักให้เกียรติและเคารพสิทธิของผู้อื่น” มีจำนวน 274 คน (ร้อยละ 78.2)



ประเด็นด้านเศรษฐกิจ โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีทัศน์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของกรมของตนเองและการมองคนอื่นอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 2.33$  และ 2.4ตามลำดับ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด “ประเทศมหาอำนาจได้ผลกำไรจากสิทธิประโยชน์อย่างสูงและปกป้องผลประโยชน์นั้นโดยการสร้างกำแพงลิขสิทธิ์อย่างแน่นหนา” จำนวน 241 คน (ร้อยละ 68.9)

ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีทัศน์บนอินเทอร์เน็ตในส่วนของกรมของตนเองอยู่ในระดับสูง ( $\bar{X} = 3.66$ ) และการมองคนอื่นอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.4$ )



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 6 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การ  
แสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติมาใช้โดยต้องการวัดทัศนคติของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต่อ  
เรื่องของการคุ้มครอง และการละเมิดลิขสิทธิ์ ในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ ความยุติธรรมของสังคม  
ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจ ด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติ  
คุณของประเทศชาติ ทั้งนี้เนื่องจากทัศนคติของบุคคลต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของ  
บุคคลนั้น



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 11 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็น											$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
<b>ประเด็นความยุติธรรมของสังคม</b> งานเขียนประเภทบทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตควรมีการ กำหนดสิทธิ์ในการเข้าใช้ หรือป้องกันการ การคัดลอก													
การมองตนเอง	75	21.4	152	43.4	76	21.7	41	11.7	6	1.7	3.71	0.987	
การมองคนอื่น	57	16.3	120	34.3	124	35.4	43	12.3	6	1.7	3.51	0.963	
ท่านคิดว่าเจ้าของผลงาน เช่น เจ้าของ ค่ายเพลง บริษัทซอฟต์แวร์ ผู้วิจัย นักเขียน ฯลฯ ควรได้รับค่าตอบแทน หรือผลประโยชน์จากการผลิตผลงาน ของตน													
การมองตนเอง	114	32.6	169	48.3	55	15.7	10	2.9	2	0.6	4.09	0.801	
การมองคนอื่น	80	22.9	156	44.6	94	26.9	14	4	6	1.7	3.83	0.886	
การเข้าถึงข้อมูลบนเว็บไซต์จะถูก จำกัดให้เฉพาะบุคคลบางกลุ่มเท่านั้น เมื่อมีการกำหนดค่าใช้จ่ายในการ ค้นหาข้อมูลข่าวสาร													
การมองตนเอง	71	20.3	142	40.6	76	21.7	48	13.7	13	3.7	2.4	1.071	
การมองคนอื่น	64	18.3	121	34.6	120	34.3	33	9.4	12	3.4	2.45	1.005	
ท่านคิดว่าไม่ควรมีการกำหนดสิทธิ์ เพราะทำให้ผู้มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ไม่สามารถเข้าถึงงานที่มีคุณภาพ													
การมองตนเอง	51	14.6	118	33.7	119	34	49	14	13	3.7	2.59	1.02	
การมองคนอื่น	51	14.6	105	30	143	40.9	40	11.4	11	3.1	2.59	0.977	
เจ้าของผลงานเขียน เช่น งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความทางวิชาการ ฯลฯ ต้องใช้ความพยายาม สติปัญญา ในการสร้างสรรค์ผลงานสมควรได้รับ ค่าตอบแทนที่คุ้มค่า													
การมองตนเอง	95	27.1	158	45.1	78	22.3	13	3.7	6	1.7	3.92	0.891	
การมองคนอื่น	73	20.9	146	41.7	108	30.9	16	4.6	7	2	3.75	0.905	
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											3.34	0.425	
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>											3.23	0.422	

ตาราง 11 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็น											$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
<b>ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม</b> ท่านคิดว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้เจ้าของผลงานมีกำลังใจสร้างสรรค์ผลงานต่อไป													
การมองตนเอง	135	38.6	148	42.3	49	14	16	4.6	2	0.6	4.14	0.862	
การมองคนอื่น	91	26	150	42.9	85	24.3	18	5.1	6	1.7	3.86	0.92	
สำหรับนักสร้างสรรค์, ศิลปินที่มีคนรู้จักน้อยต้องอาศัยการเผยแพร่อย่างกว้างขวางเพื่อควมามีชื่อเสียงหรือเป็นที่นิยมแต่ลิขสิทธิ์จะเป็นตัวจำกัดศักยภาพในการเผยแพร่													
การมองตนเอง	57	16.3	156	44.6	88	25.1	32	9.1	17	4.9	2.42	1.023	
การมองคนอื่น	60	17.1	125	35.7	126	36	35	10	4	1.1	2.42	0.926	
การกำหนดสิทธิในการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูลให้จำกัดเฉพาะบางกลุ่ม บางพวกทำให้ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นก็จะจำกัดอยู่ในเรื่องเดิมๆ จากบุคคลกลุ่มเดิมๆ													
การมองตนเอง	44	12.6	142	40.6	114	32.6	40	11.4	10	2.9	2.51	0.951	
การมองคนอื่น	44	12.6	119	34	143	40.9	36	10.3	8	2.3	2.56	0.918	
การบังคับใช้ลิขสิทธิ์เป็นอุปสรรคต่อการเผยแพร่เกี่ยวกับคำพูด หรือข้อความต่างๆ รวมไปถึงการแสดงออกอย่างอิสระ													
การมองตนเอง	39	11.1	135	38.6	118	33.7	50	14.3	8	2.3	2.58	0.944	
การมองคนอื่น	46	13.1	116	33.1	149	42.6	32	9.1	6	1.7	2.53	0.895	
การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการแชร์ (sharing) ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ (งานเขียน, เพลง, ศิลปะ, ภาพยนตร์, ฯลฯ) อย่างอิสระ ทั้งสะดวก รวดเร็ว และทำให้เกิดการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น													
การมองตนเอง	94	26.9	159	45.4	64	18.3	25	7.1	8	2.3	2.13	0.964	
การมองคนอื่น	93	26.6	136	38.9	92	26.3	23	6.6	6	1.7	2.18	0.957	

ตาราง 11 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็น										$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
<b>ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม (ต่อ)</b> ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ มากมาย เช่น งานเขียน งานศิลปะ งานเพลง งานภาพยนตร์ ฯลฯ ที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ ในผลงานอันนำไปสู่การสร้างผลงานมากขึ้น												
การมองตนเอง	80	22.9	195	55.7	61	17.4	12	3.4	2	0.6	3.97	0.77
การมองคนอื่น	63	18	168	48	104	29.7	14	4	1	0.3	3.79	0.789
การแลกเปลี่ยนผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ (งานเขียน, ศิลปะ, ภาพยนตร์ ฯลฯ) อย่างอิสระทำให้ผู้อื่นเกิดแรงบันดาลใจที่จะผลิตผลงานอย่างมากและหลากหลายขึ้นในสังคม												
การมองตนเอง	65	18.6	154	44	107	30.6	21	6	3	0.9	2.27	0.86
การมองคนอื่น	50	14.3	136	38.9	131	37.4	27	7.7	6	1.7	2.44	0.889
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											2.86	0.435
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>											2.83	0.406
<b>ประเด็นด้านศิลปกรรม</b> ควรเปิดให้มีการดาวน์โหลดผลงานบางชนิดโดยไม่ต้องคุ้มครอง เช่น เพลง เนื่องจากทุกวันนี้ก็ละเมิดกันอยู่แล้ว												
การมองตนเอง	44	12.6	124	35.4	98	28	67	19.1	17	4.9	2.68	1.07
การมองคนอื่น	51	14.6	105	30	139	39.7	41	11.7	14	4	2.61	1.004
ท่านคิดว่าควรอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่นำมาจากอินเทอร์เน็ตเสมอ												
การมองตนเอง	106	30.3	135	38.6	74	21.1	27	7.7	8	2.3	3.87	1.007
การมองคนอื่น	74	21.1	115	32.9	127	36.3	25	7.1	9	2.6	3.63	0.978

ตาราง 11 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็น										$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
ประเด็นด้านศิลปกรรม (ต่อ) ท่านเคารพสิทธิของผู้อื่นโดยการไม่คัดลอกข้อมูล บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ ภาพ ฯลฯ มาเป็นผลงานของตน												
การมองตนเอง	73	20.9	159	45.4	89	25.4	27	7.7	1	3	3.79	0.871
การมองคนอื่น	47	13.4	140	40	135	38.6	26	7.4	2	0.6	3.58	0.835
การพูดคุย ถกเถียง และแลกเปลี่ยนผลงานกันอย่างอิสระบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะนำมาไปสู่การเกิดผลงานสร้างสรรค์จำนวนมาก และเป็นแหล่งเก็บรักษางานนั้นด้วย												
การมองตนเอง	64	18.3	176	50.3	82	23.4	24	6.9	4	1.1	2.22	0.864
การมองคนอื่น	62	17.7	147	42	122	34.9	16	4.6	3	0.9	2.29	0.839
การคัดลอก (copy) เทคนิคและผลงานต่างๆของคนอื่นทำให้เกิดการผลิตออกผลของผลงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ												
การมองตนเอง	39	11.1	100	28.6	119	34	75	21.4	17	4.9	2.8	1.051
การมองคนอื่น	32	9.1	90	25.7	147	42	67	19.1	14	4	2.83	0.839
ท่านคิดว่าการแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ส่งไฟล์ภาพยนตร์ MP3 ส่งภาพแอนิเมชัน ฯลฯ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ เป็นการไม่ให้เกียรติเจ้าของผลงาน												
การมองตนเอง	68	19.4	154	44	87	24.9	35	10	6	1.7	3.69	0.952
การมองคนอื่น	41	11.7	134	38.3	136	38.9	31	8.9	8	2.3	3.48	0.895
ท่านควรซื้อซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ ที่ถูกลิขสิทธิ์แทนการดาวน์โหลดจากเว็บไซต์โดยไม่ได้รับอนุญาต												
การมองตนเอง	66	18.9	158	45.1	93	26.6	22	6.3	11	3.1	3.7	0.95
การมองคนอื่น	45	12.9	114	32.6	145	41.4	36	10.3	10	2.9	3.42	0.939
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											3.25	0.433
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>											3.12	0.41



ตาราง 11 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็น											$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
<b>ประเด็นด้านเศรษฐกิจ</b> บริษัทซอฟต์แวร์ต่างๆ ลงทุนกับการพัฒนาซอฟต์แวร์สมควรได้รับค่าตอบแทนอย่างคุ้มค่า													
การมองตนเอง	90	25.7	165	47.1	78	22.3	15	4.3	2	0.6	3.93	0.83	
การมองคนอื่น	64	18.3	131	37.4	129	36.9	23	6.6	3	0.9	3.66	0.88	
<b>การสร้างภาพยนตร์ต้องใช้งบประมาณสูง ผู้ผลิตสมควรได้รับค่าตอบแทนคุ้มค่า</b>													
การมองตนเอง	109	31.1	169	48.3	56	16	15	4.3	1	0.3	4.06	0.81	
การมองคนอื่น	81	23.1	141	40.3	104	29.7	21	6	3	0.9	3.79	0.89	
<b>ความต้องการผ่อนคลายข้อจำกัดในเรื่องลิขสิทธิ์เป็นข้ออ้างของตัวแทนผู้ถือครองสิทธิ์ต่างๆ (โรงงานผลิต MP3, บรอดแบนด์การให้บริการอินเทอร์เน็ต ฯลฯ) เพื่อปกป้องผลประโยชน์และกำไรจากขบวนการ file sharing ที่เกิดขึ้น</b>													
การมองตนเอง	59	16.9	149	42.6	118	33.7	16	4.6	8	2.3	3.67	0.88	
การมองคนอื่น	47	13.4	127	36.3	149	42.6	20	5.7	7	2	3.53	0.86	
<b>ซอฟต์แวร์ถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพงจึงควรหันมาใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ที่มีราคาถูกกว่า</b>													
การมองตนเอง	40	11.4	98	28	107	30.6	78	22.3	27	7.7	2.87	1.12	
การมองคนอื่น	38	10.9	96	27.4	134	38.3	65	18.6	17	4.9	2.79	1.02	
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>												3.63	0.50
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>												3.44	0.54

ตาราง 11 แสดงร้อยละ จำนวน ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงในประเด็นต่างๆ (ต่อ)

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็น										$\bar{X}$	S.D.
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง		เห็นด้วย		ไม่แน่ใจ		ไม่เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%		
<b>ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ</b>												
ท่านคิดว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์นำไปสู่การเกิดศิลปวิทยาการต่างๆมากมายทำให้ประเทศเป็นที่รู้จักของต่างประเทศ												
การมองตนเอง	77	22	156	44.6	95	27.1	14	4	8	2.3	3.8	0.905
การมองคนอื่น	56	16	128	36.6	142	40.6	12	3.4	12	3.4	3.58	0.916
<b>รัฐควรปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ให้หมดจากประเทศ</b>												
การมองตนเอง	79	22.6	152	43.4	91	26	18	5.1	10	2.9	3.78	0.949
การมองคนอื่น	58	16.6	120	34.3	137	39.1	27	7.7	8	2.3	3.55	0.934
<b>ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ งานศิลปะ งานภาพยนตร์ ฯลฯ ทำให้เป็นที่รู้จัก และชื่นชมของต่างประเทศ</b>												
การมองตนเอง	125	35.7	157	44.9	50	14.3	12	3.4	6	1.7	4.09	0.886
การมองคนอื่น	106	30.3	139	39.7	85	24.3	18	5.1	2	0.6	3.94	0.895
<b>ค่าเฉลี่ย ( การมองตนเอง )</b>											3.89	0.684
<b>ค่าเฉลี่ย (การมองคนอื่น)</b>											3.69	0.67
<b>ค่าเฉลี่ยรวม (การมองตนเอง)</b>											3.29	0.298
<b>ค่าเฉลี่ยรวม (การมองคนอื่น)</b>											3.18	0.279

หมายเหตุ: เกณฑ์การให้คะแนน ข้อ 16.1, 16.2, 16.3, 16.10, 16.11, 16.12, 16.13, 16.15, 16.18, 16.19, 16.20, 16.23, 16.24, 16.25, 16.26 เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5 เห็นด้วย = 4 ไม่แน่ใจ = 3 ไม่เห็นด้วย = 2 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 ส่วนการให้คะแนนข้อ 16.4-16.9, 16.14, 16.16, 16.17, 16.21, 16.22 เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 1 เห็นด้วย = 2 ไม่แน่ใจ = 3 ไม่เห็นด้วย = 4 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5

จากตาราง 11 แสดงให้เห็นว่า ในภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเฉยๆ ต่อประเด็นเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศ์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 3.29$  และ  $3.18$  ตามลำดับ)

อย่างไรก็ตามเมื่อจำแนกเป็นประเด็นต่างๆทั้ง 5 ประเด็น ได้แก่ ประเด็นความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านศีลธรรม ด้านเศรษฐกิจ และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ พบว่า

ประเด็นความยุติธรรมของสังคม โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเฉยๆ ต่อประเด็นเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศ์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 3.34$  และ  $3.23$  ตามลำดับ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “เจ้าของผลงาน เช่น เจ้าของค่ายเพลง บริษัทซอฟต์แวร์ ผู้วิจัย นักเขียน ฯลฯ ควรได้รับค่าตอบแทนหรือผลประโยชน์จากการผลิตผลงานของตน” จำนวน 283 คน (ร้อยละ 80.9)

ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเฉยๆ ต่อประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศ์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 2.86$  และ  $2.83$  ตามลำดับ) ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้เจ้าของผลงานมีกำลังใจสร้างสรรค์ผลงานต่อไป” จำนวน 283 คน (ร้อยละ 80.9)

ประเด็นด้านศีลธรรม โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเฉยๆ ต่อประเด็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศ์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 3.25$  และ  $3.12$  ตามลำดับ) ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่นำมาจากอินเทอร์เน็ตเสมอ”จำนวน 241 คน (ร้อยละ 68.9)

ประเด็นด้านเศรษฐกิจ โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเชิงบวกในระดับสูงต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 3.63$  และ  $3.44$  ตามลำดับ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “การสร้างภาพยนตร์ต้องใช้งบประมาณสูงผู้ผลิตสมควรได้รับค่าตอบแทนคุ้มค่า” จำนวน 278 คน (ร้อยละ 79.4 )

ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเชิงบวกในระดับสูงต่อเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 3.89$  และ  $3.69$  ตามลำดับ) ส่วนข้อความที่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ งานศิลปะ งานภาพยนตร์ ฯลฯ ทำให้เป็นที่รู้จัก และชื่นชมของต่างประเทศ” จำนวน 282 คน (ร้อยละ 80.6)



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-  
การแสดง และงานไอศทัตน์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น

ตาราง 12 เปรียบเทียบความแตกต่างความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-  
การแสดง และงานไอศทัตน์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น

ความตระหนักรู้	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	d	S.D.	ค่า t	sig
<b>การมองตนเอง</b>						
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	350	3.58	.04	.755	2.175*	.030
- ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	350	3.17	.04	.608	1.023	.307
- ประเด็นด้านศีลธรรม	350	3.25	.03	.56	-2.681*	.008
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	350	2.33	.04	.767	2.301*	.022
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	350	3.66	.06	.991	5.014**	.000
<b>รวม</b>	350	3.17	.025	.433	5.80	.000
<b>การมองผู้อื่น</b>						
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	350	3.21	.04	.649		
- ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	350	3.00	.04	.577		
- ประเด็นด้านศีลธรรม	350	3.10	.03	.503		
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	350	2.4	.04	.758		
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	350	3.45	.05	.988		
<b>รวม</b>	350	3.02	.025	.377		

หมายเหตุ : \*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 เมื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น พบว่า มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทนั้น คิดว่าตนเองมีความตระหนักรู้ว่าผู้อื่นในเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ในประเด็นความยุติธรรมของสังคม ประเด็นด้านศีลธรรม ประเด็นด้านเศรษฐกิจ ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ ยกเว้น ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง  
และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น

ตาราง 13 เปรียบเทียบความแตกต่างทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง  
และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น

ทัศนคติ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	$\bar{d}$	S.D.	ค่า t	sig
<b>การมองตนเอง</b>						
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	350	3.34	.03	.425	6.928**	.000
- ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	350	2.86	.03	.435	4.741**	.000
- ประเด็นด้านศีลธรรม	350	3.25	.03	.433	7.810**	.000
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	350	3.63	.03	.502	6.830**	.000
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	350	3.89	.04	.684	7.842**	.000
<b>รวม</b>	350	3.29	.026	.298	10.027	.000
<b>การมองผู้อื่น</b>						
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	350	3.23	.03	.607		
- ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	350	2.83	.03	.406		
- ประเด็นด้านศีลธรรม	350	3.12	.03	.41		
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	350	3.44	.03	.54		
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	350	3.69	.04	.67		
<b>รวม</b>	350	3.60	.025	.279		

หมายเหตุ : \*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 13 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น พบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท นั้น คิดว่าตนเองมีทักษะในเชิงบวกสูงกว่าผู้อื่นในเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ในทุกประเด็น ได้แก่ ประเด็นความยุติธรรมของสังคม ประเด็นความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ประเด็นด้านศีลธรรม ประเด็นด้านเศรษฐกิจ ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

การทดสอบสมมติฐานนั้น ผู้วิจัยทดสอบความแตกต่าง และความสัมพันธ์ของทัศนคติ และความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตกับตัวแปรต่างๆ ได้แก่ ตัวแปรด้านประชากร ตัวแปรเกี่ยวกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ ทั้งนี้ ได้ทดสอบเฉพาะ ทัศนคติ และ ความตระหนักรู้ในมุมมองของการมองตนเองของกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

