

# ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมายของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

## Knowledge, Attitudes, and Participation in Preventing Unauthorized Internet Movie Downloads Among Residents of Bangkok

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

Kraiengkai Patanakunkomat

Corresponding author, E-mail : kraiengkai.p@rmutp.ac.th

Received : July 26, 2024  
Revised : September 29, 2024  
Accepted : October 15, 2024

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากร ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย ลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ทักษะที่มีต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ และพฤติกรรมในด้านการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมาย ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นวิจัยเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเชิงอนุมาน t-test ANOVA ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย มีอายุ 18-30 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและเทียบเท่า มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีรายได้ต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท และมีเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากที่พัก มากที่สุด 2) กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตในระดับสูง มีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับไม่แน่ใจ และไม่เคยมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลด

ภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต มากที่สุด 3) ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัยทั้งหมด 18 ข้อ มีเพียง 3 ข้อ ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม ได้แก่ สมมติฐานการวิจัยที่ 1.4อาชีพของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย ลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน สมมติฐานการวิจัยที่ 1.5 รายได้ส่วนตัวต่อเดือนของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน และสมมติฐานการวิจัยที่ 4 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต โดยภาพรวมของงานวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงความไม่สอดคล้องกัน ระหว่างตัวแปรลักษณะทางประชากรศาสตร์ ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม

**คำสำคัญ:** ความรู้, ทักษะ, พฤติกรรม, การมีส่วนร่วมในการป้องกัน, การดาวน์โหลดภาพยนตร์

## Abstract

This study aims to examine the relationship between demographic characteristics, knowledge of copyright law and movie downloading, attitudes towards movie downloading, and participation behavior in preventing illegal internet movie downloading among residents of Bangkok. This quantitative research employed a sample of 400 individuals, with data analyzed using descriptive statistics, including percentages, means, and standard deviations, as well as inferential statistics, such as t-test, ANOVA, and Pearson's correlation coefficient.

The findings indicate that: 1) The majority of the sample were male, aged between 18 and 30 years, holding a bachelor's degree or equivalent, predominantly students, with a monthly income below 15,000 baht, and possessing a computer with internet access at their residence. 2) The participants exhibited a high level of knowledge regarding copyright law and internet movie downloading, demonstrated an ambivalent attitude towards internet movie downloading, and largely had not engaged in activities to prevent illegal movie downloading on the internet. 3) Out of 18 tested hypotheses, only three demonstrated a significant relationship between the independent and dependent variables: Hypothesis 1.4 revealed that differences in occupation among residents of Bangkok were associated with differences in knowledge regarding copyright law and internet movie downloading; Hypothesis 1.5 indicated that differences in monthly personal income among residents were associated with differences in such knowledge; and Hypothesis 4 showed that knowledge of copyright law and internet movie downloading had a positive correlation with attitudes towards internet movie downloading. In summary, the findings reflect discrepancies between demographic characteristics, knowledge, attitudes, and participation behavior.

**Keywords:** Knowledge, Attitude, Behavior, Participation in Prevention, Movie Downloading

## บทนำ

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความหมายของคำว่า "ลิขสิทธิ์" ไว้ว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ

เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น และได้ให้ความหมายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ "งานอันมีลิขสิทธิ์" ไว้ว่า ได้แก่งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม ทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างใด

นอกจากนั้นพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ยังได้กำหนดความคุ้มครองงานที่เผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งออกเป็น 7 ประเภทคือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์, ข้อความในเอกสารบนอินเทอร์เน็ต ข้อความในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และถ้อยคำในเว็บไซต์, ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ และงานศิลปะใด ๆ ที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์, เพลงบนอินเทอร์เน็ต, ภาพเคลื่อนไหวและภาพยนตร์, ฐานข้อมูล, การแพร่เสียงแพร่ภาพทางเว็บไซต์

สำหรับประเทศไทย ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา นับเป็นอีกหนึ่งปัญหาสำคัญที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้อย่างเด็ดขาด ซึ่งปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์นี้ ส่งผลอย่างยิ่งต่อภาพลักษณ์ของประเทศ จากการจัดอันดับของศูนย์ทรัพย์สินทางปัญญาโลก (Global Intellectual Property Centre) หรือ GIPC แห่งหอการค้าสหรัฐอเมริกา ที่ได้เปิดเผยรายงานดัชนีทรัพย์สินทางปัญญา ระหว่างประเทศ (International Intellectual Property Index – IIPPI) ประจำปี 2560

โดยมีการประเมินตัวชี้วัดค่าความคุ้มครอง 6 ประเภท ได้แก่ สิทธิบัตร ลิขสิทธิ์ เครื่องหมายการค้า ความลับทางการค้า การเข้าสู่ตลาด การบังคับใช้กฎหมาย และการให้สัตยาบันในสนธิสัญญาระหว่างประเทศ ระบุว่า ประเทศไทยมีคะแนนการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาเพียง 9.53 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน ถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 40 จากทั้งหมด 45 ประเทศ และเมื่อพิจารณาเฉพาะประเทศในอาเซียน ประเทศไทยก็ยังอยู่อันดับรั้งท้ายของภูมิภาค (ภัทรานิชรุจี จิตสำรวาย, 2560)

นอกจากนั้น นายดรุณ ซอร์เนย์ ผู้อำนวยการอาวุโสภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก BSA: The Software Alliance ยังได้เปิดเผยสำรวจการใช้ซอฟต์แวร์ทั่วโลกประจำปี 2560 ที่บีเอสเอร่วมกับไอดีซี (IDC) บริษัทวิจัยชั้นนำระดับโลกสำรวจการใช้ซอฟต์แวร์ใน 110 ประเทศทั่วโลก ว่าอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ หรือการใช้ซอฟต์แวร์โดยไม่มีสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Licensed) ในปี 2560 อยู่ที่ 37% คิดเป็นมูลค่าความเสียหาย 46,302 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

สำหรับอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ เฉพาะใน

ภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ในปี 2560 อยู่ที่ 57% คิดเป็นมูลค่าความเสียหาย 16,439 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และประเทศไทยมีอัตราการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ สูงเป็นอันดับที่สามในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีตัวเลขอยู่ที่ 66% คิดเป็นมูลค่าความเสียหาย 714 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งลดลงเพียงเล็กน้อยจาก 69% ในปี 2558 โดยตัวเลขนี้แสดงให้เห็นว่า คอมพิวเตอร์ 100 เครื่องในประเทศไทย มีการติดตั้งซอฟต์แวร์เกินมากถึง 66 เครื่อง (ThaiPublica, 2018)

ในกรณีของสื่อภาพยนตร์นั้น ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน ตั้งแต่ยุคที่ภาพยนตร์ยังใช้เทคนิคการถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. และเทคโนโลยีของการบันทึกภาพและเสียง สำหรับการให้เช่าและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในวงกว้าง ยังอยู่ในรูปของม้วน VHS (Video Home System) จนกระทั่งเทคโนโลยีได้มีการพัฒนาตัวเอง กลายเป็นแผ่น VCD (Compact Disc Digital Video) และแผ่น DVD (Digital Versatile Disc) ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ก็ยังไม่หมดไป อีกทั้งยังทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากความสะดวกและรวดเร็วในการทำซ้ำ (Copy) ภาพยนตร์ ที่เพิ่มมากขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี

ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่เข้าสู่ดิจิทัล (Digital) แบบเต็มรูปแบบ เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม 35 มม. เริ่มหมดไป และถูกแทนที่ด้วยการถ่ายทำจากกล้องในระบบดิจิทัล ในด้านการฉายและการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ก็มีการเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกัน นั่นคือโรงภาพยนตร์เกือบทั้งหมดที่ฉายด้วยระบบฟิล์ม ได้มีการเปลี่ยนเครื่องฉายภาพยนตร์ใหม่เป็นระบบดิจิทัล ซึ่งไม่จำเป็นต้องอาศัยฟิล์มภาพยนตร์อีกต่อไป แต่ใช้การฉายจากไฟล์ภาพยนตร์ที่ถูกบันทึกไว้ในอุปกรณ์ที่เรียกว่า Storage ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับ Hard Disk ในเครื่องคอมพิวเตอร์

ส่วนในด้านบริการให้เช่าภาพยนตร์ ก็เริ่มมีความสะดวกสบายมากขึ้น ด้วยการเปิดให้บริการรับชมภาพยนตร์ ผ่านระบบวิดีโอสตรีมมิ่ง (Video Streaming) ซึ่งผู้ชมสามารถเลือกชำระค่าบริการได้ตามความพึงพอใจ ในลักษณะของการสมัครสมาชิกที่เสียค่าบริการเป็นรายเดือน หรือจะเลือกเช่าภาพยนตร์เป็นรายเรื่อง ในลักษณะของ Video on Demand ก็สามารทำได้เช่นเดียวกัน

ถึงแม้ว่าการเปลี่ยนผ่านจากยุคแอนะล็อก (Analog) มาสู่ยุคดิจิทัลแบบเต็มตัว จะทำให้การผลิตและการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์พัฒนาเป็นไปอย่างก้าวกระโดด แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจนยากที่จะควบคุมด้วยเช่นกัน เพราะ

ความสะดวกและรวดเร็วในการทำซ้ำ ทำให้การส่งต่อไฟล์ภาพยนตร์แบบผิดกฎหมาย สามารถกระทำได้รวดเร็วกว่าระบบแอนะล็อกหลายเท่าตัว โดยช่องทางหนึ่งที่เป็นที่นิยมในการส่งต่อไฟล์ภาพยนตร์ก็คือ การส่งต่อผ่านโปรแกรมแชร์ไฟล์ผ่านระบบเครือข่ายแบบ Peer-to-Peer (P2P) (พิเชษฐคุ้มพะเนียด, 2556 น. 1-2)

คำว่า Peer-to-Peer หรือ P2P คือ ระบบที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถแลกเปลี่ยนไฟล์ระหว่างกัน หรือใช้ทรัพยากรร่วมกันผ่านระบบเครือข่าย โดยสามารถส่งผ่านข้อมูลจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง ไปยังคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งได้อย่างอิสระ ซึ่งรูปแบบการแชร์ไฟล์ในลักษณะ Peer-to-Peer ที่เป็นที่นิยมมากที่สุดรูปแบบหนึ่งก็คือ การแชร์ไฟล์ผ่านโปรแกรม BitTorrent ซึ่งเป็นโปรโตคอลชนิดหนึ่งที่มีหน้าที่รับส่งข้อมูลระหว่างเครื่องผู้ใช้ (Client) ด้วยกันเอง เป็นการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์หลายๆ เครื่องที่จะแบ่งปันไฟล์กันได้โดยตรง ไม่ต้องผ่านเซิร์ฟเวอร์ที่ทำหน้าที่รับฝากไฟล์

เครื่องคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องจะเป็นทั้งผู้รับไฟล์ (Leecher) และผู้ส่งไฟล์ (Seeder) ในเวลาเดียวกัน โดยมีเครื่องมือหรือโปรแกรมที่เรียกว่า Tracker ทำหน้าที่เป็นตัวจัดระบบหรือจัดการประสานระหว่างผู้ที่ต่อเข้า BitTorrent การทำงานของ BitTorrent จะมีลักษณะเอยโยงถึงกัน และคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องสามารถรับส่งไฟล์ถึงกันได้ตลอดเวลา เมื่อไฟล์เริ่มต้นเผยแพร่มาจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง คอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ที่ต้องการไฟล์ก็จะค่อย ๆ ได้รับชิ้นส่วนไฟล์ไปทีละชิ้นแบบสุ่มเหมือนภาพต่อจิ๊กซอว์ และทันทีที่ได้รับชิ้นส่วนไฟล์มา คอมพิวเตอร์เครื่องนั้นก็สามารส่งต่อชิ้นส่วนไฟล์ที่ได้รับมาแล้ว ให้กับเครื่องอื่นที่ยังไม่ได้ทันที ไม่ต้องรอให้ตัวเองได้ชิ้นส่วนไฟล์จนครบ 100% เป็นลักษณะของการเติมเต็มให้กัน ซึ่งการส่งต่อนี้จะทำไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งชิ้นส่วนไฟล์ถูกประกอบเข้าด้วยกันเป็นไฟล์ที่สมบูรณ์ โดยโปรแกรม BitTorrent ที่นิยมใช้กันมากก็เช่น โปรแกรม µTorrent หรือโปรแกรม BitComet เป็นต้น

การส่งต่อและการดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ ผ่านเครือข่าย Peer-to-Peer หรือโปรแกรม BitTorrent สร้างปัญหาให้กับผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์อย่างยิ่ง ในกรณีของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยนั้น การละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ได้เปลี่ยนรูปแบบ จากการลักลอบขายแผ่น VCD หรือ DVD เกือบ มาเป็นการแชร์และดาวน์โหลดไฟล์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแทน ซึ่งสามารถทำได้อย่างรวดเร็วกว่า และยากต่อการป้องกันหรือจับกุม

นอกจากโปรแกรมแชร์ไฟล์แล้ว ในปัจจุบันการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ ยังได้ขยายวงกว้างมากขึ้นผ่านสื่อโซเชียล

(Social Media) ต่าง ๆ เช่น Facebook, Line หรือ YouTube ดังจะเห็นได้จากการที่ นางอุมาสิริ ทาร์อน รองผู้อำนวยการทั่วไปสมาคมผู้สร้างภาพยนตร์แห่งสหรัฐอเมริกา (เอ็มพีเอ) เปิดเผยว่า ในปี 2559 สถานการณ์การละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ ผ่านเว็บไซต์อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะผ่านสื่อสังคมออนไลน์หรือโซเชียลมีเดีย เช่น เฟซบุ๊ก ยูทูบ และไลน์ เป็นต้น ทำให้การรับชมภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ทำได้ง่าย โดยแชร์ผ่านไลน์กรุปหรือการค้นหาภาพยนตร์ฟรีผ่านเว็บไซต์