**สมมติฐานที่ 1** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

**1.1 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน**

ตาราง 14 เปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีเพศแตกต่างกัน

เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า t	sig
หญิง	181	3.53	.44	1.789	.07
ชาย	169	3.44	.49		

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 เมื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีเพศแตกต่างกัน พบว่า มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

## 1.2 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีสายวิชาต่างกัน

ตาราง 15 เปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีสายวิชาแตกต่างกัน

สายวิชา	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า t	sig
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	163	3.45	.50	1.570	.11
สายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	187	3.52	.44		

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 เมื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีสายวิชาแตกต่างกัน พบว่า มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ไม่แตกต่างกัน

## 1.3 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน

ตาราง 16 เปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีอายุแตกต่างกัน

รหัส	อายุ	ความตระหนักรู้				
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig
A1	ต่ำกว่า 19 ปี	45	3.50	0.42		
A2	19 ปี	114	3.52	0.42		
A3	20 ปี	69	3.47	0.43		
A4	21 ปี	59	3.52	0.47		
A5	มากกว่า 21 ปี	63	3.41	0.60		
	รวม	350	3.49	0.47	0.749	0.559

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 เมื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีอายุแตกต่างกัน พบว่า มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

#### 1.4 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน

ตาราง 17 เปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน

รหัส	ระดับการศึกษา	ความตระหนักรู้				
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig
	<b>ระดับปริญญาตรี</b>					
G1	ชั้นปีที่ 1	97	3.52	0.46		
G2	ชั้นปีที่ 2	84	3.53	0.38		
G3	ชั้นปีที่ 3	89	3.52	0.41		
G4	ชั้นปีที่ 4	53	3.34	0.67		
	<b>ระดับปริญญาโท</b>					
G5	ชั้นปีที่ 1	12	3.48	0.54		
G6	ชั้นปีที่ 2	15	3.39	0.30		
	<b>รวม</b>	<b>350</b>	<b>3.49</b>	<b>0.47</b>	<b>1.903</b>	<b>.109</b>

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 เมื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่า มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

### 1.5 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

ตาราง 18 เปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีรายได้แตกต่างกัน

รหัส	รายได้	ความตระหนักรู้				
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig
S1	ต่ำกว่า 5,000 บาท	181	3.51	0.43		
S2	5,000-10,000 บาท	118	3.44	0.46		
S3	10,001-15,000 บาท	36	3.56	0.62		
S4	15,001-20,000 บาท	7	3.51	0.45		
S5	มากกว่า 20,000 บาท	8	3.32	0.42		
	<b>รวม</b>	<b>350</b>	<b>3.49</b>	<b>0.47</b>	<b>0.987</b>	<b>0.415</b>

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 เมื่อเปรียบเทียบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกัน พบว่า มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**สมมติฐานที่ 2** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

### 2.1 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

ตาราง 19 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต ที่มีเพศแตกต่างกัน

ทัศนคติ	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	s.d.	S.D.	ค่า t	sig
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	หญิง	181	3.79	.042	.561	1.240	.216
	ชาย	169	3.71	.046	.598		
- ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	หญิง	181	3.79	.040	.543	1.582	.115
	ชาย	169	3.69	.045	.584		
- ประเด็นด้านศีลธรรม	หญิง	181	3.67	.035	.470	1.892	.059
	ชาย	169	3.57	.040	.520		
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	หญิง	181	3.71	.041	.557	.497	.620
	ชาย	169	3.68	.046	.601		
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	หญิง	181	3.98	.047	.634	2.438*	.015
	ชาย	169	3.80	.056	.725		
รวม	หญิง	181	3.79	.030	.403	2.001*	.046
	ชาย	169	3.69	.038	.493		

หมายเหตุ: มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 19 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีเพศแตกต่างกัน พบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังพบว่า เพศหญิงมีทัศนคติเชิงบวกต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตในประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศสูงกว่าเพศชาย

## 2.2 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีสายวิชาต่างกัน

ตาราง 20 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ที่มีสายวิชาแตกต่างกัน

ทัศนคติ	สายวิชา	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	s.d	S.D.	ค่า t	sig
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	3.64	.050	.640	-3.266**	.001
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	3.84	.037	.504		
- ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	3.66	.048	.613	-2.489*	.013
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	3.81	.037	.509		
- ประเด็นด้านศีลธรรม	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	3.56	.042	.531	-2.360*	.019
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	3.68	.034	.459		
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	3.65	.049	.622	-1.486	.138
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	3.74	.039	.535		
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	3.86	.060	.770	-.806	.421
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	3.92	.044	.601		
รวม	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	3.67	.040	.515	-2.611**	.009
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	3.80	.028	.378		

หมายเหตุ : \*\* กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีสายวิชาแตกต่างกัน พบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีทัศนคติเชิงบวก ต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทซ์บน อินเทอร์เน็ตในประเด็นความยุติธรรมของสังคม ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ประเด็นด้านศีลธรรมสูงกว่านิสิตนักศึกษาสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

### 2.3 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทซ์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน

ตาราง 21 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทซ์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีอายุแตกต่างกัน

รหัส	อายุ	ทัศนคติ				
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig
B1	ต่ำกว่า 19 ปี	45	3.7	0.46		
B2	19 ปี	114	3.82	0.38		
B3	20 ปี	69	3.71	0.44		
B4	21 ปี	59	3.77	0.39		
B5	มากกว่า 21 ปี	63	3.63	0.59		
	รวม	350	3.74	0.45	1.996	0.095

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 21 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดงและงานไฮตัทซ์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีอายุแตกต่างกัน พบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทซ์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

## 2.4 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน

ตาราง 22 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน

รหัส	ระดับการศึกษา	ทัศนคติ					เปรียบเทียบรายคู่
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig	
	<b>ระดับปริญญาตรี</b>						
C1	ชั้นปีที่ 1	97	3.71	0.44			
C2	ชั้นปีที่ 2	84	3.78	0.41			
C3	ชั้นปีที่ 3	89	3.83	0.34			พบ C3กับC4 ต่างกัน
C4	ชั้นปีที่ 4	53	3.58	0.66			
	<b>ระดับปริญญาโท</b>						
C5	ชั้นปีที่ 1	12	3.70	0.33			
C6	ชั้นปีที่ 2	15	3.75	0.37			
	<b>รวม</b>	<b>350</b>	<b>3.74</b>	<b>0.45</b>	<b>2.951</b>	<b>0.02</b>	

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 22 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องทำการเปรียบเทียบรายคู่ต่อไป โดยการทดสอบรายคู่แบบ Scheffe' เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ Post Hoc เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันเป็นรายคู่

ระดับการศึกษา	ค่าเฉลี่ย					
	ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1	ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2	ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3	ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4	ปริญญาโท ชั้นปีที่ 1	ปริญญาโท ชั้นปีที่ 2
ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1	-	0.07	.12	.13	.007	.04
ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2	-	-	.04	.20	.08	.03
ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3	-	-	-	.25*	.13	.07
ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4	-	-	-	-	.12	.17
ปริญญาโท ชั้นปีที่ 1	-	-	-	-	-	.05
ปริญญาโท ชั้นปีที่ 2	-	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 23 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่า นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และปีที่ 4 มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มีทัศนคติเชิงบวกมากกว่าชั้นปีที่ 4 หลังจากนั้นจึงทำการทดสอบว่า มีประเด็นใดบ้างที่นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 มีทัศนคติเชิงบวกมากกว่า ดังตาราง 24

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 24 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4

ทัศนคติ	Mean	ค่า F	sig
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	3.34	2.500*	.031
- ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	2.86	3.063*	.010
- ประเด็นด้านศีลธรรม	3.25	.933	.459
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	3.63	2.661*	.022
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	3.89	.933	.459
<b>รวม</b>	3.29	2.373*	.039

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 24 พบว่า นิสิตนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 3 มีทัศนคติเชิงบวกต่อเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าชั้นปีที่ 4 ในประเด็นความยุติธรรมของสังคม ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม และประเด็นด้านเศรษฐกิจ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## 2.5 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

ตาราง 25 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีรายได้แตกต่างกัน

รหัส	รายได้	ทัศนคติ					เปรียบเทียบ รายคู่
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig	
D1	ต่ำกว่า 5,000 บาท	181	3.82	0.40			
D2	5,000-10,000 บาท	118	3.65	0.47			
D3	10,001-15,000 บาท	36	3.73	0.55			พบ D1 กับ D2 ต่างกัน
D4	15,001-20,000 บาท	7	3.64	0.6			
D5	มากกว่า 20, 000 บาท	8	3.52	0.48			
	<b>รวม</b>	<b>350</b>	<b>3.74</b>	<b>0.45</b>	<b>3.191</b>	<b>0.014</b>	

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 25 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกัน พบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องทำการเปรียบเทียบรายคู่ต่อไป โดยการทดสอบรายคู่แบบ Scheffe' เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 26 ผลการวิเคราะห์ Post Hoc เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตที่มีรายได้แตกต่างกันเป็นรายคู่

รายได้	ค่าเฉลี่ย				
	ต่ำกว่า 5,000	5,000-10,000	10,001-15,000	14,001-20,000	มากกว่า 20,000
ต่ำกว่า 5,000	-	.17*	.08	.18	.29
5,000-10,000	-	-	.08	.01	.12
10,001-15,000	-	-	-	.09	.20
14,001-20,000	-	-	-	-	.11
มากกว่า 20,000	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 26 เมื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกัน พบว่า นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท และ นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตในเชิงบวกมากกว่า นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท หลังจากนั้นจึงทำการทดสอบว่า มีประเด็นใดบ้างที่กลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีทัศนคติเชิงบวกมากกว่ากลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท ดังตาราง 27

ตาราง 27 เปรียบเทียบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทกับกลุ่มรายได้ 5,000 – 10,000 บาท

ทัศนคติ	Mean	ค่า F	sig
- ประเด็นความยุติธรรมของสังคม	3.34	1.332	.258
- ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม	2.86	1.609	.172
- ประเด็นด้านศีลธรรม	3.25	2.397*	.050
- ประเด็นด้านเศรษฐกิจ	3.63	1.186	.317
- ประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	3.89	5.136**	.000
<b>รวม</b>	3.29	3.191*	.014

หมายเหตุ: \*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 27 พบว่า นิสิตนักศึกษากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตในเชิงบวกมากกว่ากลุ่มรายได้ 5,000 – 10,000 บาทในประเด็นด้านศีลธรรม และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**สมมติฐานที่ 3** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

### 3.1 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน

ตาราง 28 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีเพศแตกต่างกัน

พฤติกรรม	เพศ	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	$\bar{d}$	S.D.	ค่า t	sig
ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม	หญิง	181	2.18	.065	.874	-5.869**	.000
	ชาย	169	2.78	.080	1.045		
ละเมิดลิขสิทธิ์งานศิลปะ-การแสดง	หญิง	181	2.01	.064	.863	-4.892**	.000
	ชาย	169	2.50	.078	1.012		
ละเมิดลิขสิทธิ์โสตทัศนย์	หญิง	181	1.88	.082	1.104	-5.117**	.000
	ชาย	169	2.51	.092	1.201		
ใช้โปรแกรม Peer to Peer	หญิง	181	1.76	.079	1.056	-4.918**	.000
	ชาย	169	2.42	.110	1.429		
รวม	หญิง	181	1.96	.059	.795	-6.341**	.000
	ชาย	169	2.55	.074	.958		

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 28 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีเพศแตกต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังพบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิงในทุกผลงาน

### 3.2 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีสายวิชาต่างกัน

ตาราง 29 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีสายวิชาแตกต่างกัน

พฤติกรรม	สายวิชา	จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	$\bar{d}$	S.D.	ค่า t	sig
ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	2.62	.080	1.027	2.415*	.016
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	2.35	.071	.973		
ละเมิดลิขสิทธิ์งานศิลปะ-การแสดง	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	2.35	.073	.937	1.886	.060
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	2.16	.072	.988		
ละเมิดลิขสิทธิ์ไอศท์ทัศน์	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	2.51	.097	1.239	4.937**	.000
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	1.90	.079	1.075		
ใช้โปรแกรม Peer to Peer	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	2.28	.105	1.344	2.676**	.008
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	1.91	.089	1.221		
รวม	สายวิทยาศาสตร์ฯ	163	2.44	.073	.934	3.670**	.000
	สายมนุษยศาสตร์ฯ	187	2.08	.065	.888		

หมายเหตุ : \*\* กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 29 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีสายวิชาแตกต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาศายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ในผลงานวรรณกรรม งานไอศท์ทัศน์ และใช้โปรแกรม Peer to Peer มากกว่านิสิตนักศึกษายามมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

### 3.3 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน

ตาราง 30 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีอายุแตกต่างกัน

รหัส	อายุ	พฤติกรรม					เปรียบเทียบรายคู่
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig	
F1	ต่ำกว่า 19 ปี	45	2.22	0.87			
F2	19 ปี	114	2.28	1.00			
F3	20 ปี	69	2.29	0.97			
F4	21 ปี	59	2.46	0.88			พบว่า F4 กับ F5 ต่างกัน
F5	มากกว่า 21 ปี	63	1.95	0.77			
	รวม	350	2.25	0.93	2.548	0.039	

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 30 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดงและงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีอายุแตกต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องทำการเปรียบเทียบรายคู่ต่อไป โดยการทดสอบรายคู่แบบ Scheffe' เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน ดังต่อไปนี้



ตาราง 31 ผลการวิเคราะห์ Post Hoc เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม  
งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตที่มีอายุแตกต่างกันเป็นรายคู่

อายุ	ค่าเฉลี่ย				
	ต่ำกว่า 19 ปี	19 ปี	20 ปี	21 ปี	มากกว่า 21 ปี
ต่ำกว่า 19 ปี	-	.05	.07	.24	.28
19 ปี	-	-	.04	.18	.33
20 ปี	-	-	-	.17	.35
21 ปี	-	-	-	-	.51*
มากกว่า 21 ปี	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 31 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีอายุแตกต่างกัน พบว่า นิสิตนักศึกษาที่มีอายุ 21 ปี และ นิสิตนักศึกษาที่มีอายุมากกว่า 21 ปี มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษากลุ่มอายุ 21 ปี มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่ากลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไป ดังนั้นจึงทำการทดสอบว่ามีผลงานประเภทใดบ้างที่นิสิตนักศึกษากลุ่มอายุ 21 ปีมีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่านิสิตนักศึกษากลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไป ดังตาราง 32

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 32 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานใส่ต  
 ทัศนบนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษากลุ่มอายุ 21 ปี กับกลุ่มอายุมากกว่า 21

พฤติกรรม	Mean	ค่า F	sig
ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม	2.47	4.536**	.001
ละเมิดลิขสิทธิ์งานศิลปะ-การแสดง	2.25	2.712*	.030
ละเมิดลิขสิทธิ์ใส่ตทัศน	2.18	3.042*	.017
การใช้โปรแกรม Peer to Peer	2.08	3.186*	.014
<b>รวม</b>	2.31	4.414**	.002

หมายเหตุ : \*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 32 พบว่า นิสิตนักศึกษากลุ่มอายุ 21 ปี มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์  
 มากกว่ากลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไปในทุกผลงาน อันได้แก่ ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง ใส่ต  
 ทัศน และ การใช้โปรแกรม Peer to Peer

สถาบันวิทยบริการ  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.4 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน

ตาราง 33 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน

รหัส	ระดับการศึกษา	พฤติกรรม				
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig
	<b>ระดับปริญญาตรี</b>					
H1	ชั้นปีที่ 1	97	2.34	1.01		
H2	ชั้นปีที่ 2	84	2.42	0.96		
H3	ชั้นปีที่ 3	89	2.16	0.88		
H4	ชั้นปีที่ 4	53	2.03	0.79		
	<b>ระดับปริญญาโท</b>					
H5	ชั้นปีที่ 1	12	2.08	1.12		
H6	ชั้นปีที่ 2	15	1.99	0.51		
	<b>รวม</b>	<b>350</b>	<b>2.25</b>	<b>0.93</b>	<b>2.296</b>	<b>0.059</b>

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 33 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ทัศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.5 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน

ตาราง 34 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีรายได้แตกต่างกัน

รหัส	รายได้	พฤติกรรม					เปรียบเทียบ รายคู่
		จำนวน (คน)	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ค่า F	Sig	
K1	ต่ำกว่า 5,000 บาท	181	2.12	0.9			
K2	5,000-10,000 บาท	118	2.49	0.96			
K3	10,001-15,000 บาท	36	2.00	0.83			พบว่า K1กับ K2 ต่างกัน
K4	15,001-20,000 บาท	7	2.04	0.54			
K5	มากกว่า 20, 000 บาท	8	2.77	0.97			
	รวม	350	2.25	0.93	4.414	0.002	

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 34 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกัน พบว่า มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เมื่อพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องทำการเปรียบเทียบรายคู่ต่อไป โดยการทดสอบรายคู่แบบ Scheffe' เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศหัตถ์บนอินเทอร์เน็ตระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 35 ผลการวิเคราะห์ Post Hoc เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตที่มีรายได้แตกต่างกันเป็นรายคู่

รายได้	ค่าเฉลี่ย				
	ต่ำกว่า 5,000	5,000-10,000	10,001-15,000	14,001-20,000	มากกว่า 20,000
ต่ำกว่า 5,000	-	.37*	.12	.08	.65
5,000-10,000	-	-	.49	.45	.28
10,001-15,000	-	-	-	.04	.77
14,001-20,000	-	-	-	-	.73
มากกว่า 20,000	-	-	-	-	-

หมายเหตุ: มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 35 เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษา ระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกัน พบว่า นักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท และ นักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่ากลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท จึงทำการทดสอบว่ามีผลงานใดบ้างที่นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาทมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่ากลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท ดังตาราง 36

ตาราง 36 เปรียบเทียบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศ  
ทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทกับนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000  
บาท

พฤติกรรม	Mean	ค่า F	sig
ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม	2.47	4.536**	.001
ละเมิดลิขสิทธิ์งานงานศิลปะ-การแสดง	2.25	2.712*	.030
ละเมิดลิขสิทธิ์ไอศทัศน์	2.18	3.042*	.017
ใช้โปรแกรม Peer to Peer	2.08	3.186*	.014
รวม	2.31	4.414**	.002

หมายเหตุ : \*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 36 พบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาทมีพฤติกรรมการ  
ละเมิดลิขสิทธิ์มากกว่ากลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท ในทุกๆผลงาน อันได้แก่  
ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง ไอศทัศน์ และ การใช้โปรแกรม Peer to Peer

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



**สมมติฐานที่ 4** ความตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม  
งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสตรีตอาร์ตบนอินเทอร์เน็ต

**ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์  
ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสตรีตอาร์ตบนอินเทอร์เน็ตของกลุ่ม  
ตัวอย่าง**

ตาราง 37 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม  
งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสตรีตอาร์ตบนอินเทอร์เน็ต

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ กับพฤติกรรมการละเมิด ลิขสิทธิ์	Sig
ความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์	.065	.227

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าระดับความสัมพันธ์มาก คือ .2-8)

จากตาราง 37 พบว่า ความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม  
งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสตรีตอาร์ตบนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัด  
สถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ไม่มีความสัมพันธ์กัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**สมมติฐานที่ 5** ทักษะคิดมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต

**ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง**

ตาราง 38 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต

ตัวแปร	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ กับพฤติกรรมการละเมิด ลิขสิทธิ์	Sig
ทักษะคิดต่อการละเมิดลิขสิทธิ์	.037	.490

หมายเหตุ: กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่าระดับความสัมพันธ์มาก คือ .2-.8)