โดยเอ็มพีเอได้ส่งข้อมูลไปยังสำนักงานผู้แทนการค้าสหรัฐ (ยูเอสทีอาร์) ที่มีหน้าที่ในการประกาศสถานะของประเทศคู่ค้าด้านทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อเสนอให้ยูเอสทีอาร์คงสถานะไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่ถูกจับตามองเป็นพิเศษ (พิดับเบิลยูแอล) เหมือนเดิม เพราะการแก้ไขปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ในไทยไม่ดีขึ้น และมีแนวโน้มที่ความรุนแรงมากขึ้น (PostToday, 2559)

ปัญหาการดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านโปรแกรมแชร์ไฟล์ และการส่งต่อไฟล์ภาพยนตร์แบบผิดกฎหมายผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย ได้ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงจนในที่สุดก็ต้องปิดกิจการไปก็คือ บริษัทอีวีเอส เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (EVS) ซึ่งดำเนินธุรกิจผลิตและจัดจำหน่ายสินค้าโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนต์ ประเภทแผ่น VCD และ DVD ทั้งภาพยนตร์ คอนเสิร์ต และรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ

จุดเปลี่ยนที่ทำให้ บริษัทอีวีเอส เอนเตอร์เทนเมนท์ ต้องประสบกับภาวะขาดทุนอย่างหนัก จนกระทั่งต้องปิดกิจการไป ก็คือ การถูกละเมิดลิขสิทธิ์การแสดงชุด “หนูว่าไรตี้โชว์” ของศิลปิน ไนส์ อุดม แต่พานิช ด้วยการนำไปเผยแพร่ผ่านโปรแกรมแชร์ไฟล์ และผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook Live หรือ เว็บไซต์ภาพยนตร์ที่เปิดให้รับชมอย่างผิดกฎหมาย ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นทำให้สินค้าประเภท VCD/DVD ที่เตรียมไว้ประมาณ 2 แสนชุด ซึ่งใช้งบลงทุนประมาณ 20 ล้านบาท สามารถขายออกภายใน 5 วันแรกได้เพียง 13,000 แผ่นเท่านั้น (MRG Online, 2559)

โดยในวันที่ 21 ตุลาคม 2560 บริษัทอีวีเอส เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ได้โพสต์ข้อความอำลาลงเฟซบุ๊ก EVS Thailand ถึงสาเหตุของการปิดกิจการโดยมีใจความว่า

“...บริษัทอีวีเอส เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด ดำเนินธุรกิจผลิต และจัดจำหน่ายสินค้าโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนท์ ผ่านช่องทางต่าง ๆ มาเป็นเวลากว่า 35 ปี มีสินค้าออกมาสร้างความสุขและเสียงหัวเราะมากมายกว่า 3,000 เรื่อง อาทิเช่น ผู้หญิงซ่าใครอย่าแตะ, กูหว่าใจ, เงินหลง วิ่งสู้ฟัด, เดชคัมภีร์เทวดา, Resident Evil, Fast and the Furious,

Mummy, เดี่ยวไมโครโฟน เป็นต้น

จากสถานการณ์ปัจจุบัน จากการขยายตัวของอินเทอร์เน็ตที่เปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคไปอย่างชัดเจน โทรศัพท์มือถือกลายเป็นอีกช่องทางหลัก ที่ผู้บริโภคเลือกดูภาพยนตร์และใช้เพื่อความบันเทิง ธุรกิจโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนท์จึงมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา มีหลายช่องทางในการเข้าถึงคอนเทนต์ต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ทำให้การละเมิดลิขสิทธิ์ทำได้ง่ายมากขึ้นกว่า 4 ปีแล้ว ที่ทางทีมงาน และผู้บริหารได้พยายามวางแผนรับมือเรียนรู้ที่จะปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นการร่วมมือกับ แอปพลิเคชัน ให้บริการดูหนังออนไลน์ เปิดให้ดูฟรีทางยูทูบ หรือ แอปพลิเคชัน บน Platform ต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตาม ยังไม่สามารถฝ่าฟันวิกฤตในครั้งนี้ไปได้

ด้วยข้อจำกัดหลายประการ อาทิเช่น บริษัทอีวีเอส เป็นผู้ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์ในประเทศไทย ไม่ใช่ผู้สร้างจึงไม่สามารถเผยแพร่ผ่าน Global Platform ได้, ช่วงเวลาการถือสิทธิ์มีระยะเวลากำหนดและข้อจำกัด, การละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ทำให้รายรับไม่ถึงจุดคุ้มทุน. ในแง่ของการลงทุนในธุรกิจโฮมเอ็นเตอร์เทนเมนท์ ยังมีตัวแปรในเรื่องของค่าลิขสิทธิ์ที่ส่วนทางกับรายรับอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทางบริษัทจึงมีความจำเป็นต้องประกาศหยุดสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ออกสู่ตลาด และจะปิดตัวในลำดับต่อไป...” (KhaosodOnline, 2560)

จากข้อมูลทางสถิติ ของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สดช.) พบว่าในปี พ.ศ. 2566 คนไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 7.25 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งเพิ่มจากปี พ.ศ. 2565 เป็นเวลา 21 นาที โดยผู้คนส่วนใหญ่ในประเทศไทยเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ต 88.22% และจำนวน 85.45% ใช้งานอินเทอร์เน็ตเกือบทุกวันเป็นจำนวน 5-7 วัน ต่อสัปดาห์ และใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยเป็นหลัก โดยกิจกรรมบนโลกอินเทอร์เน็ตที่คนไทยนิยมมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ 1) ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ 92.46% 2) สนทนาแชต (Chat) และการส่งข้อความ 91.59% 3) รับชม VDO Content 72.98% (ไทยรัฐออนไลน์, 2566)

ในขณะที่การใช้งานอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ความตระหนักรู้ของประชาชนที่มีต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ยังคงเป็นปัญหาสำคัญ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของดาร์ราร์ด ภูธร (2560) เรื่องการตระหนักรู้ของดิจิทัลเนทีฟไทยต่อการละเมิดลิขสิทธิ์การ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นออนไลน์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตระหนักรู้เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่ยังคงมีพฤติกรรมการละเมิดอยู่มากที่สุด โดยมีการอ้างเหตุผลต่าง ๆ เพื่อสร้างความชอบธรรมในการ

ละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น เพราะการดำเนินงานยังไม่มีลิขสิทธิ์ในไทยจึงสามารถละเมิดได้ หรือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์โดยไม่ได้หวังผลตอบแทน เป็นต้น

ดังที่กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่าปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะลิขสิทธิ์ภาพยนตร์นั้นขยายตัวในวงกว้างขึ้นอย่างไม่หยุดยั้ง โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเจริญก้าวหน้า เข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงซึ่งเอื้อต่อการดาวน์โหลดและอัปโหลดภาพยนตร์ ได้สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

การเกิดขึ้นของโปรแกรมแชร์ไฟล์เช่น BitTorrent ก่อให้เกิดการรวมตัวกันของผู้ที่นิยมดาวน์โหลดเนื้อหาต่าง ๆ เช่น ซอฟต์แวร์ เพลง ภาพยนตร์ วรรณกรรม ฯลฯ ในลักษณะของชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่สามารถสนทนาติดต่อ หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้อย่างอิสระ เนื่องจากคุณลักษณะหนึ่งของชุมชนเสมือน หรือชุมชนออนไลน์ในโลกอินเทอร์เน็ตก็คือ เป็นพื้นที่ไร้ตัวตน (Anonymity) นั่นก็คือผู้ที่อยู่ในชุมชนเสมือนนั้นสามารถที่จะปิดบัง หรือปลอมแปลงตัวตนที่แท้จริงได้ตามต้องการ (กาญจนา แก้วเทพ, 2556)

จากทั้งหมดที่กล่าวมา จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมายของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” โดยผู้วิจัยหวังว่าผลของการศึกษาในครั้งนี้ จะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการป้องกัน การดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตอย่างผิดกฎหมายได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ในด้านการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมาย
2. เพื่อศึกษาความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ทักษะที่มีต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ และพฤติกรรมในด้านการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมาย ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ทักษะที่มีต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ และพฤติกรรมในด้านการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมาย ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

## แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

ในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมายของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในงานภาพยนตร์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ระบุถึงความหมายของคำว่าลิขสิทธิ์ ไว้ว่า ลิขสิทธิ์ หมายถึง สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น ในกรณีของงานภาพยนตร์ที่ได้รับความคุ้มครองตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบดังต่อไปนี้ (สาธิตี อุ่นพยัคฆ์, 2555)

1) เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea)

สิ่งที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองคือการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่สามารถสื่อสารไปยังผู้อื่นได้ มิใช่เป็นเพียงความคิด (Idea) เท่านั้น ดังนั้นการแสดงออกซึ่งความคิด (Expression of Idea) ในงานภาพยนตร์จึงต้องมีการนำความคิดที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้น เสนอต่อผู้อื่นโดยบันทึกลงในวันสุดท้ายใด ๆ เป็นเรื่องราวขึ้นมิใช่เป็นเพียงสิ่งที่คิดอยู่ในใจตนเอง

2) เป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

สิ่งที่จะมีลิขสิทธิ์นั้น จะต้องเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยตัวผู้สร้างสรรค์เอง ด้วยการใช้ความรู้ความสามารถของตนมากพอสมควรแก่สภาพของการสร้างสรรค์งานนั้น และมีได้ลอกเลียนมาจากผู้อื่น

3) เป็นงานชนิดที่กฎหมายรับรอง

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มาตรา 6 บัญญัติว่า งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภทวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ หรืองานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่างานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร

4) เป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย

ลิขสิทธิ์ที่บุคคลสามารถเป็นเจ้าของได้ จะต้องเป็นลิขสิทธิ์ในงานที่ตนสร้างสรรค์ขึ้นโดยชอบด้วยกฎหมาย งานที่ขัดต่อกฎหมาย ความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชน ไม่ถือว่าเป็นงานอันมีลิขสิทธิ์

### 2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่และเครือข่ายสังคมออนไลน์

กิดานันท์ มลิทอง (2539) และ ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) ได้ให้ความหมายของ สื่อใหม่ (New Media) ไว้ว่า สื่อใหม่มีความหมายครอบคลุมถึงการเกิดขึ้นของเทคโนโลยี

ดิจิทัล เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีเครือข่ายและสารสนเทศ ในกรณีของอินเทอร์เน็ต จัดว่าเป็นสื่อใหม่ที่รู้จักกันแพร่หลายในช่วงปลายทศวรรษที่ 20 และกลายเป็นสื่อที่สามารถปฏิวัติการสื่อสารของโลก

เครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีประโยชน์ในด้านการให้บริการสื่อสารข้อมูล ช่วยในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ใช้สามารถคัดลอก ถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล หรือโปรแกรมมาใช้ได้ตามต้องการ รวมถึงช่วยในการเผยแพร่ข่าวสาร ความคิดเห็น คำถาม คำตอบ คำแนะนำ ตลอดจนเรื่องราวความเป็นมาต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องการทราบ

จเรวัฒน์ เทวรัตน์ (2555) ได้แบ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ออกเป็น 6 ประเภทคือ

1) ประเภทเผยแพร่ตัวตน (Identity Network) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนำเสนอตัวตน และเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถเขียนหรือสร้างอัลบั้มรูปของตัวเอง สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ Blog หรือ Facebook

2) ประเภทเผยแพร่ผลงาน (Creative Network) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนำเสนอผลงานของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีทัศน์ รูปภาพ หรือเสียงเพลง ตัวอย่างเช่น YouTube, Yahoo VDO, Google VDO, Flickr, Multiply

3) ประเภทความสนใจตรงกัน (Interested Network) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตที่มีการรวมกันของสมาชิก ซึ่งมีความสนใจที่ตรงกันหรือสนใจในเรื่องเดียวกัน)

4) ประเภทร่วมกันทำงาน (Collaboration Network) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตที่มีการทำงานร่วมกันหรือมีการใช้ข้อมูลร่วมกันในเรื่องเดียวกัน เช่น สารานุกรมเสรีออนไลน์ (วิกิพีเดีย)

5) ประเภท Peer to Peer (P2P) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถแลกเปลี่ยนไฟล์ระหว่างกัน หรือใช้ทรัพยากรร่วมกันผ่านระบบเครือข่าย โดยสามารถส่งผ่านข้อมูลจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง ไปยังคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งได้อย่างอิสระ เช่น BitTorrent หรือ Skype

6) ประเภทโลกเสมือน (Gaming/Virtual Reality) เป็นเว็บไซต์หรือพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเป็นชุมชนเสมือน (Virtual Community) ที่ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนสมมติขึ้นมาได้ เช่น เกมออนไลน์

**3. แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านประชากรศาสตร์**  
แนวคิดด้านประชากรศาสตร์ เป็นหลักการของความ

เป็นเหตุเป็นผล กล่าวคือ พฤติกรรม ต่าง ๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นตามแรงบังคับจากภายนอกมากระตุ้น เป็นความเชื่อว่า มนุษย์ดำเนินชีวิตตามแบบฉบับที่สังคมได้วางเป็นแม่บทไว้ให้ พฤติกรรมของคนที่มีอายุในวัยเดียวกันจะเป็นเช่นเดียวกัน เนื่องจากสภาพสังคมได้วางแบบอย่างไว้ให้ โดยแนวคิดด้านประชากรศาสตร์มีความเชื่อว่า บุคคลที่มีคุณสมบัติทางประชากรแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ, 2534)