จากตาราง 38 พบว่า ความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ไม่มีความสัมพันธ์กัน

จากตารางสมมติฐานทั้ง 5 ข้อ สามารถสรุปความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิด ความตระหนักรู้ และ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต กับตัวแปรต่างๆ ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และ .01 ดังต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 39 สรุปความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ ความตระหนักรู้ และ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน  
วรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ศน์บนอินเทอร์เน็ต กับตัวแปรต่างๆ

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการวิเคราะห์ T-test	ผลการวิเคราะห์รายคู่ F-test
<b>สมมติฐานที่ 1</b> ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน			
		ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคู่ใด	
<b>สมมติฐานที่ 2</b> ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน			
ลักษณะทางประชากร			
<b>เพศ</b> - หญิง - ชาย		หญิง > ชาย* - หญิงมีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่าชาย ในประเด็นชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ	
<b>สายวิชา</b> - สายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี - สายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์		สายมนุษยฯ > สายวิทย์ฯ** - สายมนุษยฯมีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่าสายวิทย์ฯในประเด็นความยุติธรรมของสังคม, ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม, ศิลธรรม	
<b>ระดับการศึกษา</b> ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1, ชั้นปีที่ 2, ชั้นปีที่ 3, ชั้นปีที่ 4  ระดับปริญญาโท ชั้นปีที่ 1, ชั้นปีที่ 2	<b>ทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศท์ศน์บนอินเทอร์เน็ต</b>		ปี 3 > ปี 4* - ปี 3 มีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่าปี 4 ในประเด็นความยุติธรรมของสังคม, ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม, ด้านเศรษฐกิจ
<b>รายได้</b> ต่ำกว่า 5,000 บาท 5,000-10,000 บาท 10,001-15,000 บาท 15,001-20,000 บาท มากกว่า 20,000 บาท			กลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท > กลุ่มรายได้ 5,000 บาท - 10,000 บาท* - กลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มรายได้ 5,000 บาท - 10,000 บาท ในประเด็นศีลธรรมและประเด็นชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ

ตาราง 39 สรุปความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ ความตระหนักรู้ และ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน  
วรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต กับตัวแปรต่างๆ (ต่อ)

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการวิเคราะห์ T-test	ผลการวิเคราะห์รายคู่ F-test
<p><b>สมมติฐานที่ 3</b> ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน</p>			
ลักษณะทางประชากร			
<p><b>เพศ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หญิง</li> <li>- ชาย</li> </ul>		<p>ชาย &gt; หญิง**</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชายมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สูงกว่าหญิงในทุกๆ ผลงาน</li> </ul>	
<p><b>สายวิชา</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี</li> <li>- สายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์</li> </ul>		<p>สายวิทย์ฯ &gt; สายมนุษยฯ**</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สายวิทย์ฯ มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สูงกว่าสายมนุษยฯ ในผลงานวรรณกรรม, ไอศทัศน์ และโปรแกรม P2P</li> </ul>	
<p><b>อายุ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ต่ำกว่า 19 ปี</li> <li>19 ปี</li> <li>20 ปี</li> <li>21 ปี</li> <li>มากกว่า 21 ปี</li> </ul>	<p><b>พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต</b></p>		<p>กลุ่มอายุ 21 ปี &gt; กลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไป*</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- อายุ 21 ปี มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไปในทุกๆ ผลงาน</li> </ul>
<p><b>รายได้</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ต่ำกว่า 5,000 บาท</li> <li>5,000-10,000 บาท</li> <li>10,001-15,000 บาท</li> <li>15,001-20,000 บาท</li> <li>มากกว่า 20,000 บาท</li> </ul>			<p>กลุ่มรายได้ 5,000-10,000 บาท &gt; กลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท**</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มรายได้ 5,000-10,000 บาท มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สูงกว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท</li> </ul>

ตาราง 39 สรุปความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ ความตระหนักรู้ และ พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน  
วรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ต กับตัวแปรต่างๆ (ต่อ)

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการวิเคราะห์ T-test	ผลการวิเคราะห์รายคู่ F-test
<b>สมมติฐานที่ 4</b> ความตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ต			
		ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคู่ใด	
<b>สมมติฐานที่ 5</b> ทัศนคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ต			
		ไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคู่ใด	

หมายเหตุ: \* มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

\*\* มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

### ข้อเสนอแนะ / ข้อคิดเห็นจากผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะ ข้อคิดเห็นต่างๆ จากผู้ตอบแบบสอบถามต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศึบนอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งเป็นประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

### ประเด็นความยุติธรรมในสังคม

#### ช่องว่างทางดิจิทัล (Digital Divide)

ปัญหาช่องว่างทางดิจิทัล คือ การขาดโอกาสในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ ซึ่งการเข้าถึงข้อมูลบางอย่างจะต้องเสียค่าใช้จ่ายสินค้าและบริการ รายได้จึงมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับโอกาสในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ ซึ่งพบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามบางท่านคิดว่า ประเทศที่ด้อยพัฒนาควรมีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูล หรือ การได้ใช้เทคโนโลยีเท่าเทียมกับประเทศพัฒนาแล้ว ดังจะเห็นคำกล่าวแสดงความเห็นต่อประเด็นนี้ว่า "ผู้ผลิตควรมีจิตเอื้อเฟื้อแผ่แก่ประเทศด้อยพัฒนา"

## ประเด็นด้านศีลธรรม

### ละเมิดได้ถ้าจำเป็น

ผู้ตอบแบบสอบถามบางส่วน มองว่าการละเมิดลิขสิทธิ์สามารถทำได้ถ้ามีความจำเป็น ดังความคิดเห็นดังต่อไปนี้ “ปัจจุบันการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม ศิลปะ-การแสดงและสตรีทอาร์ตบนอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ทำกันง่ายมาก การที่จะป้องกันไม่ให้มีการกระทำเช่นนั้น คงเป็นเรื่องยากถึงแม้จิตสำนึกของแต่ละคนอาจจะมองว่ามันไม่ถูกต้อง แต่ถ้ามันจำเป็นต่อตัวเองมันก็ต้องทำ” และ “การละเมิดลิขสิทธิ์อาจทำได้หากการกระทำนั้นๆทำเพื่อการศึกษาวิจัยอย่างแท้จริง ทั้งนี้ต้องมีการให้ Credit ผู้ที่สร้างผลงานนั้น”

### เคารพและให้เกียรติเจ้าของงาน

อย่างไรก็ตามมีบางกลุ่มเห็นว่า ไม่ควรละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานต่างๆ ทั้งนี้เพื่อเป็นการให้เกียรติเจ้าของผลงาน และยังเป็นกำลังใจเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ดังข้อความต่อไปนี้ คือ “ไม่ควรละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ผลิตผลงานทุกๆแขนงเพราะเป็นการไม่ให้เกียรติผู้ผลิตผลงาน และทำให้ผลงานด้อยคุณค่า” และ “ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆเป็นงานที่เกิดจากความคิดของบุคคลนั้นๆควรจะเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ นอกเหนือจากว่าข้อมูลบางอย่างอาจจะนำเผยแพร่และให้คัดลอกได้ตามการอนุญาตของเจ้าของผลงาน” นอกจากนี้ยังมองว่า “ควรใช้ของที่ถูกกฎหมาย เพื่อผู้ผลิตจะได้มีกำลังใจในการทำงานต่อไป” และ “สังคมเช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษาควรอบรมนิสัย นักศึกษา และบุตรหลาน ให้เคารพในสิทธิของผู้อื่นจะได้ไม่มีการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้น”

### ไซเบอร์สเปซเป็นพื้นที่สาธารณะ

ผู้ตอบแบบสอบถามบางกลุ่มมองว่า อินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับใช้ประโยชน์ร่วมกัน ไม่ว่าใครๆ ก็สามารถจะเข้ามาใช้ได้ จะเห็นได้จากข้อความแสดงความคิดเห็นว่า “ถ้าไม่คิดจะเผยแพร่แล้วก็ไม่ควรนำข้อมูลข่าวสาร รูปภาพ ฯลฯ ลงบนอินเทอร์เน็ต เพราะไม่ว่าวิธีใดก็จะมีคนคัดลอกข้อมูลนั้นๆ ได้อยู่แล้ว หรือไม่ก็ระบุไปเลยว่ามีลิขสิทธิ์ห้ามคัดลอก” หรือ “ศิลปะเป็นอิสระ (ฟรี) มันจึงมุ่งไปหาอิสระ (ฟรี) อยู่เสมอ”



## ประเด็นด้านเศรษฐกิจ

### ราคาแพงเกินไป

ผู้ตอบแบบสอบถามบางกลุ่มมองว่า ด้วยค่าใช้จ่ายที่สูงเกินไปจึงหันมาละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อลดค่าใช้จ่าย อย่างเช่นข้อความ ดังต่อไปนี้ “ถ้าไม่ยากให้คัดลอก (Copy) ก็อย่าขายแพง” หรือ “Software มีราคาแพงมากๆ ไม่สามารถซื้อได้เลยต้องใช้ของปลอม” หรือ “ของถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพง นิสิตนักศึกษายังไม่มีรายได้จะเอาเงินที่ไหนมาซื้อ” หรือ “การละเมิดลิขสิทธิ์จะเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า” หรือ “บางครั้งผลงานที่มีลิขสิทธิ์ราคาแพงเกินไปคนจึงหันไปซื้อของที่ละเมิดลิขสิทธิ์แม้รู้ว่าไม่ถูกต้องจึงควรลดราคาลงให้ต่ำกว่านี้อีกนิด” หรือ “ทุกวันนี้ผลงานละเมิดลิขสิทธิ์มีมากอยู่แล้ว น่าจะนำผลงานลิขสิทธิ์มาจำหน่ายให้ราคาถูกลง” หรือ “บางอย่างการดาวน์โหลดก็ช่วยประหยัดเงินในกระเป๋า (เศรษฐกิจพอเพียง)” หรือ “ควรที่จะมีลิขสิทธิ์ แต่ราคาก็ควรที่จะไม่แพงจนเกินไป” หรือ “ละเมิด เพราะ ไม่อยากจ่ายเงินมากกว่าที่ควรจะเป็น เปลือง” และ “ทุกอย่างอยู่ที่เงินครบที่คนจำนวนมากละเมิดลิขสิทธิ์เพราะมันแพง”

## ประเด็นด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม

### ประโยชน์ทางการศึกษา

ผู้ตอบแบบสอบถามบางกลุ่มมองว่าการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาไม่น่าจะเป็นสิ่งที่ผิดประการใด ทั้งนี้ยังทำให้เกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษ วิจัยในการพัฒนาผลงานนั้นสืบๆ ต่อก็ได้ด้วย ดังปรากฏเป็นข้อความแสดงความคิดเห็น ดังต่อไปนี้ “ ข้อมูลบางประเภทอย่างเช่น บทความ หรือ งานวิทยานิพนธ์ที่เป็นแหล่งค้นคว้าอยู่แล้ว สามารถ คัดลอก (copy) ได้ น่าจะไม่ต้องมีลิขสิทธิ์ เพราะอาจทำให้การสืบค้นจากที่กว้างๆ ต้องแคบลง เนื่องจากบุคคลที่นำมาโพสต์อาจไม่ต้องการบอกข้อมูลส่วนตัว” และ “บางครั้งการคัดลอกบทความ ก็มีคามจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาในปัจจุบัน ถ้าไม่มีการคัดลอกก็จะมีผลงานชิ้นใหม่เกิดขึ้น เพราะข้อมูลต่างๆ ไม่เพียงพอ อีกทั้งการนำมาจากหลายๆ แหล่งก็จะได้ข้อมูลที่ค่อนข้างสมบูรณ์ และตรงความต้องการมากที่สุด ทั้งนี้ที่กระทำไปก็เพื่อการศึกษา ค้นคว้าทั้งสิ้น”

## เผยแพร่ผลงานให้เป็นที่รู้จัก

ประโยชน์ทางด้านความบันเทิง เช่น การฟังเพลง นั้นบางกลุ่มมองว่าควรมีการดาวน์โหลดฟังฟรี และยังถือเป็นการโฆษณาผลงานนั้นให้เป็นที่รู้จักทั่วไปอีกด้วย ดังข้อความที่ว่า “ความบันเทิง เช่น เพลง ก็ควรจะเปิดให้บริการฟังออนไลน์ได้ฟรี เพื่อส่งเสริมบริษัท ไม่ถือว่าผิด ศิลปินกลับดั่งขึ้น” และ “การจดลิขสิทธิ์ควรเป็นไปตามความเหมาะสมของแต่ละชิ้นงาน และถ้าชิ้นงานนั้นเป็นที่รู้จักดีแล้วไม่ควรคิดค่าบริการมากเกินไปจะทำให้มีผู้ชมมากขึ้น”

## ข้อเสนอแนะทั่วไป

### ขอบเขตลิขสิทธิ์และการปราบปราม

ผู้ตอบแบบสอบถามได้เสนอแนะในเรื่องของการกำหนดขอบเขตของลิขสิทธิ์และการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ ไว้ดังต่อไปนี้ “ผลงานลิขสิทธิ์บางอย่างควรมีแต่ผลงานสินค้า สิ่งประดิษฐ์ บางอย่างควรอนุโลมกันได้ น่าจะมีการจัดประเภทของการใช้ลิขสิทธิ์ เช่น คมเข็ม ปานกลาง ต่ำ เป็นต้น” หรือ “อยากให้รัฐบาลปราบปราม ควบคุมอย่างจริงจัง และออกกฎหมายควบคุม” หรือ “สืบบนอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์จึงทำให้เกิดการละเมิดโดยไม่ตั้งใจ และในประเทศไทยอินเทอร์เน็ตต่างๆควรมีการป้องกันข้อมูลให้มากกว่านี้” และ “กฎหมายควรออกมาให้ครอบคลุมและละเอียดว่าจะทำการคัดลอก (copy) เพื่อจุดประสงค์ใด เพื่อขาย เพื่อความบันเทิง หรือใช้ในการศึกษา สำหรับผู้นำมาใช้ในการศึกษา ควรอ้างถึงแหล่งที่มา หรือเจ้าของผลงานเพื่อเป็นการให้เกียรติทุกครั้ง”

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ความตระหนักรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยเทคนิควิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ทั้งนี้เพื่อให้ทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีความตระหนักรู้และทักษะคิดต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร และเพื่อให้ทราบถึงมุมมองที่แตกต่างระหว่างตนเองกับผู้อื่น และมีปัจจัยใดบ้างที่ทำให้เกิดการละเมิดและไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังต้องการทราบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีพฤติกรรมในการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างไร มีงานลักษณะใดที่ถูกละเมิดมากที่สุด

ทั้งนี้ได้มีการตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้ คือ

1. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน
2. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีทักษะคิดต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน
3. ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน
4. ความตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต
5. ทักษะคิดมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ซึ่งประกอบด้วย 6 ส่วน คือ ส่วนแรก ข้อมูลส่วนบุคคล (เพศ อายุ ระดับการศึกษา สายวิชา รายได้) ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ ส่วนที่สอง ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ต ส่วนที่สาม ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ต ส่วนที่สี่ ศึกษาปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ต ส่วนที่ห้า ข้อมูลเกี่ยวกับความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ต ท้ายสุด ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีบนอินเทอร์เน็ต โดยดำเนินการวิจัยด้วยการใช้แบบสอบถามเพื่อสำรวจหาภาพรวมของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีและโท สังกัดสถาบันอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ได้กลุ่มตัวอย่าง ทั้งสิ้น 400 คนและได้แบบสอบถามกลับคืนมา 350 ชุด คิดเป็นร้อยละ 87.5

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณดำเนินการโดยการใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows และมีสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และทดสอบสมมติฐาน คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย T-test การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) และการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

จากนั้นนำประเด็นที่น่าสนใจมาวิเคราะห์และสรุปผลและอภิปรายได้ดังนี้

## สรุปและอภิปรายผล

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา มีจำนวนทั้งสิ้น 350 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 181 คน เพศชาย 169 คน ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท

นิสิตนักศึกษา สังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากที่พัก ซึ่งจะเป็นสมาชิกระบบเครือข่ายจากมหาวิทยาลัยที่ศึกษา และ โดยมากใช้อินเทอร์เน็ตจากสถาบันการศึกษาที่ตนเองศึกษาเช่นกัน

นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทส่วนมากมีวิธีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากการศึกษาด້วยตนเอง และพบว่า มีเกณฑ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับสูง ซึ่งจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นหาข้อมูลหรือเนื้อหาที่ต้องการ

จากผลวิจัย ประเด็นการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า นิสิตนักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรีและโทส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ในการค้นคว้าหาข้อมูล / เนื้อหาที่ต้องการในระดับสูงที่สุด ทั้งนี้เนื่องจาก กลุ่มตัวอย่างอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน จึงให้ความสำคัญกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นแหล่งสารสนเทศขนาดใหญ่ เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า ประกอบการเรียน การวิจัยต่างๆ เป็นอย่างมาก และยังสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ ทุกเวลา สะดวก รวดเร็ว ในการค้นคว้า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อธิปัติย์ คลี่สุนทร (2540) ที่กล่าวว่า อินเทอร์เน็ต เปรียบเสมือนการรวมห้องสมุดของสรรพวิชา และตำราต่างๆ มาไว้ใช้ด้วยกัน และยังถือว่าเป็นการทดสอบความสามารถของมนุษย์ในการพัฒนาระบบใหญ่มหาศาล ที่เป็นระบบเปิดเพื่อครอบคลุมผู้ใช้ทั่วโลก

**ตอนที่ 2** พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต

โดยรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์ในระดับต่ำ ( $\bar{X} = 2.31$ ) โดยผลงานที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด คือ ผลงานวรรณกรรม ได้แก่ การคัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้อ้างแหล่งที่มา ผลงานที่ถูกละเมิดลิขสิทธิ์รองลงมา คือ งานศิลปะ-การแสดงได้ การดาวน์โหลดภาพภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน และพบว่า มีพฤติกรรมการใช้โปรแกรมประเภท peer to peer ในการแลกเปลี่ยนข้อมูล

แม้ นิสิตนักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรีและโทมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ แต่พฤติกรรมที่พบมากที่สุด ได้แก่ ดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน และการดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น mp3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์



นิสิตนักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรีและโท มีพฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตนั้นเป็นไปได้ว่าภาพเหล่านี้หาได้จากในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นคลังสะสมภาพสวยงามต่างๆ อย่างมากมาย การใช้งานก็ทำได้ง่ายและสะดวกและรวดเร็วกว่าการที่จะวาดเอง หรือถ่ายภาพออกมาเอง และเมื่อนำมาใช้มักจะไม่ได้มีการอ้างอิงว่านำภาพนี้มาจากเว็บไซต์ใด ดังคำกล่าวของผู้ตอบแบบสอบถามท่านหนึ่งกล่าวว่า “ถ้าไม่คิดจะเผยแพร่โดยปราศจากลิขสิทธิ์แล้วก็ไม่ควรนำข้อมูลข่าวสาร รูปภาพ ฯลฯ ลง internet เพราะไม่ว่าวิธีใดก็จะมีคน copy ข้อมูลนั้นๆ ได้อยู่แล้ว หรือไม่ก็ระบุไปเลยว่ามีลิขสิทธิ์ ห้าม copy !!!” หรือ “ศิลปะเป็นอิสระ (ฟรี) มันจึงมุ่งไปหาอิสระ (ฟรี) อยู่เสมอ” ดังนั้นจึงพบว่า นิสิตนักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรีและโทมีพฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตมากที่สุด

สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ

ณัฐพร ศรีสติ (2548) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่า คุณลักษณะพิเศษของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ได้แก่ การทำซ้ำ การตัดปะ รวมทั้งการปิดบังตัวตนได้มีส่วนช่วยให้การขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตไม่สามารถตรวจสอบได้ และ นักศึกษายังมีความสับสนเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะบนอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความเข้าใจผิดว่าสามารถนำข้อมูลและผลงานมาใช้โดยปราศจากการอ้างอิง

จากผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษามีการดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น mp3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ นั้นในปัจจุบันพบว่า มีการนำเพลง mp3 ขึ้นแขวนไว้บนเว็บไซต์ต่างๆ มากมาย เช่น เพลงไทยสากล เพลงสากลที่กำลังเป็นที่นิยม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นวัยรุ่นก็อาจจะมีพฤติกรรมที่เป็นไปตามกระแสนิยม กล่าวคือ ดาวน์โหลดเพลงต่างๆ เพื่อนำมาฟังส่วนตัว เพื่อนำมาเป็นเสียงเรียกเข้าในโทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือเพื่อส่งต่อไปให้บุคคลอื่นๆ และพบว่ามีมีการแลกเปลี่ยนเพลง MP3 ซอฟต์แวร์ ภาพยนตร์ และ ข้อมูลต่างๆ กันโดยผ่านโปรแกรม Peer to peer บนเว็บไซต์กันมาก

จากผลงานวิจัยข้างต้นสอดคล้องกับบทความ เรื่อง อย่าเอาลิขสิทธิ์มาปิดหูเรา (2549: 40-42) ซึ่งได้อธิบายเรื่องของ ความนิยมใน MP3 ไว้ว่า เนื่องจากนวัตกรรมจากเครื่องเล่น MP3 มีโปรแกรมการแปลงไฟล์ หรือบีบอัดไฟล์ให้มีขนาดเล็กลง จนทำให้การดาวน์โหลดข้อมูลทาง



อินเทอร์เน็ตใช้เวลาอันสั้นทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพลงกันขึ้น และเป็นที่ยอมรับกันมากในกลุ่มนักฟังเพลง ทำให้เกิดพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันเพลงขึ้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการละเมิดจากเดิมเป็นผู้ผลิตขนาดใหญ่ผลิตแผ่นซีดีละเมิดลิขสิทธิ์เป็นจำนวนมาก มาเป็นการละเมิดผ่านทางอินเทอร์เน็ต เช่น ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ปล่อยให้มีการดาวโหลดเพลง หรือโปรแกรมผ่านยูเอสบี ไปยังแฮนด์ดีโครพี MP3 เป็นต้น ข้อมูลจากบริษัทแห่งหนึ่งพบว่า ในช่วง 4 เดือนแรกของปี 2549 มีการดำเนินคดีกับผู้ละเมิดลิขสิทธิ์เฉลี่ย 200 คดีต่อเดือน และคดีละเมิดจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เพิ่มขึ้นร้อยละ 30 และสิ่งที่เกิดขึ้นในขณะนี้คือ ยอดขายเทปและซีดีลิขสิทธิ์ทั่วโลกลดลง 7 พันล้านเหรียญ ในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา ค่าเพลงใหญ่ๆ อ้างว่า การแลกเปลี่ยนเพลงของบรรดาผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนี้เป็นสาเหตุหลักของการละเมิดลิขสิทธิ์ของตน และในทางกลับกันค่ายเพลงต่างๆยังพบตัวเลขยืนยันว่า กลุ่มคนที่ลักลอบแลกเปลี่ยนเพลงกันทางอินเทอร์เน็ตเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มจะซื้อเพลงอย่างถูกกฎหมายมากกว่ามูลค่าที่จ่ายไปกับการกระทำดังกล่าวถึง 4.5 เท่าด้วย

ในมุมมองของผู้บริโภคเพลงมองว่า เพลงไม่ได้ถือเป็นสินค้าเพื่อการซื้อขาย จากรายงานของศูนย์วิจัย Jupiter ของอังกฤษพบว่า มีการดาวโหลดเพลงจากเว็บไซต์แลกเปลี่ยนเพลงสูงกว่า (ถึง 3 เท่า) การซื้อเพลงจากเว็บที่ได้รับอนุญาตจากค่ายเพลงให้ทำการจำหน่ายไฟล์เพลงได้ เหตุผลที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเลือกที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ก็เนื่องจาก พบปัญหาจากการดาวโหลดเพลงที่ถูกลิขสิทธิ์จากเว็บไซต่นั้น เช่น บางครั้งดาวโหลดไฟล์มาแล้วไม่สามารถเล่นได้กับเครื่องเล่นที่ตนมีอยู่ หรือ ร้านเพลงบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะมีแต่ไฟล์เพลงเพียงรูปแบบเดียวทำให้มีข้อจำกัดมากหากไม่มีเครื่องเล่นไฟล์ชนิดนั้นๆ หรือ บางเว็บไซต์ไม่แสดงข้อมูลอย่างโปร่งใส และยากต่อการเข้าใจอีกด้วย และสุดท้ายคือ มีร้านจำนวนมากระบุว่าตนเองสามารถเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของการใช้เพลงได้ทุกเมื่อ ทำให้ผู้ใช้รู้สึกว่าคุณกรุกล้ำความเป็นส่วนตัว

ในส่วนของการค่ายเพลงมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปกป้องลิขสิทธิ์ ซึ่งเทคโนโลยีที่นำมาใช้ ได้แก่ เทคโนโลยี DRM (Digital Rights Management) หรือการจำกัดสิทธิดิจิทัล คือการใช้เทคโนโลยีเพื่อควบคุมฮาร์ดแวร์ และการเข้าใช้ข้อมูลดิจิทัล เช่น โปรแกรมสำเร็จรูป เพลง หรือ ภาพยนตร์ ซึ่งกลุ่มคนที่ใช้โปรแกรม DRM นี้ มองว่าผู้เป็นเจ้าของสิทธิ น่าจะได้รับการคุ้มครองเพื่อไม่ให้ตนเองสูญเสียผลกำไรที่พึงมีพึงได้ไปเพราะมีบุคคลอื่นมาซุกมือเปิดด้วยการทำซ้ำในงานที่มีสิทธิ์ของตนและในทางตรงกันข้ามมีบุคคลบางกลุ่มกลับมองว่า DRM เป็นการจำกัดสิทธิมากกว่า เนื่องจากเป็นกลไกที่เอื้อให้เจ้าของสิทธิ เช่น ค่ายเพลง สามารถตั้งเงื่อนไข

จำกัดสิทธิต่างๆ ได้ตามใจชอบไม่ว่าข้อจำกัดนั้นจะเกี่ยวข้องโดยตรงกับสิทธิของเจ้าของสิทธิหรือไม่

จากบทความเรื่อง ระบบลายน้ำ "watermark" ช่วยสืบค้นความเป็นเจ้าของคอนเทนต์ (2550) กล่าวว่า มีการนำเทคโนโลยีลายน้ำดิจิทัล (digital watermarking technology) มาใช้เพื่อปกป้องเนื้อหา (Content) บนเว็บไซต์ ซึ่งพัฒนาโดย บริษัท Macrovision และ Digimarc เช่นเดียวกับข้อมูลไฟล์เสียงและภาพวิดีโอที่ส่งผ่านทางออนไลน์ที่มี DRM ในการควบคุมสิทธิการเปิดใช้งาน เพื่อให้เจ้าของไฟล์ได้รับค่าตอบแทนจากการเปิดหรือเล่นไฟล์นั้น โดยเป็นแนวความคิดเบื้องต้นตามสิทธิบัตรล่าสุดของ Digimarc

วิธีการติดตามการกระจายไฟล์ภาพ วิดีโอและหรือไฟล์เสียงบนอินเทอร์เน็ตของ Digimarc ซึ่งเป็นบริการเฝ้าติดตามที่จะสแกนการเปิดใช้งานเนื้อหาในไฟล์เหล่านั้นบนอินเทอร์เน็ต ระบบจะดาวน์โหลดไฟล์เสียง วิดีโอและภาพ จากนั้นจะสแกนหาลายน้ำ ถ้าพบลายน้ำที่รู้จัก ระบบจะติดต่อเจ้าของลายน้ำนั้น และแจ้งการตรวจพบให้ทราบ การใช้ระบบนี้จะช่วยสร้างโมเดลธุรกิจที่จะเติบโตต่อไปได้ ที่จะเปลี่ยนแปลงการกระจายและการบริโภคความบันเทิง ตัวอย่างเช่น เนื้อหาวิดีโอใน YouTube ซึ่งมีเนื้อหาบางชิ้นที่มีลิขสิทธิ์ ถ้าเว็บไซต์สาธารณะติดตั้งซอฟต์แวร์นี้เพื่อตรวจสอบ ก็จะสามารถตรวจพบเนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์ได้ นำไปสู่การสร้างมูลค่าทางการค้าจากการขายโฆษณาสินค้าและบริการตรงตามกลุ่มเป้าหมาย

กรณีของ YouTube ที่ไม่ได้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อตรวจสอบลิขสิทธิ์ของไฟล์ต่างๆ โดยเฉพาะ ไฟล์คลิปวิดีโอ ที่มีการอัปโหลดไฟล์และเผยแพร่บนเว็บไซต์ จึงทำให้เกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และเป็นเหตุให้เกิดการฟ้องร้องเรียกค่าเสียหายกันระหว่างบริษัทเจ้าของลิขสิทธิ์ กับ บริษัทยูทูป ดังบทความเรื่อง กรณีศึกษา "เวียคอม" ฟ้อง "ยูทูป" จับตายักษ์มีเดียเปิดศึกไล่บี้ "ละเมิดลิขสิทธิ์" (2550) ที่กล่าวถึง กรณีบริษัทยูทูป (YouTube) iva บริษัทยูทูป ซึ่งเป็นเจ้าของเว็บไซต์แชร์วิดีโอชื่อดังของสหรัฐอเมริกา และกูเกิล (Google) ถูกฟ้องร้องเรียกค่าเสียหายจากบริษัทเวียคอม เจ้าของรายการเอ็มทีวี กรณีนำภาพวิดีโอซึ่งทางเวียคอมผลิตไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต ในช่วงประมาณเดือน ก.พ. 2550 ที่ผ่านมาเวียคอมก็เพิ่งเรียกร้องให้ "YouTube" ลบคลิปวิดีโอกว่า 100,000 เรื่อง ซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของเวียคอมและมีผู้ใช้บริการเว็บไซต์ YouTube มาโพสต์ไว้ แต่ YouTube กลับไม่ได้ดำเนินการใดๆ จึงเป็นเหตุให้เวียคอมฟ้องร้องต่อศาล ด้วยการฟ้องร้องเรียกค่าเสียหายมูลค่ามากถึง 1 พันล้านดอลลาร์ (หรือประมาณ 36,000 ล้านบาท) ซึ่งคดี

นี้อาจจะเป็นแบบอย่างที่น่าไปสู่การฟ้องร้องธุรกิจสื่ออื่นๆ และยังเป็นการสร้างศัตรูให้กับธุรกิจการให้บริการวิดีโอออนไลน์ ซึ่งมีการเติบโตอย่างสูงในปัจจุบันอีกทางหนึ่งด้วย

นอกจากนี้ จากบทความเรื่อง รายการทีวี ค่ายเพลงญี่ปุ่น เต็มเว็บ YouTube ปลดปล่อยโหลด clip ฟรี ละเมิดลิขสิทธิ์ (2550) ยังพบว่า บรรดาค่ายเพลง โทรทัศน์ของญี่ปุ่น ฟ้องร้องเว็บไซต์แชร์วิดีโอ [YouTube.com](http://YouTube.com) ที่ล่องละเมิดลิขสิทธิ์ในการที่สามารถปล่อยให้มีการอัปโหลดและดาวน์โหลดไฟล์วิดีโอกันอย่างอิสระ โดยผู้ที่โดนละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งค่ายเพลง รายการโทรทัศน์ ของญี่ปุ่นได้ส่งจดหมายและอีเมลถึงผู้ก่อตั้งเว็บไซต์ดังกล่าว โดยลงชื่อตัวแทน 23 สถานีโทรทัศน์ และบริษัทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องรวมถึงค่ายเพลงด้วย และ เว็บไซต์ YouTube ก็ได้มีการลบไฟล์คลิปวิดีโอ ที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์หลังจากที่ได้รับจดหมายร้องเรียนจากเจ้าของลิขสิทธิ์ แต่ยังมีคำถามตามมาว่า กฎของเว็บไซต์นี้จะไม่มีการตรวจสอบ คลิปวิดีโอ จนกว่าจะมีการร้องเรียนจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งทำให้รู้สึกว่าการนี้ไม่มีกฎที่ไม่เข้มในการตรวจสอบ คลิปวิดีโอ ต่าง ๆ ที่ให้โหลดในเว็บ ซึ่งขณะนี้ผู้ที่เป็นสมาชิกของเว็บ YouTube หากทำการอัปโหลดรายการโทรทัศน์ของญี่ปุ่น เช่น Smap x Smap, clip VDO คอนเสิร์ตต่าง ๆ, มิวสิควิดีโอ, รายการ Music Station เป็นต้น จะโดนลบไฟล์ทั้งหมด และถ้าอัปโหลดเกินกว่า 5 ไฟล์ ก็จะถูกยกเลิกการเป็นสมาชิกของ YouTube อีกด้วย

ทั้งนี้จากตัวอย่างการฟ้องร้องเว็บไซต์ YouTube ข้างต้นนั้นพบว่าปัญหาสำคัญในชุมชนออนไลน์ก็คือ ยังไม่มีมาตรการตรวจสอบอย่างจริงจังและเข้มงวด คลิปวิดีโอต่างๆที่ถูกอัปโหลดขึ้นบนเว็บไซต์อย่างอิสระจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนั้นก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์หรืออาจจะเสี่ยงต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ในปัจจุบัน และยังเป็นปัญหาสำหรับชุมชนออนไลน์ทั้งในส่วนของเจ้าของลิขสิทธิ์กับผู้ใช้ และผู้ที่เป็นตัวกลางในการเผยแพร่ต่างๆ ซึ่งก็ยังคงเป็นประเด็นที่ยังไม่มีข้อยุติ และการแพร่กระจายข้อมูลบนเว็บไซต์ต่างๆ นั้นมีมากมาย ท่วมท้น การที่จะตรวจสอบว่าเว็บไซต์ต่างๆ ที่เป็นช่องทางแลกเปลี่ยนข้อมูล เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ นั้นถูกลิขสิทธิ์หรือไม่ทำได้ยาก บางครั้งเพลงที่นำมาเผยแพร่นั้นถูกลิขสิทธิ์แต่การนำเพลงเหล่านั้นมาเผยแพร่โดยผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตโดยปราศจากการอนุญาตจากเจ้าของค่ายเพลง หรือเจ้าของลิขสิทธิ์อาจจะถือว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ได้เช่นกัน บางครั้งการตัดสินว่า การกระทำนั้นๆ ละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ทำได้ยาก และข้อกฎหมายยังไม่ได้กำหนดขอบเขตของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตอย่างชัดเจน ซึ่งจากกฎหมายพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2537 ระบุไว้ว่า "... การจัดเตรียมโปรแกรมการแลกเปลี่ยนข้อมูลให้แก่ผู้ใช้บริการของตนนั้นยังไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและโดยอ้อมตามที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ..."

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ

สิริพร พินิจมงคล (2546) ที่ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัญหาทางกฎหมายในการให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต: ศึกษาเฉพาะกรณีการใช้เทคโนโลยีการแลกเปลี่ยนข้อมูล พบว่า การสนับสนุนหรือการให้ความช่วยเหลือของผู้ให้บริการ online เช่น การจัดเตรียมรายการสารบบงานลิขสิทธิ์ หรือการจัดเตรียมโปรแกรมการแลกเปลี่ยนข้อมูลให้แก่ผู้ให้บริการของตนนั้น ยังไม่ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยตรงและโดยอ้อมตามที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 แต่อย่างใด

ในส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอาจจะไม่ทราบ หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์จึงมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่รู้ตัว ดังข้อความแสดงความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามท่านหนึ่งกล่าวว่า “สื่อบนอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ไม่ทราบว่าผลงานที่มีลิขสิทธิ์จึงทำให้เกิดการละเมิดโดยไม่ตั้งใจ และในประเทศไทยอินเทอร์เน็ตต่างๆควรมีการป้องกันข้อมูลให้มากกว่านี้”

อีกประเด็นหนึ่ง คือ ในเรื่องของค่าใช้จ่ายที่สูงในการซื้อสินค้าที่ถูกลิขสิทธิ์ ที่ทำให้เกิดช่องว่างในการเข้าถึงและรับรู้ข่าวสารข้อมูล (Information) และความรู้ (Knowledge) ก็คือความไม่เท่าเทียมกันของโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือปรากฏการณ์ Digital Divide ดังข้อความของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่กล่าวว่า “บางอย่างการดาวน์โหลดก็ช่วยประหยัดเงินในกระเป๋า (เศรษฐกิจพอเพียง)” หรือ “ละเมิด เพราะ ไม่อยากจ่ายเงินมากกว่าที่ควรจะเป็น เปลือง” หรือ “บางครั้งผลงานที่มีลิขสิทธิ์ราคาแพงเกินไปคนจึงหันไปซื้อของที่ละเมิดลิขสิทธิ์แม้รู้ว่าไม่ถูกต้องจึงควรลดราคาลงให้ต่ำกว่านี้อีกนิด” หรือ “ทุกอย่างอยู่ที่เงินครับ ที่คนจำนวนมากละเมิดลิขสิทธิ์เพราะมันแพง” หรือ “software มีราคาแพงมากๆ ไม่สามารถซื้อเลย ต้องใช้ของปลอม” หรือ “ของถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพง นิสิตนักศึกษาที่ไม่มีรายได้อาจจะเอาเงินที่ไหนมาซื้อ” และ “การละเมิดลิขสิทธิ์จะเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า” เป็นไปได้ว่า นิสิตนักศึกษาซึ่งอยู่ในวัยเรียนและส่วนใหญ่มีรายได้น้อยกว่า 5,000 บาท ซึ่งถือได้ว่าค่อนข้างต่ำ ดังนั้นจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เลือกที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อให้ได้สินค้ามาฟรีๆ แทนการเสียเงินในราคาสูง อีกทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางหนึ่งในการแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ นั้นทำได้ง่ายและสะดวกเป็นอย่างยิ่ง

จากนิตยสาร BuyComs ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับราคาซอฟต์แวร์ถูกลิขสิทธิ์ อาทิ Adobe Photoshop CS 2 9 WIN RET IE CD 1 User ราคา 34,190 บาท Office 2003 Win32 English CD ราคา 187,90 บาท Microsoft Windows XP Home edition Intl CD w/SP2 ราคา 10,260 บาท Winzip 10.0 pro 1 user Single-user License ราคา 3,500 บาท เป็นต้น จากตัวเลขราคาซอฟต์แวร์ดังกล่าว พบว่า ซอฟต์แวร์บางประเภทมีราคาที่สูงกว่ารายได้ของประชากร ซึ่งจากข้อมูลรายได้ประจำต่อคนต่อเดือน ของประชากรไทย คือ 4,284 บาท (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2547) ด้วยความแตกต่างในด้านรายได้ของประชากรไทยต่อเดือนกับราคาซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์นั้นพบว่าแตกต่างกันค่อนข้างสูง ดังนั้น จึงทำให้คนส่วนใหญ่หันมาใช้ของละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายที่น้อยกว่า

สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ

สิทธิสันติ เล้าสกุล (2546) ที่ได้ศึกษา องค์กรสื่อทางเลือกบนเวปไซด์เว็บบ กับลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า การใช้โปรแกรมละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งมีต้นทุนต่ำเอื้อให้การวารสารสนเทศ ที่ไม่แสวงหากำไรทำได้โดยง่าย อีกทั้งยังได้งานคุณภาพสูง และเป็นอิสระจากระบบตลาด