ประมะ สตะเวทิน (2546) ได้แบ่งลักษณะทางประชากรศาสตร์ออกเป็น 6 ประเภท ดังต่อไปนี้

#### 1. อายุ (Age)

อายุเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความเหมือน หรือแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม โดยทั่วไปแล้วคนที่มีอายุน้อยมักจะมีความคิดเสรีนิยมมากกว่าคนที่มีอายุมาก ในขณะที่คนที่มีอายุมากมักจะมีความคิดอนุรักษนิยมมากกว่าคนที่มีอายุน้อย คนที่มีอายุน้อยจะมีเป็นคนที่ยึดถืออุดมการณ์กว่า ใจร้อนกว่า และมองโลกในแง่ดีมากกว่าคนที่มีอายุมาก ในขณะที่คนที่มีอายุมากมักจะเป็นคนที่ยึดถือการปฏิบัติมากกว่า มีความระมัดระวังมาก และมองโลกในแง่ร้าย

#### 2. เพศ (Sex)

ผู้หญิงกับผู้ชายมีความแตกต่างกันมากในเรื่องความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้ต่างกัน ผู้หญิงมักจะมีลักษณะชอบความสวยงาม มีจิตใจอ่อนไหวหรือเจ้าอารมณ์ โอนอ่อนผ่อนตาม ถูกชักจูงได้ง่าย ในขณะที่ผู้ชายเป็นเพศที่ใช้เหตุผล และมีความสามารถจดจำข่าวสารได้มากกว่าเพศหญิง

3. สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ (Socio-economic Status)

หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังของครอบครัว คนที่มีสถานะทางสังคมและเศรษฐกิจแตกต่างกัน ย่อมมองโลก มีแนวความคิด มีอุดมการณ์ มีค่านิยมต่อสิ่งต่าง ๆ รวมถึงมีพฤติกรรม และรูปแบบการเปิดรับสื่อแตกต่างกันออกไป

#### 4. การศึกษา (Education)

การศึกษา หรือความรู้เป็นลักษณะอีกลักษณะหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้นคนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่แตกต่างกัน ในยุคสมัยที่แตกต่างกัน ในระบบการศึกษาที่แตกต่างกัน ในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน ย่อมมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไป

#### 5. ศาสนา (Religion)

การนับถือศาสนา เป็นลักษณะอีกประการหนึ่งของ

ผู้รับสาร ที่มีอิทธิพลต่อตัวผู้รับสารเอง ทั้งในด้านทัศนคติ, ค่านิยม, และพฤติกรรม ศาสนาได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับคน และกิจกรรมในชีวิตประจำวันของคนตั้งแต่เกิดจนตาย

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ ทัศนคติ พฤติกรรม

##### ความรู้ (Knowledge)

หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนที่จะรู้เกี่ยวกับ สิ่งแวดล้อมนั้น ๆ โดยแบ่งออกเป็นความรู้ต่อสถานการณ์ หนึ่ง ๆ หรือความรู้ต่อเรื่องระดับกว้าง ความรู้จึงเป็นความสามารถในการใช้ข้อเท็จจริง หรือ ความคิด ความหยั่งรู้ หยั่งเห็น หรือ สามารถเชื่อมโยงความคิดเข้ากับเหตุการณ์ (Bloom, 1989 อ้างถึงใน วิยะดา ชาวอ่อน, 2542)

##### ทัศนคติ (Attitude)

หมายถึง ความรู้สึกและความคิดเห็นของบุคคลที่มี ต่อสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ สถาบัน และข้อเสนอใด ๆ ในทางที่ยอมรับหรือปฏิเสธ ซึ่งมีผลทำให้บุคคลพร้อมที่จะ แสดงปฏิกิริยาตอบสนองด้วยพฤติกรรมอย่างเดียวกันตลอด (Norman, 1971, เรื่องเดิม อ้างแล้ว)

##### พฤติกรรม (Behavior) หรือการปฏิบัติ (Practice)

หมายถึง อากัปกิริยาของคนเราที่แสดงออกมา บ่งบอก ถึงความชอบและไม่ชอบ ต่อกิจกรรมบางอย่างซึ่งสามารถ สังเกตได้ เช่นการยิ้ม หรือการเดิน รวมถึงสิ่งที่อาจสังเกต ได้ยากต้องใช้เครื่องมือช่วย เช่น การเต้นของหัวใจ โดยแนนซี ซวาทซ์ (Nancy E. Schwartz, เรื่องเดิม อ้างแล้ว) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้ ทัศนคติ และการปฏิบัติ ไว้ 3 ประการคือ

1) ทัศนคติ เป็นตัวกลางที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการปฏิบัติ ดังนั้นความรู้จึงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติและมีผลต่อการปฏิบัติ

2) ความรู้และทัศนคติมีความสัมพันธ์กันและทำให้เกิดการปฏิบัติตามมา

3) ความรู้มีผลต่อการปฏิบัติทั้งทางตรงและทางอ้อม โรเจอร์ส (Everett M. Rogers, 1973, อ้างถึงใน วัลลภา เพ็ชรไสประเสริฐ) ได้กล่าวถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้ ทัศนคติ พฤติกรรม ไว้ว่าในบางครั้งความรู้ (K-Knowledge) ทัศนคติ (A-Attitude) และพฤติกรรมของบุคคล (P-Practice) อาจไม่มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องเสมอไปได้ เพราะในบางกรณีอาจเกิดสิ่งที่เรียกว่า ช่องว่างของความรู้ ทัศนคติ และการยอมรับปฏิบัติ ขึ้นได้ (KAP-GAP)

#### 5. แนวคิดเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมของประชาชน (Public Participation) ถือเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งประการหนึ่ง ที่จะทำให้โครงการต่าง ๆ ที่ถูกริเริ่มขึ้นประสบความสำเร็จ สำหรับประเทศไทย

แล้ว แนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วมของประชาชนเริ่มปรากฏให้เห็นในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (2525-2529) เป็นต้นมา โดยรัฐได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมให้ประชาชน ให้ความร่วมมือในการดำเนินงานโครงการต่าง ๆ ของรัฐ

Oxford Advanced Learner' Dictionary ให้คำนิยามของการมีส่วนร่วมไว้ว่า การมีส่วนร่วม คือ การกระทำที่ได้เข้าเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรม หรือเหตุการณ์

สากล สติติวิทยานันท์ (2532, อ้างถึงใน รัตติกาล สิทธิพันธุ์, 2552) ได้ให้ความเห็นว่าการมีส่วนร่วมเกิดจากแนวคิดสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ความสนใจ และความห่วงกังวลร่วมกัน ซึ่งเกิดจากความสนใจ และความห่วงกังวลส่วนบุคคลซึ่งบังเอิญ พ้องต้องกัน กลายเป็นความสนใจ และความห่วงกังวลร่วมกันของส่วนร่วม

2. ความเดือดร้อน และความไม่พึงพอใจร่วมกัน ที่มีสถานการณ์ที่เป็นอยู่นั้นผลักดันให้พุ่งไปสู่การรวมกลุ่มวางแผน และลงมือกระทำการร่วมกัน

3. การตกลงใจร่วมกันที่จะเปลี่ยนแปลงกลุ่ม หรือ ชุมชนไปในทิศทางที่พึงปรารถนา การตัดสินใจร่วมกันนี้ จะต้องรุนแรงมากพอ ที่จะให้เกิดความคิดริเริ่มกระทำการ ที่สามารถตอบสนองความเห็นชอบของคนส่วนใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนั้น ๆ

โคเฮน แอน อัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1980 อ้างถึงใน รัตติกาล สิทธิพันธุ์, 2552) ได้แบ่งการมีส่วนร่วมของประชาชนออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การมีส่วนร่วมตัดสินใจ (Decision Making) ประกอบด้วยการริเริ่มตัดสินใจ ดำเนินการตัดสินใจ และตัดสินใจปฏิบัติการ

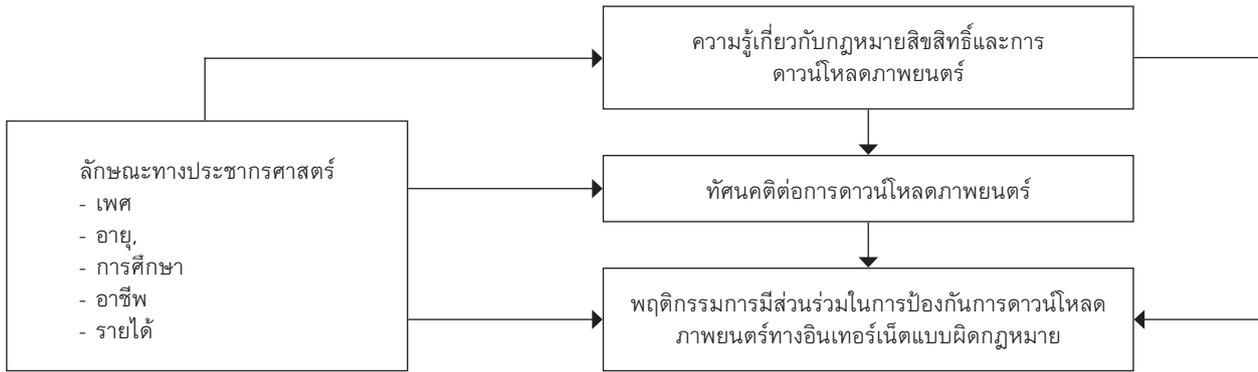
2. การมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Implementation) ประกอบด้วย การสนับสนุนทรัพยากร การบริหาร การประสานความร่วมมือ

3. การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ (Benefits) ประกอบด้วยผลประโยชน์ด้านวัสดุ ด้านสังคม และส่วนบุคคล

4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) เพื่อให้ประชาชนได้รับทราบถึงสภาพปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อร่วมกันหาทางแก้ไขในลำดับต่อไป

ทั้งนี้ในทางปฏิบัติ กระบวนการมีส่วนร่วมของประชาชน ในการดำเนินกิจกรรมพัฒนาต่าง ๆ ประชาชนอาจไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เพราะมีข้อจำกัดหลายประการ ก็เป็นไปได้

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย  
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

## ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมมีส่วนร่วม ในการป้องกันการดาวน์โหดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต แบบผิดกฎหมายของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้ระเบียบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยการวัดเพียงครั้งเดียว (One Shot Descriptive Study) และเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหญิงและชายจำนวน 400 คน โดยอาศัยสูตรคำนวณของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) และใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ช่วยในการประมวลผลข้อมูล

การสุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลาย ขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยแบ่งออกเป็น

ขั้นที่ 1 : การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ผู้วิจัยใช้การแบ่งเขตพื้นที่ของสำนักงานศึกษา กรุงเทพมหานคร ซึ่งระบุว่ามีการแบ่งเขตพื้นที่เป็นจำนวน ทั้งหมด 50 เขต หลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ ง่าย นั่นคือ การจับฉลากเลือกเขต โดยสุ่มเลือกเขตออกมา 10 เขต ได้ดังนี้ 1) เขตพระนคร 2) เขตดุสิต 3) เขต บางรัก 4) เขตสวนหลวง 5) เขตห้วยขวาง 6) เขต พญาไทย 7) เขตลาดพร้าว 8) เขตสายไหม 9) เขตราชเทวี 10) เขตพระโขนง

ขั้นที่ 2 : การสุ่มตัวอย่างแบบจัดสัดส่วน (Quota Sampling) เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างของแต่ละเขตจากการสุ่ม ตัวอย่างขั้นที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็น 10 เขต เขตละ 40 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 400 คน โดยทำการเก็บข้อมูลตามสถานที่ต่าง ๆ ที่มี

ประชากรหนาแน่น เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย สถานที่่าน การค้าและธุรกิจ ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 : การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) หลังจากขั้นสุ่มตัวอย่างแบบจัดสัดส่วน เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ บังเอิญ (Accidental Sampling) ในการเก็บแบบสอบถาม โดยกำหนดเขตพื้นที่ละ 40 ตัวอย่าง จนครบ 10 เขต รวม ทั้งหมด 400 ตัวอย่างตามต้องการ

งานวิจัยขั้นนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เพื่ออธิบายถึงข้อมูลลักษณะทางประชากร ความ รู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการป้องกันการ ดาวน์โหดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตของประชาชนในเขต กรุงเทพมหานคร

ใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เพื่อทดสอบ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม ที่ระดับ นัยสำคัญที่ 0.05 ใช้การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสำหรับกลุ่ม ตัวอย่าง 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent Sample t-test) และใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนจำแนกทางเดียว (One – way ANOVA) สำหรับการทดสอบความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่ม

เมื่อพบความแตกต่างจะทำการเปรียบเทียบรายคู่โดยวิธี ผลต่างนัยสำคัญ LSD (Least Square Method) เพื่อทดสอบ ความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร กับความรู้ ทัศนคติ พฤติกรรม การมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหดภาพยนตร์ทาง อินเทอร์เน็ตของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร และใช้

สถิติการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

## ผลการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม ภาพรวมของลักษณะทางประชากร กลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศชาย มีจำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 54.5 อายุระหว่าง 18 - 30 ปี มีจำนวน 243 คน คิดเป็นร้อยละ 60.8 การศึกษาระดับปริญญาตรีและเทียบเท่า มีจำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 64.0 โดยมีอาชีพนักเรียน/นักศึกษามากที่สุด มีจำนวน 249 คน คิดเป็นร้อยละ 62.3 และมีรายได้ส่วนตัวต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาท มีจำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5

2. ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ภาพรวมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่าง มีเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากที่พักมากที่สุด มีจำนวน 355 คน คิดเป็นร้อยละ 88.8 อินเทอร์เน็ตที่บ้าน/หอพักมากที่สุด มีจำนวน 348 คน คิดเป็นร้อยละ 87.4 ใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 7 - 21 ชม.ต่อสัปดาห์มากที่สุด มีจำนวน 166 คน คิดเป็นร้อยละ 41.5 และมีวัตถุประสงค์ในการใช้งานคือ สื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ค เช่น Line, Facebook, Messenger มากที่สุด 193 คน คิดเป็นร้อยละ 48.3

3. ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนรวมความรู้เรื่องกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉลี่ยเท่ากับ 6.39 คะแนน จากคะแนนเต็ม 9 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.542 ซึ่งหมายความว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ว่าด้วยกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูง

4. ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับไม่แน่ใจ คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.05 จากคะแนนเต็ม 5 และค่าของความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.482 โดยทัศนคติที่กลุ่มตัวอย่างไม่แน่ใจมากที่สุดคือ เราควรที่จะเลือกดาวน์โหลดเฉพาะภาพยนตร์ไทยเท่านั้น เนื่องจากมีทุนสร้างที่ต่ำ และเนื้อหาที่ทำออกมา ก็ขาดความสนุก ทำให้รู้สึกไม่คุ้มค่าเงินมากที่สุด คิดเป็นค่า

เฉลี่ยเท่ากับ 3.21 รองลงมาได้แก่ การดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านโปรแกรมแชร์ไฟล์ เช่น BitTorrent ไม่ถือว่าเป็นผิด เพราะสังคมของ BitTorrent คือสังคมแห่งการแบ่งปัน คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 และอันดับที่สามได้แก่ ภาพยนตร์ที่ฉายในปัจจุบันมีคุณภาพต่ำลง ไม่คุ้มค่ากับการเสียเงินเพื่อซื้อตัวชมภาพยนตร์ (ข้อความเชิงลบ) คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.70

5. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต ภาพรวมเกี่ยวกับพฤติกรรมการมีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างตอบว่าไม่เคยมีส่วนร่วม ในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตมากที่สุด มีจำนวน 285 คน คิดเป็นร้อยละ 71.3 โดยให้เหตุผลว่า เพราะไม่มีแรงจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมที่มากพอ มีจำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2 รองลงมาคือ เพราะราคาตัวชมภาพยนตร์ในปัจจุบันแพงเกินไป จึงต้องอาศัยการดาวน์โหลดแทน มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 และอันดับที่สามคือ การดาวน์โหลดภาพยนตร์เป็นหนทางเดียวที่จะเข้าถึงภาพยนตร์ที่หาชมได้ยาก มีจำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 18.6

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ตอบว่า เคยมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต ให้เหตุผลว่า เพราะคิดว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งผิดกฎหมาย มีจำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 33.9 รองลงมาคือ เพราะรู้สึกสงสารและเห็นใจเจ้าของลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ มีจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 31.3 และอันดับที่สามคือ เพราะคิดว่าการดาวน์โหลดภาพยนตร์เป็นการทำลายวงการภาพยนตร์ มีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 27.8

6. ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย  
**สมมติฐานการวิจัยที่ 1** ลักษณะทางประชากรของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน พบว่า

1.1 ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีเพศต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

1.2 ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

1.3 ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีการศึกษาต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน

1.4 ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอาชีพต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน



แสวงหาความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ได้สะดวกและรวดเร็ว ซึ่งตรงกับแนวคิดของ กิดานันท์ มลิทอง (2539), ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2541) และ จเรวัฒน์ เทวรัตน์ (2555) ที่กล่าวถึงคุณสมบัติของสื่อใหม่ และสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ช่วยอำนวยความสะดวกในด้านการให้บริการสื่อสารข้อมูล และช่วยในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ รวมถึงช่วยในการเผยแพร่ข่าวสาร ความคิดเห็น คำถาม คำตอบ คำแนะนำ ตลอดจนเรื่องราวความเป็นมาต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องการทราบ

ในส่วนของความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม พบความไม่สอดคล้องกันระหว่างข้อมูลทั้ง 3 ส่วน แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูง แต่กลับมีทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตโดยรวมอยู่ในระดับไม่แน่ใจ และกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ (ร้อยละ 71.3) ไม่เคยมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต

ความไม่สอดคล้องกันระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมนี้ สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านประชากรศาสตร์ (Demographic Characteristic) ที่กล่าวไว้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ เพศ สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษา ศาสนา ที่แตกต่างกัน ย่อมจะส่งผลต่อแบบแผนความคิด ทักษะ และพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป และสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference Theory) ที่กล่าวว่า ผู้รับสารแต่ละคนมีความแตกต่างกันในทางจิตวิทยา เช่น ความเชื่อ ทักษะ ค่านิยม ฯลฯ และปัจจัยเหล่านี้จะทำให้ผู้รับสารมีความเชื่อ ทักษะ ค่านิยม รวมไปถึงแนวปฏิบัติที่แตกต่างกันออกไป

นอกจากนั้นยังสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และพฤติกรรม (Practice) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม คือตัวแปรที่มักจะเกิดขึ้นในลักษณะต่อเนื่องกัน นั่นคือ ความรู้และทัศนคติมีความสัมพันธ์กัน และทำให้เกิดการปฏิบัติตามมา แต่ในบางครั้งความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของบุคคลไม่มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องเสมอไป ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการสื่อสารก่อให้เกิดความรู้และทัศนคติในทางบวกแล้ว แต่ในขั้นการยอมรับปฏิบัติอาจมีผลในทางตรงกันข้ามก็ได้

วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 การทดสอบสมมติฐาน แสดงให้เห็นถึงรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น คือลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ กับตัวแปรตาม ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ทักษะติดต่อ

การดาวน์โหลดภาพยนตร์ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการป้องกันการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแบบผิดกฎหมาย ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในลักษณะที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อกัน

จากสมมติฐานการวิจัยทั้งหมด 18 ข้อ คือ ข้อ 1.1-1.5, 2.1-2.5, 3.1-3.5, 4, 5 และ 6 มีเพียง 3 ข้อเท่านั้นที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม ได้แก่ สมมติฐานการวิจัยที่ 1.4 อาชีพของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน, สมมติฐานการวิจัยที่ 1.5 รายได้ส่วนตัวต่อเดือนของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน และสมมติฐานการวิจัยที่ 4 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์และการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทัศนคติต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต

การที่ผลทดสอบสมมติฐานส่วนใหญ่ อยู่ในลักษณะที่ไม่มีความสัมพันธ์ต่อกัน นอกจากจะอธิบายได้ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านประชากรศาสตร์ แนวคิดความแตกต่างระหว่างบุคคล และแนวคิดเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม ดังที่ได้อธิบายไปข้างต้นแล้ว ผลของการทดสอบสมมติฐานยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ บำรุง สุขพรรณ (2550) เรื่อง การศึกษาการเปิดรับข่าวสารจาก "สื่อ" และความรู้ของนักศึกษา ต่อการสร้างจิตสำนึกในการป้องกันอันตรายจากยาเสพติดตามแนวยุทธศาสตร์ชาติ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดและการป้องกันปัญหาเสพติดอยู่ในระดับสูง แต่มีจิตสำนึกในการป้องกันปัญหาเสพติดตามแนวยุทธศาสตร์ชาติอยู่ในระดับต่ำ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิจันท์ มั่นจริง (2551) เรื่อง การเปิดรับสื่อ ความรู้ และการมีส่วนร่วมในปัญหาความรุนแรงต่อสตรีในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความรู้เกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงต่อสตรีและการเปิดรับสื่อของกลุ่มตัวอย่าง ไม่มีความสัมพันธ์กับการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาความรุนแรงต่อสตรี