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า นิสิตนักศึกษามีการใช้ โปรแกรมประเภท peer to peer (P2P) โดยรวมแม้จะอยู่ในระดับต่ำ แต่เมื่อดูจำนวนตัวเลข (N=63) ที่ใช้นั้นส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง จึงพอสรุปได้ว่า มีการให้ความสนใจใช้โปรแกรมประเภทนี้อยู่เช่นกัน ซึ่งโปรแกรมประเภทนี้จะเป็นเครื่องมือ ช่วยอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ไฟล์ต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต จากบทความของ นนทวรรณะ สาระมาน (2550: 124) กล่าวว่า การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต มีการแชร์ไฟล์เพลง ภาพยนตร์ และซอฟต์แวร์มากขึ้น โดยสังเกตจากโปรแกรม P2P ที่พบว่าเกือบทุกเครือข่ายที่ออกอินเทอร์เน็ต จะใช้เป็นเครื่องมือในการละเมิดลิขสิทธิ์



### ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน ไอทีที่ศรัณบนอินเทอร์เน็ต

โดยภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอทีที่ศรัณบนอินเทอร์เน็ตเพื่อสนองความต้องการในด้านต่างๆ ได้แก่ด้านความรู้ ด้านอารมณ์ ความต้องการที่จะผสมสัมพันธ์กับบุคคล และความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงนี้ โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ ( $\bar{X} = 2.28$ ) ทั้งนี้ พบว่า มีการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อสนองความต้องการด้านความรู้มากที่สุด ได้แก่ ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้ได้สารสนเทศหรือข้อมูล ส่วนการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกรุนแรง นั้นพบน้อยที่สุด

แม้ว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ที่เกิดขึ้นของนิสิตศึกษาระดับปริญญาตรีและโทไม่ได้เกิดขึ้นเพราะมีความต้องการอย่างจริงจังเท่าใดนัก ซึ่งตามแนวคิดของ ยูล เบ็ญจรงค์กิจ (2534) ได้แบ่งความต้องการในด้านต่างๆ ได้แก่ สมองความต้องการด้านความรู้ (Cognitive needs) ความต้องการด้านอารมณ์ (Affective needs) ความต้องการที่จะผสมสัมพันธ์กับบุคคล (Personal Integrative needs) และความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงนี้ (Escapist needs) แต่ก็พบว่า มีการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อสนองความต้องการด้านความรู้มากที่สุด ได้แก่ ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้ได้สารสนเทศหรือข้อมูล ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการที่จะศึกษาค้นคว้า อธิบายได้ตาม **แนวคิดความต้องการข่าวสาร** ได้ว่า มนุษย์มีความต้องการด้านความรู้ ภูมิปัญญา (Cognitive Needs) เป็นความต้องการที่จะรับข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจ ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้ศึกษานั้นพบว่า นิสิตนักศึกษามีความจำเป็นต้องทำการบ้าน ทำรายงาน เป็นความจำเป็นในเรื่องของการเรียน และเป็นความจำเป็นเนื่องจากถูกบังคับในเรื่องของการศึกษา ดังนั้นจึงอาจเกิดพฤติกรรมการคัดลอก การละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเพื่อในการศึกษา ดังนั้น ความต้องการด้านความรู้จึงมีแรงผลักดันก่อให้เกิดพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด

รองลงมานิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์ เพราะสนองความต้องการด้านอารมณ์ ได้แก่ ละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อความบันเทิง ซึ่งเป็นความต้องการที่จะสร้างเสริมความพอใจ ความบันเทิงใจและประสบการณ์ในด้านอารมณ์ แรงจูงใจอันเกิดจากความพอใจและความบันเทิงนี้สามารถตอบสนองได้ด้วยการใช้สื่อ นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า นิสิตนักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรีและโทนั้นอยู่ในสภาพแวดล้อมที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ กำลังศึกษาอยู่ในสถาบันอุดมศึกษา เป็นไปได้ว่านิสิตนักศึกษาจึงเลือกรับสื่อเพื่อสนองความต้องการด้านความรู้มากที่สุด ทั้งนี้อาจเพื่อใช้



ประโยชน์ในด้านการศึกษาซึ่งสอดคล้องกับ แทน (Tan, 1986:233) ที่กล่าวว่า ผู้รับสารจะมีการเลือกใช้สื่อเพื่อสนองความต้องการที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งความต้องการดังกล่าวพัฒนามาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมของบุคคล และผู้รับสารจะมีพฤติกรรมในการเลือกรับสื่อและเนื้อหาของสาร ทั้งนี้เพื่อสนองตอบความต้องการดังกล่าว

จากผลการวิจัยที่พบว่า ความต้องการด้านความรู้เป็นแรงผลักดันนำไปสู่พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด ซึ่งสาเหตุ หรือปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดขึ้นก็คือ ด้วยระบบการเรียนที่อาจารย์ได้สั่งงานและเน้นให้นิสิตนักศึกษาได้มีโอกาสศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเองมากที่สุด อินเทอร์เน็ตจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่ใช้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จากบทความของ เซาวลิต ตานานนท์ชัย (2550) ที่กล่าวถึง การศึกษาด้วยตนเอง หรือ Self Education ไว้ว่า ด้วยการเรียนการสอนในปัจจุบันที่เน้นการศึกษาด้วยตนเอง (Self education) ซึ่งมีแนวคิดพื้นฐานมาจากทฤษฎีกลุ่มมานุษยนิยม (Humanism) ซึ่งมีความเชื่อเรื่องความเป็นอิสระ และความเป็นตัวของตัวของมนุษย์ ดังที่ผู้กล่าวไว้ว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความดี มีความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง สามารถหาทางเลือกของตนเอง มีศักยภาพและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างไม่มีขีดจำกัด มีความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อผู้อื่น ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับนักจิตวิทยา มานุษยนิยม (Humanistic Psychology) ที่ให้ความสำคัญในฐานะที่ผู้เรียนเป็นปัจเจกบุคคล และมีแนวคิดที่ว่า มนุษย์ทุกคนมีศักยภาพ และมีความโน้มเอียงที่จะใส่ใจ ใฝ่รู้ ขวนขวายเรียนรู้ด้วยตนเอง มนุษย์สามารถรับผิดชอบพฤติกรรมของตนเองและถือว่าตนเองเป็นคนที่มีความ (Roger, 1969 )

ปัจจุบันด้วยระบบการเรียนการสอนที่นำแนวคิดการศึกษาด้วยตนเองมาใช้ พบว่าเมื่อการสั่งงานนิสิตนักศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน จึงให้อิสระในการศึกษาค้นคว้า หาความรู้ด้วยตนเองเป็นส่วนมาก และอินเทอร์เน็ตก็เป็นคลังแห่งข้อมูลขนาดใหญ่ ใครก็สามารถเข้าใช้ได้ บวกกับการศึกษาด้วยตนเอง ที่เน้นความเป็นอิสระ และสามารถหาทางเลือกของตนเองได้ ดังนั้น นิสิตนักศึกษาจึงเลือกแหล่งข้อมูล เลือกวิธีการเรียนรู้ และการประเมินผลด้วยตนเอง โดยการค้นคว้าหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และมีแนวโน้มที่จะละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้ได้สารสนเทศหรือข้อมูล และเพื่อศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนในปัจจุบันมากขึ้น นอกจากนี้ วิภาดา วัฒนนามกุล (2550) ยังกล่าวว่า นอกจากผู้เรียนเป็นผู้ที่มีทักษะของการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วนั้น ผู้เรียนจะต้องมีทักษะดังต่อไปนี้ (<http://www.toddberman.com>) ทักษะการรับข้อมูลข่าวสาร (Information access) ทักษะในการนำเทคโนโลยีมาใช้ (Technology access) ทักษะในการวิจัย (Research processes) ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม (Collaborative / Group work / Workforce methods

and technologies) ทักษะการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Knowledge building) มีภาวะผู้นำ (Leadership) และ มีการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง (Learning self-assessment) นอกจากนี้ คนทั่วไปต่างคิดว่า การละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อใช้ประโยชน์ทางการศึกษานั้นไม่มีความผิดรุนแรง สามารถอนุโลมกันได้ จึงพบว่า บางครั้งมีการละเมิดลิขสิทธิ์และกล่าวอ้างว่าเพื่อใช้ในการศึกษามากขึ้นอีกด้วย ดังคำกล่าวของนิสิตบางท่านที่ได้แสดงความคิดเห็นในแบบสอบถามว่า “ข้อมูลบางประเภทอย่างเช่น บทความ หรือ งานวิทยานิพนธ์ที่เป็นแหล่งค้นคว้าอยู่แล้ว สามารถคัดลอก (copy) ได้ น่าจะไม่ต้องมีลิขสิทธิ์ เพราะอาจทำให้การสืบค้นจากที่กว้างๆ ต้องแคบลง”

นอกจากนี้ยังพบว่า มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างผู้ส่งและผู้รับ มีความยินยอมกัน ทั้งสองฝ่ายโดยมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการดาวน์โหลด อัพโหลดข้อมูล ทั้งนี้บางครั้งด้วยสาเหตุความจำเป็นบางอย่างเช่น ไม่สามารถหาซื้อซอฟต์แวร์หรือข้อมูลเหล่านั้นได้ และมีความจำเป็นต้องใช้ข้อมูลเหล่านั้นเพื่อสาธารณประโยชน์ เช่น ประกอบการเรียน การสอน ดังนั้นจึงตัดสินใจที่จะส่งต่อซอฟต์แวร์หรือข้อมูลนั้นขึ้น จะเห็นได้ว่า บางครั้งในการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นผู้กระทำไม่ได้มีเจตนา หรือตั้งใจที่จะละเมิด แต่อาจเป็นเพราะไม่สามารถหาซื้อได้ตามท้องตลาดแล้ว หรือ บริษัทร้านค้าไม่มีการผลิตออกมาจำหน่ายแล้ว ดังนั้น อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางหนึ่งในการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่หายาก หรือไม่สามารถหาซื้อได้แล้วได้อีกทางหนึ่งด้วย ทั้งนี้อาจจะทำให้มีการเผยแพร่ข้อมูลได้มากขึ้น แต่ก็มีบางกลุ่มเห็นประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ต ด้วยเทคโนโลยีที่เอื้ออำนวยต่อการดาวน์โหลดข้อมูลที่รวดเร็ว สะดวกมากขึ้น ดังนั้นจึงอาจมีบางกลุ่มที่ยึดถือความสะดวกสบายของตนเอง โดยไม่คำนึงถึงความเดือดร้อนของคนอื่น จึงเกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตโดยเจตนา หรือตั้งใจเพื่อประโยชน์ส่วนตนอยู่เช่นกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ตอนที่ 4 ปัจจัยที่ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงาน โซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต

ปัจจัยที่ทำให้นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มาจากความรู้สึกผิดที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ มีจำนวน 190 คน (54.3%) ส่วนปัจจัยที่เจ็ดน้อยที่สุดที่ทำให้ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์เพราะเพื่อน ๆ ไม่ทำกันมีจำนวน 25 คน (7.1%)

จากการที่นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีและโทไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่มาจากความรู้สึกผิดที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ ความรู้สึกผิด เป็นความสำนึก ความตระหนักที่เกิดขึ้นในจิตใจของบุคคลต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ซึ่งรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ผิดที่จะกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นเมื่อเกิดความรู้สึกผิด (Guilt) ผลต่อพฤติกรรมของบุคคลที่ตามมาคือจะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ ดังแนวคิดโดยสรุปของลดาวัลย์ พอใจ (2536) ที่กล่าวว่า ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก ค่านิยม ความตระหนักชอบหรือไม่ชอบ ดีหรือไม่ดี และส่งผลต่อพฤติกรรมตามมา

ความรู้สึกผิด (Guilt) อันเป็นสาเหตุที่นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ตัดสินใจที่จะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโซเชียลมีเดียบนอินเทอร์เน็ตนั้น สามารถอธิบายตามแนวคิดศีลธรรมตามหลักพุทธศาสนา (สมภาร พรหมทา, 2542: 355) ได้ว่า พฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์นั้น ถือเป็นกรณกรรมที่ละเมิดศีลธรรมของผู้อื่น ซึ่งผิดศีล 5 ในข้อที่ 2 ที่ห้ามลักทรัพย์ เป็นการกระทำที่ละเมิดผู้อื่น พุทธศาสนามีเกณฑ์ในการกำหนดพฤติกรรม หรือ การกระทำเช่นใดจึงจัดว่าผิดศีลธรรมในพุทธศาสนาว่า หากการกระทำหรือพฤติกรรมนั้นเบียดเบียนผู้อื่นก็ดี เบียดเบียนตนเองก็ดี หรือเบียดเบียนทั้งตนเองและผู้อื่น การกระทำ หรือพฤติกรรมนั้นถือว่าเป็นผิดศีลธรรม (คือเป็นบาป) เกณฑ์ดังกล่าวนี้ถือได้ว่าเป็นเกณฑ์พื้นฐานที่สามารถใช้ตรวจสอบคำสอนของพุทธศาสนาส่วนที่กล่าวถึง ความผิดศีลธรรมทั้งหมด ดังนั้น ความรู้สึกผิดที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปได้ว่ารู้สึกผิด ละอายใจที่จะกระทำผิด การกระทำนั้นเป็นการเบียดเบียนผู้อื่น เป็นการลักขโมยทรัพย์ ขโมยความคิดผู้อื่น เป็นบาปจึงเลือกที่จะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ด้วยความที่รู้สึกผิด เก่งกลัวต่อบาป จะเห็นว่าหลักศีลธรรมสามารถที่จะควบคุมการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ในระดับหนึ่ง ดังนั้น การเรียนการสอนควรมีการปลูกฝังศีลธรรม จริยธรรมให้กับนิสิตนักศึกษาในชั้นเรียนทุกระดับ

**ตอนที่ 5** ความตระหนักผู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ต

ในภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักผู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของการมองตนเองและการมองคนอื่นอยู่ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.17$  และ 3.02 ตามลำดับ)

เมื่อวิเคราะห์ในภาพรวมทุกประเด็น ได้แก่ ประเด็นด้านความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านศีลธรรม ด้านเศรษฐกิจ และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศไทย โดยสรุปพบว่า

#### ข้อความที่เห็นด้วย

ข้อความที่นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทส่วนมากเห็นด้วย ได้แก่ สถานศึกษาควรปลูกจิตสำนึกนักศึกษาให้รู้จักให้เกียรติและเคารพสิทธิของผู้อื่น ร้อยละ 78.2 เราควรช่วยกันรณรงค์การใช้สินค้าถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งทำให้มีผลงานต่างๆ ออกเผยแพร่มากขึ้น ร้อยละ 73.1 ประเทศมหาอำนาจได้ผลกำไรจากสิทธิประโยชน์อย่างสูงและปกป้องผลประโยชน์นั้นโดยการสร้างกำแพงลิขสิทธิ์อย่างแน่นหนา ร้อยละ 68.9 ถ้าเรางดเว้นการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ งานศิลปะ ฯลฯ มาใช้ฟรี จะทำให้เจ้าของผลงานได้ค่าตอบแทนที่ควรจะได้ ร้อยละ 68.2 และปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้ประเทศไทยเสียชื่อเสียง ร้อยละ 61.4

#### ข้อความที่ไม่แน่ใจ

ข้อความที่นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทส่วนมากไม่แน่ใจ ได้แก่ ข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตใครเพราะไซเบอร์สเปซเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับใช้ประโยชน์ร่วมกัน เราควรตักเตือนเพื่อนๆหรือคนรู้จักให้ซื้อซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ ที่ถูกลิขสิทธิ์ การคุ้มครองลิขสิทธิ์ผลงานทำให้คนรวยรวยมากขึ้นและรวยกระจุกอยู่ในกลุ่มทุนระดับยักษ์ใหญ่ ท่านรู้สึกผิดเมื่อดาวน์โหลดข้อมูล เช่น ซอฟต์แวร์ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ มาใช้

### ข้อความที่ไม่เห็นด้วย

ส่วนข้อความที่นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วย ได้แก่ ความคิด (Idea) และความรู้ที่ไม่สามารถที่จะเป็นเจ้าของได้ มันเป็นสมบัติร่วมกันของทุกคน ดังนั้นทุกคนมีสิทธิใช้

จากผลสรุปจะเห็นได้ว่า นิสิตนักศึกษาเห็นด้วยกับข้อความ “สถานศึกษาควรปลูกจิตสำนึกนักศึกษาให้รู้จักให้เกียรติและเคารพสิทธิของผู้อื่น” ซึ่งอยู่ในประเด็นด้านศีลธรรมมากที่สุด ดังนั้น นิสิตนักศึกษายังมีจิตสำนึกทางด้านศีลธรรมในเรื่องของการรู้จักให้เกียรติและเคารพสิทธิของผู้อื่น

ส่วนข้อความที่ไม่เห็นด้วยมากที่สุด ได้แก่ “ความคิด (Idea) และความรู้ที่ไม่สามารถที่จะเป็นเจ้าของได้ มันเป็นสมบัติร่วมกันของทุกคน ดังนั้นทุกคนมีสิทธิใช้” ซึ่งตรงกับประเด็นของความยุติธรรมในสังคม โดยนิสิตนักศึกษาไม่เห็นด้วยกับการที่จะนำความคิด หรือ ความรู้ของคนอื่น ๆ มาใช้ได้อย่างอิสระ เพราะความคิด และความรู้นั้นมีเจ้าของ มีลิขสิทธิ์

จากผลสรุปจะเห็นได้ว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง งานไอทีทัศน์ และมีความตระหนักในประเด็นของศีลธรรมมากที่สุด การรู้จักเคารพและให้เกียรติบุคคลอื่นถือได้ว่าหลักพื้นฐานในการที่จะทำให้บุคคลนั้นสามารถเป็นคนที่มีความคุณค่าในสังคม แม้ข้อความที่ไม่เห็นด้วย ซึ่งได้แก่ การไม่เห็นด้วยต่อการนำความคิด หรือความรู้ของผู้อื่นมาใช้อย่างอิสระนั้นจัดอยู่ในเรื่องของความยุติธรรมของสังคม ที่ต้องการให้ความเป็นธรรมกับเจ้าของผลงาน ไม่ควรละเมิดผลงาน ความคิดของพวกเขาเหล่านั้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ตอนที่ 6 ทศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต

ในภาพรวมนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติเฉยๆ ต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตทั้งในส่วนของกรมองตนเองและการมองคนอื่น ( $\bar{X} = 3.29$  และ  $3.18$  ตามลำดับ)

เมื่อวิเคราะห์ในภาพรวมทุกประเด็น ได้แก่ ประเด็นด้านความยุติธรรมของสังคม ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม ด้านศีลธรรม ด้านเศรษฐกิจ และประเด็นด้านชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศชาติ โดยสรุปพบว่า

### ข้อความที่เห็นด้วย

ข้อความที่นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทส่วนมากเห็นด้วย ได้แก่ เจ้าของผลงาน เช่น เจ้าของค่ายเพลง บริษัทซอฟต์แวร์ ผู้วิจัย นักเขียน ฯลฯ ควรได้รับค่าตอบแทนหรือผลประโยชน์จากการผลิตผลงานของตน ร้อยละ 80.9 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้เจ้าของผลงานมีกำลังใจสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ร้อยละ 80.9 การสร้างภาพยนตร์ต้องใช้งบประมาณสูงผู้ผลิตสมควรได้รับค่าตอบแทนคุ้มค่า ร้อยละ 80.6 การสร้างภาพยนตร์ต้องใช้งบประมาณสูงผู้ผลิตสมควรได้รับค่าตอบแทนคุ้มค่า ร้อยละ 79.4 ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่นำมาจากอินเทอร์เน็ตเสมอ ร้อยละ 68.9

### ข้อความที่ไม่แน่ใจ

ข้อความที่นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทส่วนมากไม่แน่ใจ ได้แก่ ไม่ควรมีการกำหนดสิทธิเพราะทำให้ผู้มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำไม่สามารถเข้าถึงงานที่มีคุณภาพ การคัดลอก (copy) เทคนิคและผลงานต่างๆของคนอื่นทำให้เกิดการผลิตออกอภผลของผลงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ การบังคับใช้ลิขสิทธิ์เป็นอุปสรรคต่อการเผยแพร่เกี่ยวกับคำพูดหรือข้อความต่างๆรวมไปถึงการแสดงออกอย่างอิสระ ความต้องการผ่อนคลายเป็นข้อจำกัดในเรื่องลิขสิทธิ์เป็นข้ออ้างของตัวแทนผู้ถือครองสิทธิ์ต่างๆ (โรงงานผลิต MP3, บรอดแบนด์การให้บริการอินเทอร์เน็ต ฯลฯ) เพื่อปกป้องผลประโยชน์และกำไรจากขบวนการ file sharing ที่เกิดขึ้น และการบังคับใช้ลิขสิทธิ์เป็นอุปสรรคต่อการเผยแพร่เกี่ยวกับคำพูด หรือข้อความต่างๆ รวมไปถึงการแสดงออกอย่างอิสระ



### ข้อความที่ไม่เห็นด้วย

ส่วนข้อความนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วย ได้แก่ ซอฟต์แวร์ถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพงจึงควรหันมาใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ที่มีราคาถูกกว่า

จากผลสรุปจะเห็นได้ว่า นิสิตนักศึกษาโดยภาพรวมยังคงมีทัศนคติที่เฉยๆ ต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้เป็นไปได้ว่า นิสิตนักศึกษามองว่าเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นเป็นเรื่องไกลตัว หรืออยู่นอกเหนือความสนใจ อีกทั้ง การละเมิดลิขสิทธิ์ที่พบนั้นส่วนใหญ่จะละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการความรู้ ต้องการศึกษาค้นคว้าเพื่อประกอบการเรียน ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ซึ่งประเด็นนี้ยังมองว่าเป็นเรื่องไม่ร้ายแรง พออนุโลมกันได้ หรือเป็นข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้บัญญัติถึง กรณีเฉพาะบางอย่างที่กฎหมายอนุญาตให้กระทำได้ ที่เป็นการกระทำที่เข้าข่ายข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์ ตามมาตรา 32 ที่ว่า “วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร” นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่เห็นด้วยกับข้อความ “เจ้าของผลงาน เช่น เจ้าของค่ายเพลง บริษัทซอฟต์แวร์ ผู้วิจัย นักเขียน ฯลฯ ควรได้รับค่าตอบแทนหรือผลประโยชน์จากการผลิตผลงานของตน” ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องของความยุติธรรมของสังคม ที่มองว่า เจ้าของผลงานนั้นสมควรที่จะได้รับค่าตอบแทนได้คู่กับการผลิตผลงานของตน และอีกประเด็นหนึ่งคือ ด้านความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม นั้นนิสิตนักศึกษายังมีความคิดที่เห็นด้วยกับ คำกล่าวที่ว่า “การคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้เจ้าของผลงานมีกำลังใจสร้างสรรค์ผลงานต่อไป”

นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่จะไม่เห็นด้วยกับ ข้อความที่ว่า “ซอฟต์แวร์ถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพงจึงควรหันมาใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ที่มีราคาถูกกว่า” โดยจัดอยู่ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับด้านเศรษฐกิจ ซึ่งนิสิตนักศึกษาไม่เห็นด้วยกับการใช้ของละเมิดลิขสิทธิ์แม้จะมีราคาที่ถูกกว่า

กล่าวโดยสรุปนิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ที่มีความเห็นว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ผิดและเห็นด้วยต่อเรื่องของความยุติธรรมในสังคมมากที่สุด โดยคิดว่าเจ้าของผลงานควรมีสิทธิ์อันชอบธรรมในผลงานของตน ในการที่จะได้ค่าตอบแทนและมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป และไม่ได้คิดว่าตนเองนั้นประสบกับปัญหาความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร (Digital divide) อันเนื่องมาจากการที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในราคาที่สูง ในการเข้าใช้สินค้าและบริการ ดังจะเห็นได้จากการไม่เห็นด้วยกับการใช้ของละเมิดลิขสิทธิ์แม้จะมีราคาที่ถูกกว่า แต่ก็มิบุคคลบางกลุ่มที่มีความคิดเห็นตรงข้าม ดังข้อความแสดงความคิดเห็นท้ายแบบสอบถามที่ว่า “Software มีราคา

แพงมากๆ ไม่สามารถซื้อได้เลยต้องใช้ของปลอม” หรือ “ของถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพง นิสิตนักศึกษา ยังไม่มีรายได้จะเอาเงินที่ไหนมาซื้อ” เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามบางกลุ่มมีแนวคิดที่ต่อต้านลิขสิทธิ์โดยให้เหตุผลว่า ละเมิดลิขสิทธิ์ก็เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และเป็นการเผยแพร่ผลงานให้เป็นที่รู้จัก และการคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาไม่น่าจะเป็นสิ่งที่ผิดประการใด ทั้งนี้ยังทำให้เกิดประโยชน์ต่อวงการศึกษาวิจัยในการพัฒนาผลงานนั้นสืบๆ ต่อกันไปอีกด้วย ดังปรากฏเป็นข้อความแสดงความคิดเห็น ดังต่อไปนี้ “ ข้อมูลบางประเภทอย่างเช่น บทความ หรือ งานวิทยานิพนธ์ที่เป็นแหล่งค้นคว้าอยู่แล้ว สามารถ คัดลอก (copy) ได้ น่าจะไม่ต้องมีลิขสิทธิ์ เพราะอาจทำให้การสืบค้นจากที่กว้างๆ ต้องแคบลง เนื่องจากบุคคลที่นำมาโพสต์อาจไม่ต้องการบอกข้อมูลส่วนตัว” และ “ บางครั้งการคัดลอกบทความ ก็มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาในปัจจุบัน ถ้าไม่มีการคัดลอกก็จะมีผลงานชิ้นใหม่เกิดขึ้น เพราะข้อมูลต่างๆ ไม่เพียงพอ อีกทั้งการนำมาจากหลายๆ แหล่งก็จะได้ข้อมูลที่ค่อนข้างสมบูรณ์ และตรงความต้องการมากที่สุด ทั้งนี้ที่กระทำไปก็เพื่อการศึกษา ค้นคว้าทั้งสิ้น” หรือ “ความบันเทิง เช่น เพลง ก็ควรจะเปิดให้บริการฟังออนไลน์ได้ฟรี เพื่อส่งเสริมบริษัท ไม่ถือว่ามีผิด ศิลปินกลับดั่งขึ้น” และ “การจดลิขสิทธิ์ควรเป็นไปตามความเหมาะสมของแต่ละชิ้นงาน และถ้าชิ้นงานนั้นเป็นที่รู้จักดีแล้วไม่ควรคิดค่าบริการมากเกินไปจะทำให้มีผู้ชมมากขึ้น”

จากความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามข้างต้นนั้นสอดคล้องกับแนวคิด ลิขสิทธิ์ซ้ำย โดย สมเกียรติ ตั้งนโม (2548) ได้อธิบาย แนวคิดการสวนกระแสลิขสิทธิ์และเรื่องของลิขสิทธิ์ซ้ำยไว้ว่า การต่อต้านลิขสิทธิ์ เป็นความตรงข้ามกันกับลิขสิทธิ์หรือกฎหมายลิขสิทธิ์เพื่อจะสนับสนุนการแพร่กระจายผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ ออกไปอย่างกว้างขวาง ขบวนการต่อต้านลิขสิทธิ์เป็นส่วนหนึ่งของพรมแดนการต่อสู้ทางสังคมเกี่ยวกับเรื่องลิขสิทธิ์ (copyright social conflict) โดยมองว่า ข้อมูลข่าวสารในเครือข่ายดิจิตอลสมัยใหม่ สามารถได้รับการผลิตซ้ำด้วยต้นทุนที่ต่ำมาก อันนี้ทำให้ผู้คนทั้งหลายที่มีรายได้น้อยซึ่งสามารถที่จะเข้ามามีส่วนร่วมใน "สังคมข้อมูลข่าวสาร" (information society) การบังคับใช้กฎหมายลิขสิทธิ์นั้น ทำให้นักสร้างสรรค์ขาดการแสดงออกอย่างอิสระ และเป็นอุปสรรคต่อการเผยแพร่ผลงานลิขสิทธิ์ต่างๆ และการจัดการเกี่ยวกับสิทธิด้านดิจิตอล ทำให้การมีอยู่เกี่ยวกับสิทธิของผู้บริโภค อย่างเช่น เงื่อนไขการใช้ประโยชน์งานลิขสิทธิ์โดยไม่ต้องมีค่าใช้จ่าย (fair use) อยู่ในอันตราย และสามารถถูกนำมาใช้เพื่อผูกมัดบรรดานักสร้างสรรค์ทั้งหลายยิ่งขึ้นไปกับการอยู่รอดของบริษัทที่ควบคุมเทคโนโลยีอันนี้

**ตอนที่ 7 ผลการทดสอบความตระหนักรู้และทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น**

**7.1 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น**

นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตในการมองตนเอง และมองคนอื่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**7.2 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น**

นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตในการมองตนเองและการมองคนอื่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลการทดสอบความตระหนักรู้และทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต มุมมองระหว่างตนเองกับผู้อื่น พบว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทมีความตระหนักรู้และทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตในการมองตนเอง แตกต่างกับการมองคนอื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยของทัศนคติกับความตระหนักรู้ในเชิงบวกต่อการมองตนเองสูงกว่าการมองคนอื่น จากผลการทดสอบสรุปได้ว่า นิสิตนักศึกษามีทัศนคติกับความตระหนักรู้เชิงบวกในการมองตนเองสูงกว่า การมองคนอื่น ๆ ทั้งนี้เป็นไปได้ว่า คนส่วนใหญ่มักจะคิดว่าตนเองมีความคิดที่ดีกว่าคนอื่น ๆ หรือ ต้องการที่จะมีภาพลักษณ์ที่ดีในสายตาคนอื่น ๆ เสมอ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดบุคคลที่สาม (The third person effect) ที่กล่าวว่า มนุษย์ทั่วไปมีแนวโน้มของมนุษย์ที่มองตนเองอย่างเข้าข้างตน (Peiser & Peter, 2000) และมองคนอื่นว่าด้อยกว่าหรือดึ้น้อยกว่าตน

สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ

CBS News ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในข่าวอื้อฉาวเรื่องเซ็กซ์ของประธานาธิบดีคลินตัน จากผลวิจัยพบว่า เพอร์เซนต์ความน่าดึงดูดของข่าว การอยากรู้ อยากเห็นของตนเองต่อข่าวน้อยกว่าคนทั่วไป ส่วนเปอร์เซนต์ที่ว่า ขาวนี้ไม่น่าดึงดูดใจ กลับพบว่า การมองตนเองกลับสูงกว่าการมองคนอื่นว่าคิดอย่างไรกับเรื่องนี้

## ตอนที่ 8 ทดสอบสมมติฐาน

**สมมติฐานที่ 1** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

1.1 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน สรุปว่า เพศหญิงกับเพศชายมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

1.2 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีสายวิชาต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทสายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

1.3 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาที่มีอายุต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

1.4 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงไม่แตกต่างกัน

1.5 ผลการทดสอบความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาที่มีรายได้ต่างกันมีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงไม่แตกต่างกัน

จากผลการวิจัย นิสิตนักศึกษาที่มีลักษณะประชากรต่างกัน ไม่ว่าจะเพศที่ต่างกัน อายุต่างกัน สายวิชาต่างกัน ระดับการศึกษาต่างกัน และ รายได้ที่ต่างกันไม่ได้ทำให้มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบันเทิงแตกต่างกันเลย

ทั้งนี้อาจเนื่องจาก

แม้ว่านิสิตนักศึกษาจะต่างกันที่อายุ เพศ ระดับการศึกษา สายวิชา รายได้ แต่ก็ยังเป็นกลุ่มคนในสังคมเดียวกัน มีลักษณะคล้ายคลึงกันในสภาพแวดล้อมและการดำเนินชีวิต ดังนั้น การแสดงออกในเรื่องของการสื่อสารจะคล้ายกัน เช่น มีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน ความชอบความคิดเห็นต่างๆ จะคล้ายคลึงกัน สอดคล้องกับทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social categories theory) ของเดอเฟลอร์ (1966) และความเท่าเทียมกันของความรู้ มักจะเกิดในชุมชนเล็กๆ ที่ชุมชนมีลักษณะคล้ายคลึงกันมากกว่าชุมชนใหญ่ๆ ที่มีความแตกต่างกัน ดังนั้น ความเท่าเทียมกันในเรื่องของความตระหนักรู้ จึงมีขึ้นได้ในนิสิตศึกษาระดับปริญญาตรีและโท สังกัดสถาบันอุดมศึกษา เพราะ เป็นคนในกลุ่มสังคมเดียวกัน มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ทั้งในสภาพแวดล้อม สถานที่เรียน ความเป็นอยู่ จึงมีความตระหนักรู้ไม่ต่างกัน



**สมมติฐานที่ 2** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

2.1 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน สรุปว่า เพศหญิงกับเพศชายมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีสายวิชาต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท สายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทที่มีอายุแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

2.4 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบคู่ที่ต่างกัน คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 กับปีที่ 4 มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



2.5 ผลการทดสอบทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโฮตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกันมีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโฮตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบคู่ที่ต่างกัน คือ นิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท กับนิสิตนักศึกษาที่มีรายได้ 5,000 – 10,000 บาท มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโฮตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลวิจัย นิสิตนักศึกษาที่มีลักษณะประชากรต่างกัน ได้แก่ เพศที่ต่างกัน สายวิชาต่างกัน ระดับการศึกษาต่างกัน และ รายได้ที่ต่างกันพบว่า มีทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโฮตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ยกเว้น อายุที่ต่างกันไม่ได้ทำให้ ทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโฮตทัศน์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

ด้านเพศที่แตกต่างกันพบว่า หญิงมีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่าชาย ในประเด็นชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ

ด้านสายวิชาที่แตกต่างกันพบว่า สายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่าสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในประเด็นความยุติธรรมของสังคม, ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม, ศิลธรรม

ด้านระดับการศึกษาที่ต่างกัน พบว่า ชั้นปี 3 มีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่า ชั้นปี 4 ในประเด็นความยุติธรรมของสังคม, ความเจริญก้าวหน้าทางวัฒนธรรม, ด้านเศรษฐกิจ

ด้านรายได้ที่ต่างกัน พบว่า กลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มรายได้ 5,000 บาท -10,000 บาท ในประเด็นศีลธรรมและประเด็นชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศ

ในส่วนขอเพศที่แตกต่างกันพบว่าเพศหญิงมีทัศนคติเชิงบวกต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และงานโฮตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต หมายความว่าไม่เห็นด้วยกับการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานดังกล่าว จากผลงานวิจัยของ Hsinyi Peng, Chin-Chung Tsai และ Ying-Tien Wu (2006) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ผลของกระทบบและทัศนคติของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย : การรับรู้ในบทบาทของนักศึกษาต่ออินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมี

ทัศนคติในเชิงบวกต่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าหญิง และพบว่ามีพฤติกรรมการใช้สูงกว่าหญิงอีกด้วย ส่วนผลการวิจัยของ Broos, Agnetha (2005) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง เพศ กับ ความกังวลต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT) : ความแน่นอนของชาย และความไม่แน่ใจของหญิง ผลการวิจัยพบว่า เพศหญิงมีทัศนคติในแง่ลบ และมีความกังวลสูงต่อเรื่องของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสูงกว่าเพศชาย ซึ่งวัดจากประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์ จากผลการวิจัยนี้พอจะอธิบายได้ว่า เพศหญิงมีทัศนคติที่ไม่ดีนักต่อเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ ดังนั้นเป็นไปได้ว่า ในเรื่องของความคิดเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตนั้นอาจจะคิดว่า ไม่เห็นด้วยเนื่องจากไม่ถนัดที่จะใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้เท่ากับเพศชายที่มีความถนัด สนใจและยอมรับการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสูงกว่า ดังนั้นเพศหญิงจึงน่าจะมีแนวโน้มที่จะมีความคิดที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตต่ำกว่าเพศชาย

ในด้านสาขาวิชาที่พบว่า นิสิตนักศึกษาสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีทัศนคติที่ไม่เห็นด้วยกับการละเมิดลิขสิทธิ์ที่สูงกว่านิสิตนักศึกษาสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นไปได้ว่า นิสิตสายวิทยาศาสตร์นั้นด้วยสาขามีแนวโน้มที่นิสิตนักศึกษาจะมีการเรียนส่วนใหญ่ที่จะใช้เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์เพื่ออำนวยความสะดวก หรือเพื่อใช้ในการเรียนค่อนข้างสูงกว่า เช่น นิสิตนักศึกษาที่เรียนวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ หรือ นิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ก็มักจะใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบ ด้วยสาขาที่เอื้อให้นิสิตนักศึกษาใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีสูง ดังนั้น จึงเป็นไปได้ว่า นิสิตสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จึงน่าจะมีแนวโน้มที่ก่อให้เกิดความคิดที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตมากกว่านิสิตสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

นอกจากนี้ยังพบว่าม้งานวิจัยที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับคุณลักษณะประชากรที่ต่างกัน คือ นิธิมา คณานิธินันท์ (2544) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ ความตระหนักรู้ด้านสิทธิข้อมูลส่วนบุคคล ในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พบว่า ลักษณะด้านประชากรที่ต่างกัน ได้แก่ กลุ่มอายุ ที่ต่างกัน มีความตระหนักรู้ในสิทธิข้อมูลส่วนบุคคลต่างกัน

**สมมติฐานที่ 3** ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

3.1 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีเพศต่างกัน สรุปว่า เพศหญิงกับเพศชายมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.2 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีสายวิชาต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีสายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3.3 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีอายุแตกต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบคู่ที่ต่างกัน คือ นิสิตนักศึกษาที่มีอายุ 21 ปี กับ อายุมากกว่า 21 ปี มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัตส์บนอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

3.5 ผลการทดสอบพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่างกัน สรุปว่า นิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ที่มีรายได้แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยพบคู่ที่ต่างกัน คือ นักศึกษาที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท กับรายได้ 5,000 – 10,000 บาท มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลวิจัย นิสิตนักศึกษาที่มีลักษณะประชากรต่างกัน ได้แก่ เพศที่ต่างกัน สายวิชาต่างกัน อายุต่างกัน และรายได้ต่างกัน มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน ยกเว้น ระดับการศึกษาที่ต่างกันไม่ได้ทำให้นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนบนอินเทอร์เน็ตต่างกัน

ด้านเพศที่แตกต่างกันพบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่าเพศหญิงในทุกๆ ผลงาน

ด้านสายวิชาที่ต่างกันพบว่า สายวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่าสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในผลงานวรรณกรรม, งานโสตทัศน และ โปรแกรม P2P

ด้านอายุที่ต่างกันพบว่า อายุ 21 ปี มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่ากลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไป ในทุกๆ ผลงาน

ด้านรายได้ที่ต่างกัน พบว่า กลุ่มรายได้ 5,000-10,000 บาทมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่ากลุ่มรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท

ในประเด็นเรื่องเพศที่ต่างกันนั้นพบว่า เพศชายมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่าเพศหญิงในทุกๆ ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ของ Hsinyi Peng, Chin-Chung Tsai และ Ying-Tien Wu (2006) ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีทัศนคติที่ดีต่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าหญิง และพบว่า มีพฤติกรรมการใช้สูงกว่าหญิงอีกด้วย ดังนั้นเมื่อมีพฤติกรรมการใช้ที่สูงกว่าจึงน่าจะมี

แนวโน้มละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตได้มากกว่า ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Broos, Agnetha (2005) ผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีทัศนคติในเชิงบวก และมีความกังวลต่อเรื่องของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศกว่าตัวเพศหญิง ซึ่งวัดจากประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์ จากผลการวิจัยนี้พอจะอธิบายได้ว่า เพศชายมีทัศนคติที่ดี และมีการยอมรับต่อเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์สูง ดังนั้นเมื่อมีทัศนคติที่ดีแล้วก็จะส่งผลต่อพฤติกรรมตามมา กล่าวคือ มีการใช้อินเทอร์เน็ตที่ดี และอาจจะมีแนวโน้มในการมีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่าเพศหญิง ซึ่งจากสอดคล้องกับแนวคิดด้านทัศนคติของ เลอ ฟรองซัวร์ (Le Francois, 1980) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ และพฤติกรรมไว้ว่า “ทัศนคติเป็นแรงกระตุ้นที่มีพลังก่อให้เกิดพฤติกรรม” และแนวคิดของ Henry Assael (1995:267) สรุปได้ว่าองค์ประกอบทั้งหมดมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน นั่นคือ องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด (Cognitive Component) แสดงออกเป็นความเชื่อมีอิทธิพลต่อองค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective Component) โดยการประเมินเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เมื่อมีความรู้ ความเชื่อต่อเรื่องนั้น ๆ แล้วจึงส่งผลต่อองค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavior Component) อันเป็นแนวโน้มที่แสดงออกเป็นพฤติกรรม (Behavior) ในที่สุด

นอกจากนี้ จากการสำรวจการใช้เวลาของประชากร พ.ศ. 2547 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พบว่า ในหนึ่งวันเพศชายมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อการรับชมและรับฟังสูงกว่าหญิง (ชาย:  $\bar{X} = 1.8$  ชั่วโมง; หญิง:  $\bar{X} = 1.5$  ชั่วโมง) และเพศชายมีการท่องอินเทอร์เน็ต การดาวน์โหลด การอัปโหลดสูงกว่าหญิง (ชาย:  $\bar{X} = 2.0$  ชั่วโมง; หญิง:  $\bar{X} = 1.9$  ชั่วโมง) จากตัวเลขค่าเฉลี่ยการใช้เวลาของกลุ่มประชากรในช่วงอายุ 10-30 ปี ข้างต้น พบว่า เพศชายมีการใช้เวลาเพื่อเข้าใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สูงกว่าหญิง ทั้งในเรื่องการรับชม รับฟัง การท่องอินเทอร์เน็ต การดาวน์โหลด อัปโหลด ดังนั้น จากกิจกรรมข้างต้นเพศชายจึงมีแนวโน้มที่จะละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่าหญิง

ส่วนสาขาวิชาที่พบว่า สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่าสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในผลงานวรรณกรรม, งานโสตทัศน และ โปรแกรม P2P อธิบายได้ว่า ด้วยนิสิตสาขาวิทยาศาสตร์นั้นมีแนวโน้มที่นิสิตนักศึกษาจะมีการเรียนส่วนใหญ่ที่จะใช้เทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์เพื่ออำนวยความสะดวก หรือเพื่อใช้ในการเรียนค่อนข้างสูงกว่า เช่น คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ที่มีโอกาสใช้คอมพิวเตอร์ประกอบการเรียนสูง ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า เมื่อนิสิตนักศึกษามีโอกาสใน



การใช้คอมพิวเตอร์สูงก็น่าจะมีผลต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางช่องทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สูงกว่าสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ด้านอายุที่ต่างกันพบว่า อายุ 21 ปี มีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์สูงกว่ากลุ่มอายุ 21 ปีขึ้นไป ในทุกๆผลงาน เป็นไปได้ว่านิสิตนักศึกษาที่มีอายุในช่วง 21 ปีนั้นมีเวลาว่างค่อนข้างมากกว่า นิสิตนักศึกษาที่อายุสูงกว่า 21 ปีขึ้นไปซึ่งส่วนมากเป็นนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาโท อาจจะต้องทำงานไปด้วย เรียนไปด้วย ซึ่งเวลาส่วนตัวจึงมีน้อยกว่า ดังนั้น นิสิตนักศึกษาที่อายุ 21 ปี จึงมีเวลามากและน่าจะมีแนวโน้มในการใช้เวลาว่างนั้นในการเข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความรู้ ความบันเทิงและมีโอกาสที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ได้

**สมมติฐานที่ 4** ความตระหนักรู้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต

ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง สรุปว่า ความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโทไม่มีความสัมพันธ์กัน

**สมมติฐานที่ 5** ทักษะคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต

ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคติกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง สรุปว่า ความตระหนักรู้กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนย์บนอินเทอร์เน็ต ของนิสิตนักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีและโท ไม่มีความสัมพันธ์กัน



Wilkee (1944: 280) กล่าวถึง องค์ประกอบของทัศนคติ ซึ่งประกอบไปด้วยความรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรมไม่เป็นอิสระต่อกันหรืออีกนัยหนึ่งคือต่างก็มีความสัมพันธ์กัน และถือว่ามีปัจจัยอย่างหนึ่งเป็นเหตุให้เกิดปัจจัยอย่างหนึ่งตามกันมา การรับรู้ถือเป็นกระบวนการแรกให้เกิด ความรู้สึก และเมื่อเกิดความรู้สึกแล้ว ปัจจัยที่ตามมา คือ จะต้องการตอบสนองของความรู้สึกนั้นไปใน ทิศทางใด ก็คือพฤติกรรม แต่จากผลวิจัย ในสมมติฐานที่ 4 และ 5 พบว่า ทั้งความตระหนักรู้และ ทัศนคติไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การ แสดง และงานไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ต โดยไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งไปสอดคล้องกับ **แนวคิดของ โรเจอร์ส** (Rogers 1971: 288-289 อ้างใน รัชดาพร เสียงเสนาะ, 2542: 22-23) ที่ กล่าวไว้ว่า ทัศนคติ และพฤติกรรมของบุคคลนั้นไม่สัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่องเสมอไป คือ เมื่อการ สื่อสารก่อให้เกิดความรู้ และทัศนคติในทางบวกต่อสิ่งที่เผยแพร่แล้ว แต่ในชั้นการยอมรับ ปฏิบัติอาจมีผลในทางตรงกันข้ามก็ได้ ถึงแม้ว่าโดยส่วนใหญ่เมื่อบุคคลมีทัศนคติอย่างไรแล้ว จะมีความ โน้มเอียงที่จะปฏิบัติตามทัศนคติของตนก็ตาม แต่พฤติกรรมเช่นนี้จะไม่เกิดขึ้นเสมอไป ทั้งนี้ เพราะในบางกรณีอาจเกิด ช่องว่างของความรู้ ทัศนคติ และการยอมรับปฏิบัติ หรือ KAP-GAP ขึ้น ได้

นอกจากนี้ยังพบข้อความแสดงความคิดเห็น ที่กล่าวว่า “คิดว่าปัจจุบัน การละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานวรรณกรรม ศิลปะ-การแสดงและไฮตัทศน์บนอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ทำกันง่ายมาก การที่ จะป้องกันไม่ให้มีการกระทำเช่นนั้น คงเป็นเรื่องยากถึงแม้จิตสำนึกของแต่ละคนอาจจะมองว่ามัน ไม่ถูกต้อง แต่ถ้ามันจำเป็นต่อตัวเองมันก็คงต้องทำ” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โรเจอร์สข้างต้น ที่ว่า แม้จะมีความคิดว่าการละเมิดลิขสิทธิ์นั้นผิด แต่ก็ยังมีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ (Vaughn 1980 อ้างใน มณีรัตน์ ตันติคุณารักษ์, 2544 : 57) ที่กล่าวถึง ระดับความเกี่ยวพันของผู้บริโภคว่า เป็นความสนใจอย่างต่อเนื่องของผู้บริโภคที่มีต่อสินค้าหรือบริการซึ่งผู้บริโภคจะมีระดับความเกี่ยวพันสูง ถ้าสินค้าหรือบริการนั้นมี ความเกี่ยวข้องอย่างมากกับต้นทุน (Cost) อัตตา (Ego) คุณค่าทางสังคม (Social Value) หรือ ความแปลกใหม่ (Newness) ในขณะที่ผู้บริโภคที่มีระดับความเกี่ยวพันต่ำจะให้ความสนใจและหา ข้อมูลน้อย เพราะมีความเสี่ยงต่ำ ซึ่งเป็นไปได้ว่า สาเหตุที่ทัศนคติและความตระหนักรู้ต่อการ ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการละเมิด ลิขสิทธิ์ เนื่องจากนิสิตนักศึกษาอาจจะมองว่า เรื่องของลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องไกลตัว ยากต่อความเข้าใจ หรือไม่มีความสนใจต่อประเด็นนี้เท่าที่ควร และไม่ว่าใครๆ ก็สามารถที่จะเข้า

ไปใช้ ไปดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ ได้ง่าย และมักจะไม่มีกระบวนการตัวตนในอินเทอร์เน็ต แม้ว่า จะมีทัศนคติเชิงบวก หรือ ความตระหนักรู้ต่อเรื่องลิขสิทธิ์เชิงบวก แต่ก็ไม่สามารถคาดเดาได้ว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะไม่มีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นจึงอาจจะกล่าวได้ว่า ทัศนคติและความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรมมีความเกี่ยวพันต่ำ (Low Involvement) กับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์

### กล่าวโดยสรุป

นิสิตนักศึกษาไม่ได้ให้ความสำคัญกับ Social utility มากนัก และพบว่า ยังให้ความสำคัญกับการเคารพในสิทธิและให้เกียรติผู้อื่น มีการมองตนเองดีกว่าผู้อื่น แม้ว่าส่วนใหญ่จะเห็นว่าไม่ควรละเมิดลิขสิทธิ์ แต่กลับพบว่า ยังมีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือค่อนข้างจะละเมิดถ้ามีโอกาสหรือจำเป็น

### ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1. ผลการวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการข้อมูล ข่าวสาร ความรู้มากที่สุด ดังนั้น สถาบันการศึกษาควรปลูกจิตสำนึกในชั้นเรียนให้รู้จักให้เกียรติ และเคารพในสิทธิของผู้อื่น และควรมีการอ้างอิงแหล่งที่มาทุกครั้ง เมื่อนำผลงานผู้อื่นมาใช้ประกอบการศึกษา
2. ผลการวิจัยพบว่า กรอบเรื่องของศีลธรรมสามารถที่จะควบคุมเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ระดับหนึ่ง จะเห็นได้จากนิสิตนักศึกษามีความรู้สึกรู้ผิดที่จะละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้น ควรมีการปลูกฝังด้านศีลธรรม จริยธรรมในชั้นเรียนด้วย
3. ผลการวิจัยพบว่า นิสิตนักศึกษาโดยภาพรวมยังคงมีทัศนคติที่เฉยๆ ต่อเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานโสตทัศนศิลป์บนอินเทอร์เน็ต ดังนั้นควรมีการรณรงค์และให้ความสำคัญในเรื่องของการคุ้มครองลิขสิทธิ์มากขึ้นโดยผ่านทางสื่อต่างๆ
4. ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยในเรื่องของราคาซอฟต์แวร์บางประเภทที่ถูกลิขสิทธิ์มีราคาสูงเกินไปทำให้นิสิตนักศึกษาซึ่งส่วนใหญ่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาท จึงมีแนวโน้มที่จะละเมิดลิขสิทธิ์มากขึ้น ดังนั้น บริษัท นายทุนต่างๆ ควรกำหนดราคาสินค้าที่เหมาะสมกับรายได้ของคนส่วนใหญ่ในสังคม

5. จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมละเมิดลิขสิทธิ์ ผลงานต่างๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะ ผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความ งานเพลง ภาพยนตร์ และยังพบว่ามีการใช้โปรแกรมประเภท Peer to Peer เพื่อใช้เป็นช่องทางในการส่งต่อข้อมูล ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งเจ้าของผลงาน ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต รวมไปถึงผู้ออกกฎหมายควรออกมาตรการต่างๆ เพื่อกำหนดขอบเขตการคุ้มครองเจ้าของผลงานตามกฎหมาย ในขณะที่เจ้าของผลงานก็ควรใช้สิทธิโดยชอบธรรม ไม่เอาเปรียบโดยการตั้งราคาที่สูงเกินไป และในส่วนของผู้ใช้นั้นควรเคารพและให้เกียรติเจ้าของผลงาน และร่วมกันใช้สินค้าถูกลิขสิทธิ์เพื่อจะได้ผลงานเผยแพร่มากขึ้น

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้พบความขัดแย้งกันในประเด็นความคิดที่ว่าด้วย Fairness ระหว่างเจ้าของลิขสิทธิ์กับผู้ใช้ซึ่งอาจจะเป็นประเด็นที่ควรจะต้องมีการศึกษาต่อไป
2. งานวิจัยนี้เน้นศึกษาเฉพาะกลุ่มนิสิตนักศึกษา สังกัดสถาบันอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ควรจะศึกษาในกลุ่มอื่นๆ เช่น กลุ่มเด็กมัธยมศึกษา กลุ่มอาชีพต่างๆ เป็นต้น ซึ่งอาจจะได้ผลการวิจัยในมุมมองอื่นๆ ที่แตกต่างกันออกไป
3. ควรศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องของการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดง และงานสารสนเทศในโลกชีวิตจริง
4. อาจจะศึกษาผลงานประเภทใดประเภทหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตและศึกษาเปรียบเทียบกับผลงานต้นฉบับที่ไม่ได้แปลงไฟล์ให้อยู่บนอินเทอร์เน็ต

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กรณีศึกษา "เว็บบอร์ด" ฟ้อง "ยูทูบ" จับตายักษ์มีเดียเปิดศึกไล่บี้ "ละเมิดลิขสิทธิ์" [ออนไลน์]. 2550.

แหล่งที่มา:

<http://www.assumpboard.com/webboard/viewTopic.php?qid=7557&PHPSESSID=5cc57bdbacc7be68295f1e994bdf1b38> [13 เมษายน 2550]

กรมทรัพย์สินฯ ร่วมเอกชนแก้ละเมิดลิขสิทธิ์บนเน็ต. ฐานเศรษฐกิจ. (5-7 เม.ย. 2544): 41-42.

คณิศร ชัยอึ้ง. พฤติกรรมกรรรับฟังวิทยุในรถยนต์และพฤติกรรมกรรไปห้างสรรพสินค้าของลูกค้า  
ห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการ  
ประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

คะเนิง ภาไชย. หลักทั่วไปเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์ กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา. กรุงเทพฯ : บริการ  
ส่งเสริมงานตุลาการ, 2532.

ชวลิต อรรถศาสตร์และคณะ. Cyber Law กฎหมายกับอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ : ไพรวิชั่น, 2544.

ชวลิต อรรถศาสตร์และคณะ. กฎหมายไซเบอร์ Cyber laws. กรุงเทพฯ : เนชั่นบุ๊คส์, 2545.

ไชยยศ เหมะรัชตะ. ย่อหลักกฎหมายลิขสิทธิ์. กรุงเทพฯ : นิติธรรม, 2543.

เชาวลิต ตนานนท์ชัย. การเรียนรู้ด้วยตนเอง : การเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับสังคมปัจจุบัน [ออนไลน์].

2550. แหล่งที่มา: <http://dnfe5.nfe.go.th/localdata/webimags/story15necessary.html>  
[13 เมษายน 2550]

ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล และคณะ. อินเทอร์เน็ตกับความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศ (digital divide). สาร NECTEC. 9, 45 (มี.ค.-เม.ย. 2545): 52-57.

นนทวรรณะ สาระมาน. ส่องกล้องมองไกลไปกับอนาคต IT Security ปี 2007. ไมโครคอมพิวเตอร์.  
25, 259 (กุมภาพันธ์ 2550): 117-124.

นวรรตน์ คุปตานนท์. การพัฒนามารยาทเครือข่ายของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, ภาควิชาสารสนเทศศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

นารีรัตน์ สุวรรณวารี. พฤติกรรมจริยธรรมในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา  
ระดับอุดมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีการศึกษา  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2543.

- นิธิมา คณานินันท์. ความตระหนักรู้ด้านสิทธิข้อมูลส่วนบุคคลในการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- นุสรุภา กาญจนกุล. ปัญหาสิทธิเกี่ยวกับการบริการวิชาการ : สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโสตทัศนวัสดุ ข้อควรพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สิทธิโดยชอบธรรม. [ม.ป.ท. : ม.ป.ป.]
- ณัฐพร ศรีสติ. ความรู้ทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้เข้ามาเป็นของตนเองผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิตนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- ประเทศที่มีอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์สูงสุด ปี 2547. มติชนสุดสัปดาห์. 25, 1294 (3-9 มิ.ย. 2548): 51.
- ปิยนุช สิงห์กันต์. การเปิดรับทัศนคติและความต้องการของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ต่อสื่อไดเรคต์แมล์ของห้างสรรพสินค้า. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- พัชรา ระบบกิจการดี. การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาการทารุณกรรมสัตว์ ความรู้ ความตระหนัก และการสนับสนุนองค์กรเอกชนที่ช่วยเหลือและสงเคราะห์สัตว์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ไพจิตร สวัสดิสาร. ลิขสิทธิ์ในโลกไร้พรมแดนของคอมพิวเตอร์ (Copyright in cyberspace). ดุลพาห. 48, 1 (ม.ค.-เม.ย. 2544): 38-46.
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ และคณะ. การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ : รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- รัชดาพร เสียงเสนาะ. การเปิดรับสื่อหนังสือพิมพ์กับช่องว่างทางความรู้ทัศนคติและพฤติกรรม กรณีการแปรรูปรัฐวิสาหกิจในกลุ่มพนักงานการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- รัฟเลย์, เซบาสเตียน. ถึงเวลารักษาสิทธิบนโลกออนไลน์. PC magazine. 11, 9 (ก.ย. 2548): 147-150.
- ระบบลายน้ำ "watermark" ช่วยสืบค้นความเป็นเจ้าของคอนเทนต์ [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://www.arip.co.th/2006/news.php?id=406119> [13 เมษายน 2550]



- รายการทีวี ค่ายเพลงญี่ปุ่น เต็มเว็บ YouTube ปล่อยโหลด clip ฟรี ละเมิดลิขสิทธิ์ [ออนไลน์]. 2550.  
แหล่งที่มา: <http://www.japankiku.com/jnews/nov23.htm> [13 เมษายน 2550]
- วิภาดา วัฒนนามกุล. 2550. ทำไม..อย่างไร..กับ.. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed learning)  
[ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา: <http://secondary.kku.ac.th/sec4/sdl.htm> [13 เมษายน 2550]
- สมเกียรติ ตั้งนโม. แนวคิดเกี่ยวกับการสวนกระแสลิขสิทธิ์และเรื่องของลิขสิทธิ์ขายโดยสังเขป  
[ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา:  
<http://www.midnightuniv.org/midnight2545/document9575.html> [ธันวาคม 2549]
- สมภาร พรหมทา. พุทธปรัชญา : มนุษย์ สังคม และปัญหาจริยธรรม. พิมพ์ครั้งแรก. (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- สรารุช ปิตียาศักดิ์. การคุ้มครองงานอันมีลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต : ปัญหาและข้อเสนอแนะ. วารสารกฎหมายสุโขทัยธรรมมาธิราช .15, 2 (ธ.ค. 2546): 7-39.
- สมชาย นำประเสริฐชัย. Inside Internet : อินเทอร์เน็ตกับการละเมิด. Internet magazine. 4, 12 (ธ.ค. 2542): 88-91.
- สมพล พรพัฒน์เลิศกุล. งานอันเป็นวัตถุแห่งลิขสิทธิ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชานิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- สิทธิสันติ เล้าสกุล. องค์กรสื่อทางเลือกบนเวปไซด์ไวด์เว็บ กับลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- สิริพร พินิจมงคล. ปัญหาทางกฎหมายในการให้ความคุ้มครองงานลิขสิทธิ์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต : ศึกษาเฉพาะกรณีการใช้เทคโนโลยีการแลกเปลี่ยนข้อมูล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.
- อรพรรณ พันธุ์พัฒนา. คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. กรุงเทพฯ : นิติธรรม, 2547.
- อย่าเอาลิขสิทธิ์มาปิดหูเรา. ฉลาดซื้อ 12, 72 (2549): 40-42.
- อังคณา มั่งมีทรัพย์. ประสิทธิผลของการเผยแพร่ข่าวสารการคุ้มครองผู้บริโภคด้านสาธารณสุขที่มีต่อความรู้และความตระหนักของประชาชนเกี่ยวกับความปลอดภัยในการบริโภคอาหาร : ศึกษาเฉพาะกรณีประชาชนในเขตจังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2534.



เอกนารี คุเขตต์ไพศาล. เส้นทางซอฟต์แวร์เถื่อน. Com now. 5, 12 (ธ.ค. 2548): 20-21.

### ภาษาอังกฤษ

Broos, Agnetha. Gender and Information and Communication Technologies (ICT) Anxiety:

Male Self-Assurance and Female Hesitation. CyberPsychology & behavior

[Online]. 2005. Available from:

<http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=1&hid=105&sid=be48b229-4574-4a6d-8ad8-2f8a82267973%40sessionmgr108> [2007, April 13]

Bryant, Jennings and Zillmann, Dolf (eds.) Media effects : advances in theory and research.

Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2002.

Hsinyi Peng, Chin-Chung Tsai and Ying-Tien Wu. University students' self-efficacy and their attitudes toward the internet: the role of students' perceptions of the internet.

Education Studies [Online]. 2006. Available from:

<http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=4&hid=112&sid=6939060c-337c-4151-a0f0-758aadf30fc0%40sessionmgr104>. [2007, April 13]

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

.....

แบบสอบถาม เรื่อง "ความตระหนักรู้ ทักษะคิดและพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน  
วรรณกรรม ศิลปะ-การแสดง และโสตทัศนบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต" ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ในการจัดทำวิทยานิพนธ์  
ของนิสิตปริญญาโท ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ข้อมูลต่างๆที่เก็บ  
รวบรวมนี้จะไม่ถูกนำไปใช้หรือเผยแพร่ในทางอื่น ๆ นอกเหนือจากการจัดทำวิทยานิพนธ์

กรุณาใส่สัญลักษณ์ใด ๆ ลงใน  และเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้

ตอนที่ 1

1. เพศ  1. หญิง  2. ชาย
2. อายุ \_\_\_\_\_ ปี
3. รายได้ส่วนตัวเฉลี่ยต่อเดือน (บาท)
- (1)..... ต่ำกว่า 5,000  (2) .....5,000-10,000
- (3) .....10,001-15,000  (4)..... 15,001-20,000
- (5)..... มากกว่า 20,000
4. ระดับการศึกษา
- ท่านกำลังศึกษา
- ระดับปริญญาตรี  (1)..... ชั้นปีที่ 1  (2).....ชั้นปีที่ 2
- (3)..... ชั้นปีที่ 3  (4)..... ชั้นปีที่ 4
- (5)..... อื่นๆ โปรดระบุ \_\_\_\_\_
- ระดับปริญญาโท  (6)..... ชั้นปีที่ 1  (7)..... ชั้นปีที่ 2
- (8) ..... อื่นๆ โปรดระบุ \_\_\_\_\_
5. สาขาวิชา \_\_\_\_\_
6. คณะ \_\_\_\_\_
7. ท่านมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากที่พักหรือไม่
- (1) มี  (2) ไม่มี
8. ท่านเป็นสมาชิกระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากผู้ให้บริการ (ISP) รายใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- (1) มหาวิทยาลัยที่ศึกษา
- (2) ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (โปรดระบุชื่อ) \_\_\_\_\_
- (3) ไม่ได้เป็นสมาชิก

9. โดยปกติท่านใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) ที่บ้าน  (2) สถาบันการศึกษา  
 (3) ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่  (4) ที่ทำงาน  
 (5) อื่นๆ (โปรดระบุ) \_\_\_\_\_

10. ท่านเรียนรู้วิธีการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากใคร หรือจากที่ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- (1) ศึกษาด้วยตัวเอง  
 (2) ศึกษาจากทางบ้าน (เช่น พ่อ แม่ ญาติพี่น้อง)  
 (3) เพื่อน  
 (4) สถานศึกษาที่ท่านศึกษา  
 (5) โรงเรียนสอนคอมพิวเตอร์  
 (6) ที่ทำงาน  
 (7) อื่นๆ (โปรดระบุ) \_\_\_\_\_

11. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใด

ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ติดตามข่าวสาร ความเป็นไปในสังคม					
2. ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)					
3. พูดคุย สนทนา (Chat) ผ่านโปรแกรมสนทนา เช่น ICQ, MSN, QQ เป็นต้น					
4. ดาวน์โหลดข้อมูล โปรแกรมต่างๆ					
5. สืบค้นหาข้อมูล / เนื้อหาที่ต้องการ (WWW)					
6. แสดงความคิดเห็น ตั้งกระทู้ ถาม-ตอบ (Web board)					
7. เล่นเกมคอมพิวเตอร์					
8. เพื่อความบันเทิง					
9. อื่นๆ โปรดระบุ.....					

**ตอนที่ 2**

12 ท่านมีพฤติกรรมลักษณะใดบ้าง ดังต่อไปนี้

พฤติกรรม	บ่อยมาก ที่สุด	บ่อย มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด
1. ท่านคัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้แจ้งแหล่งที่มา					
2. ท่านดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น mp3 โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์					
3. ท่านดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน					
4. ท่านดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต					
5. ท่านดาวน์โหลดภาพยนตร์ ภาพเคลื่อนไหว (Animation) โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของมาใช้ประโยชน์					
6. ท่านดาวน์โหลดการแสดงสด การถ่ายทอดสด เทปบันทึกบนอินเทอร์เน็ต (web broadcasts or web casting)					
7. ท่านส่งต่อซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ให้ผู้อื่น					
8. ท่านดาวน์โหลดภาพสไลด์ พาวเวอร์พอยท์					
9. ท่านดาวน์โหลดการแสดงต่างๆ เช่น การเต้น การรำ ละครีไบบ์					
10. ท่านดาวน์โหลดเสียงการบรรยาย บทสัมภาษณ์บนอินเทอร์เน็ต					
11. ท่าน แลกเปลี่ยนข้อมูลโดยใช้โปรแกรมประเภท peer to peer * เช่น Bittorent, BitComet , SiamBit เป็นต้น					
12. อื่นๆ โปรดระบุ.....					

หมายเหตุ : \* peer to peer จะใช้เทคนิคการกระจายไฟล์ขนาดใหญ่จากหลายแหล่งจากเครื่องคอมพิวเตอร์ส่งต่อไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ที่ต้องการดาวน์โหลดโปรแกรม ทำให้การดาวน์โหลดเร็วขึ้นกว่าเดิม

**ตอนที่ 3**

13. ปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไฮ้ดทัศน์บนอินเทอร์เน็ต

ปัจจัยการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อต้องการที่จะศึกษาค้นคว้า					
2. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อให้ได้สารสนเทศ หรือ ข้อมูล					
3. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพราะมีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องนั้น					
4. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อความบันเทิง					
5. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อตอบสนองความพึงพอใจหรือความชอบส่วนตัว					
6. ท่านต้องการความเข้าใจสนุกสนานจึงละเมิดลิขสิทธิ์					
7. ท่านต้องการความตื่นเต้นจึงละเมิดลิขสิทธิ์					
8. การละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้ท่านเกิดความมั่นใจ					
9. การละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้ท่านได้รับการยอมรับนับถือจากบุคคล หรือ กลุ่มเพื่อน					
10. การละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้ท่านเกิดความรู้สึกมั่นคง					
11. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพราะ ต้องการที่จะเสริมสร้างความสัมพันธ์ หรือ พูดคุยกับกลุ่มเพื่อนในเรื่องนั้นๆ					
12. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพราะต้องการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือโลกภายนอก					
13. ท่านละเมิดลิขสิทธิ์เพราะ ต้องการผ่อนคลายความเครียด					
14. อื่นๆ โปรดระบุ.....					



**ตอนที่ 4**

14. ปัจจัยที่ท่านไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ต (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- 1. รู้สึกผิด
- 2. มีเงินพอจะหาซื้อได้
- 3. เกรงกลัวกฎหมาย บทลงโทษ
- 4. เห็นใจเจ้าของผลงาน, ศิลปิน
- 5. ราคาไม่แพง สามารถจะซื้อได้
- 6. ไม่รู้จะทำอะไร ทำไม่เป็น ไม่มีผู้แนะนำ
- 7. เพื่อนๆไม่ทำกัน
- 8. เห็นคุณค่าของผลงาน
- 9. ไม่สนใจในผลงานนั้นๆ

**ตอนที่ 5**

15. ความตระหนักต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานสื่อดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ต

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หรือสัญลักษณ์ใด ๆ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึก หรือความคิดของท่านมากที่สุด

ความตระหนักต่อการละเมิดลิขสิทธิ์	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
15.1 ถ้าเรางดเว้นการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ งานศิลปะ ฯลฯ มาใช้ฟรี จะทำให้เจ้าของผลงานได้ค่าตอบแทนที่ควรจะได้					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.1					
15.2 ข้อมูลข่าวสารในอินเทอร์เน็ตสามารถผลิตซ้ำ (copy, download, etc.) ได้อย่างไม่จำกัด					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.2					
15.3 การคัดลอก (copy) ผลงานของผู้อื่นมาปรับใช้เป็นของตนเองไม่ได้เป็นเรื่องผิด หรือเสียหายแต่อย่างใด เพราะไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อน					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.3					
15.4 ไม่จำเป็นต้องกำหนดลิขสิทธิ์ เพราะ ทำให้ผลงานเผยแพร่ได้ซ้ำ และอยู่ในวงจำกัด					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.4					

ความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
15.5 เราควรช่วยกันรณรงค์การใช้สินค้าถูกลิขสิทธิ์ ซึ่งทำให้มีผลงานต่างๆ ออกเผยแพร่มากขึ้น					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.5					
15.6 ความคิด (idea) และความรู้ไม่สามารถที่จะเป็นเจ้าของได้ มันเป็นส่วนดีร่วมกันของคน ดังนั้นทุกคนมีสิทธิใช้					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.6					
15.7 ประเทศมหาอำนาจได้ผลกำไรจากสิทธิประโยชน์อย่างสูง และปกป้องผลประโยชน์นั้นโดยการสร้างกำแพงลิขสิทธิ์อย่างแน่นหนา					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.7					
15.8 การคุ้มครองลิขสิทธิ์ผลงานทำให้คนรวยรวยมากขึ้นและรวยกระจุกอยู่ในกลุ่มทุนระดับยักษ์ใหญ่					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.8					
15.9 สถานศึกษาควรปลูกจิตสำนึกนักศึกษาให้รู้จักให้เกียรติและเคารพสิทธิของผู้อื่น					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.9					
15.10 ท่านรู้สึกผิดเมื่อดาวน์โหลดข้อมูล เช่น ซอฟต์แวร์ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ มาใช้					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.10					
15.11 เราควรตักเตือนเพื่อนๆ หรือคนรู้จักให้ซื้อซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ ที่ถูกลิขสิทธิ์					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.11					
15.12 ท่านรู้สึกว่าเป็นปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ทำให้ประเทศชาติเสียชื่อเสียง					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.12					
15.13 ท่านไม่ซีเรียสเมื่อดาวน์โหลดเพลง MP3, ภาพยนตร์, ภาพ, บันทึกการแสดงสด ฯลฯ เพราะคนอื่นๆ ก็ทำเช่นนี้เหมือนกัน					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.13					
15.14 ข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตสามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาตใคร เพราะ ไสเบอร์สเปซเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับใช้ประโยชน์ร่วมกัน					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 15.14					

## ตอนที่ 6

16. ทศนคดีที่มีต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานด้านศิลปะ-การแสดง และงานไอศทัศน์บน อินเทอร์เน็ต

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หรือสัญลักษณ์ใดๆลงในช่องแสดงความคิดเห็นต่อไปนี้

ท่านมีความคิดเห็นต่อเรื่องนี้อย่างไร	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
16. 1 งานเขียนประเภทบทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บน อินเทอร์เน็ตควรมีการกำหนดสิทธิในการเข้าใช้ หรือป้องกันการคัดลอก					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.1					
16. 2 ท่านคิดว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์ทำให้เจ้าของผลงานมี กำลังใจสร้างสรรค์ผลงานต่อไป					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.2					
16. 3 ท่านคิดว่าเจ้าของผลงาน เช่น เจ้าของค่ายเพลง บริษัท ซอฟต์แวร์ ผู้วิจัย นักเขียน ฯลฯ ควรได้รับค่าตอบแทนหรือ ผลประโยชน์จากการผลิตผลงานของตน					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.3					
16. 4 สำหรับนักสร้างสรรค์, ศิลปินที่มีคนรู้จักน้อยต้องอาศัย การเผยแพร่อย่างกว้างขวางเพื่อควมมีชื่อเสียงหรือเป็นที่นิยม แต่ลิขสิทธิ์จะเป็นตัวจำกัดศักยภาพในการเผยแพร่					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.4					
16. 5 การเข้าถึงข้อมูลบนเว็บไซต์จะถูกจำกัดให้เฉพาะบุคคล บางกลุ่มเท่านั้นเมื่อมีการกำหนดค่าใช้จ่ายในการค้นหาข้อมูล ข่าวสาร					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.5					
16. 6 ท่านคิดว่าไม่ควรมีการกำหนดสิทธิเพราะทำให้ผู้มี ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำไม่สามารถเข้าถึงงานที่มีคุณภาพ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.6					
16. 7 การกำหนดสิทธิในการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูลให้จำกัด เฉพาะบางกลุ่ม บางพวกทำให้ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นก็จะ จำกัดอยู่ในเรื่องเดิมๆ จากบุคคลกลุ่มเดิมๆ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.7					
16. 8 การบังคับใช้ลิขสิทธิ์เป็นอุปสรรคต่อการเผยแพร่เกี่ยวกับ คำพูด หรือข้อความต่างๆ รวมไปถึงการแสดงออกอย่างอิสระ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.8					

ท่านมีความคิดเห็นต่อเรื่องนี้อย่างไร	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
16.9 การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการแชร์ (sharing) ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ (งานเขียน, เพลง, ศิลปะ, ภาพยนตร์, ฯลฯ) อย่างอิสระ ทั้งสะดวก รวดเร็ว และทำให้เกิดการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.9					
16.10 ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ มากมาย เช่น งานเขียน งานศิลปะ งานเพลง งานภาพยนตร์ ฯลฯ ที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากการให้ความคุ้มครองลิขสิทธิ์ในผลงานอันนำไปสู่การสร้างผลงานมากขึ้น					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.10					
16.11 บริษัทซอฟต์แวร์ต่างๆ ลงทุนกับการพัฒนาซอฟต์แวร์สมควรได้รับค่าตอบแทนอย่างคุ้มค่า					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.11					
16.12 การสร้างภาพยนตร์ต้องใช้งบประมาณสูงผู้ผลิตสมควรได้รับค่าตอบแทนคุ้มค่า					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.12					
16.13 ความต้องการผอนคลายข้อจำกัดในเรื่องลิขสิทธิ์เป็นข้ออ้างของตัวแทนผู้ถือครองสิทธิ์ต่างๆ (โรงงานผลิต MP3, บรอดแบนด์การให้บริการอินเทอร์เน็ต ฯลฯ) เพื่อปกป้องผลประโยชน์และกำไรจากขบวนการ file sharing ที่เกิดขึ้น					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.13					
16.14 การแลกเปลี่ยนผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ (งานเขียน, ศิลปะ, ภาพยนตร์ ฯลฯ) อย่างอิสระทำให้ผู้อื่นเกิดแรงบันดาลใจที่จะผลิตผลงานอย่างมากมายและหลากหลายขึ้นในสังคม					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.14					
16.15 เจ้าของผลงานเขียน เช่น งานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความทางวิชาการ ฯลฯ ต้องใช้ความพยายาม สติปัญญา ในการสร้างสรรค์ผลงานสมควรได้รับค่าตอบแทนที่คุ้มค่า					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.15					
16.16 ซอฟต์แวร์ถูกลิขสิทธิ์มีราคาแพงจึงควรหันมาใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ที่มีราคาถูกกว่า					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.16					
16.17 ควรเปิดให้มีการดาวน์โหลดผลงานบางชนิดโดยไม่ต้องคุ้มครอง เช่น เพลง เนื่องจากทุกวันนี้ก็ละเมิดกันอยู่แล้ว					

ท่านมีความคิดเห็นต่อเรื่องนี้อย่างไร	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.17					
16.18 ท่านคิดว่าควรอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ที่นำมาจากอินเทอร์เน็ตเสมอ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.18					
16.19 ท่านเคารพสิทธิของผู้อื่นโดยการไม่คัดลอกข้อมูล บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ ภาพ ฯลฯ มาเป็นผลงานของตน					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.19					
16.20 ท่านคิดว่าการคุ้มครองลิขสิทธิ์นำไปสู่การเกิดศิลป วิทยาการต่างๆมากมายทำให้ประเทศเป็นที่รู้จักของ ต่างประเทศ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.20					
16.21 การพูดคุย ถกเถียง และแลกเปลี่ยนผลงานกันอย่าง อิสระบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะน้อมนำไปสู่การเกิดผลงาน สร้างสรรค์จำนวนมาก และเป็นแหล่งเก็บรักษางานนั้นด้วย					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.21					
16.22 การคัดลอก (copy) เทคนิคและผลงานต่างๆของคนอื่น ทำให้เกิดการผลิตรายการของผลงานสร้างสรรค์ใหม่ๆ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.22					
16.23 ท่านคิดว่า การแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น ส่งไฟล์ภาพยนตร์ MP3 ส่งภาพแอนิเมชั่น ฯลฯ โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของ เป็นการไม่ให้เกียรติเจ้าของผลงาน					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.23					
16.24 ท่านควรซื้อซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ ฯลฯ ที่ถูก ลิขสิทธิ์แทนการดาวน์โหลดจากเว็บไซต์โดยไม่ได้รับอนุญาต					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.24					
16.25 รัฐ ควรปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์ให้หมดจาก ประเทศ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.25					
16.26 ผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ งานศิลปะ งานภาพยนตร์ ฯลฯ ทำให้เป็นที่รู้จัก และชื่นชมของต่างประเทศ					
- ท่านคิดว่าคนทั่วไปคิดอย่างไรกับข้อ 16.26					

17. ข้อเสนอแนะ / แสดงความคิดเห็น

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือ



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสุนิตา เข้มทอง เกิดวันที่ 29 ธันวาคม 2521 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมเหรียญทอง) สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในปีการศึกษา 2544 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2547



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