นอกจากนั้น สาเหตุของความไม่สัมพันธ์ระหว่างตัวแปรความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม อาจสามารถอธิบายได้ด้วยงานวิจัยของ ดารารัตน์ ภูธร (2560) เรื่อง การตระหนักรู้ของดิจิทัลเนทีฟไทยต่อการละเมิดลิขสิทธิ์การตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่นออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความตระหนักรู้เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์แตกต่างกันออกไป แบ่งได้เป็น 3 กลุ่มคือ 1) ตระหนักรู้และไม่ละเมิด 2) ตระหนักรู้แต่ยังละเมิด และ 3) ไม่ตระหนักรู้และไม่ละเมิด โดยกลุ่มตัวอย่างที่ตระหนักรู้แต่ยังละเมิดมีจำนวนมากที่สุด

และมีการอ้างเหตุผลต่าง ๆ เพื่อสร้างความชอบธรรมในการละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น การดูยังไม่มียุติธรรมในไทยจึงสามารถแปล (ละเมิดลิขสิทธิ์) ได้, แปลการ์ตูนด้วยใจไม่หวังผลกำไรตอบแทน หรือเพราะเป็นพื้นที่ที่เสรีจึงสามารถทำได้ เป็นต้น

รวมถึงอาจสามารถอธิบายได้ด้วยงานวิจัยของ นวรัตน์ จุลสังข์ (2552) เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่าทัศนคติเชิงบวกที่มีต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ถึงความสามารถของตนเองในการละเมิดลิขสิทธิ์ และพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ในอดีต มีผลต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ในปัจจุบัน โดยผลการวิจัยของ นวรัตน์ แสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนของตัวแปรอื่น ที่มีผลต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง

## ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาร่วมใหญ่ แสดงให้เห็นถึงความไม่สัมพันธ์กันระหว่าง 3 ตัวแปร คือ ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม ซึ่งผลการวิจัยนี้สามารถสะท้อนให้เห็นถึงสาเหตุความล้มเหลว ที่เกิดขึ้นกับโครงการรณรงค์หรือโครงการพัฒนาต่าง ๆ และแสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมของประชาชน (Public Participation) ไม่ใช่สิ่งที่จะเกิดขึ้นโดยง่าย เหมือนดังที่ สากล สถิตวิทยานันท์ (2532, อ้างถึงใน รัตติกาล สิทธิพันธ์, 2552) ได้ให้ความเห็นไว้ว่า การมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นได้ต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ 1) ความสนใจและความห่วงกังวลร่วมกัน 2) ความเดือนร้อน และความไม่พึงพอใจร่วมกัน 3) การตกลงใจร่วมกันที่จะเปลี่ยนแปลงกลุ่ม หรือชุมชนไปในทิศทางที่พึงปรารถนา ดังนั้นเพื่อให้โครงการรณรงค์ หรือโครงการพัฒนาที่จัดทำขึ้นประสบผลสำเร็จ จึงจำเป็นต้องพิจารณาองค์ประกอบทั้ง 3 ที่กล่าวไปแล้วอย่างรอบคอบ

2. การสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นในชุมชนหรือสังคม อาจใช้แนวทางของ โคเฮน แอน อัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1980 อ้างถึงใน รัตติกาล สิทธิพันธ์, 2552) ที่แบ่งการมีส่วนร่วมของประชาชนออกเป็น 4 ประเภท คือ 1) การมีส่วนร่วมตัดสินใจ (Decision Making) 2) การมีส่วนร่วมปฏิบัติการ (Implementation) 3) การมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ (Benefits) 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) เป็นเกณฑ์ หลังจากนั้นจึงทำการเลือกประเภทของการมีส่วนร่วมที่ต้องการรณรงค์ พร้อมกับออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

รวมถึงอาจใช้กลยุทธ์สร้างการมีส่วนร่วม ด้วยการใช้ผู้มีอิทธิพล (Influencer) ช่วยเผยแพร่แนวคิดและข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับโครงการรณรงค์หรือโครงการพัฒนา เนื่องจากคุณสมบัติของผู้มีอิทธิพลที่มีความสามารถ คือการมีทักษะทางการสื่อสารและการเล่าเรื่องที่แข็งแกร่ง มีบุคลิกน่าเชื่อถือ รวมถึงมีความสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นกับผู้ติดตาม (ปรัชญา เปี่ยมการุณ, 2566)

3. การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างเป็นทางการอาจใช้วิธีเพิ่มการรับรู้ความเสี่ยงจากการกระทำความผิดให้กับผู้บริโภค ดังที่ระบุไว้ในงานวิจัยของ ชุตติมา ศิริรัตนวุฒิ (2556) เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สินค้าดิจิทัลเพื่อความบันเทิง ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ความเสี่ยงที่ทำให้ผู้บริโภคถึงกฎหมาย บทลงโทษที่รุนแรง และโอกาสที่จะถูกจับหากละเมิดลิขสิทธิ์ มีผลทำให้ทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์สินค้าลดลงอย่างมีนัยยะสำคัญ

## ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ โดยเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่าง 3 ตัวแปรหลัก คือ ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นการวิจัยในภาพกว้าง ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดที่อยู่เบื้องหลังตัวแปรทั้ง 3 ได้ดีมากยิ่งขึ้น งานวิจัยครั้งต่อไปจึงควรมุ่งเน้นไปที่ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ ที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกได้มากกว่า

2. การวิจัยครั้งต่อไป อาจเน้นที่การวิจัยเชิงนโยบาย โดยศึกษาย้อนหลังถึงนโยบายและวิธีการรณรงค์เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมต่าง ๆ ทั้งของภาครัฐและเอกชน ว่าสามารถสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดขึ้นได้มากหรือน้อยเพียงไร รวมถึงวิเคราะห์ปัจจัยความสำเร็จและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น เพื่อนำผลที่ได้มาประยุกต์ใช้กับโครงการรณรงค์ หรือโครงการพัฒนาอื่น ๆ ต่อไป

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สนับสนุนให้เกิดงานวิจัยชิ้นนี้ขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2543). **สื่อสารมวลชน ทฤษฎี และแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรส โพรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2556). **คู่มือสื่อใหม่ศึกษา**. ภาพพิมพ์.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2539). **อธิบายศัพท์คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตมัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จเรวัฒน์ เทวรัตน์. (2555). **การพัฒนาเครือข่ายสังคมออนไลน์ของศูนย์วิทยพัฒนามหาวิทยาลัย สุโขทัย ธรรมาราช นครศรีธรรมราช สำหรับนักศึกษา**. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช.
- ชุตติมา ศิริรัตนวุฒิ. (2556). **ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์สินค้าดิจิทัลเพื่อความบันเทิง**. (รายงานการค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี), มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- ดาร์รัตน์ ภูธร. (2560). **การตระหนักรู้ของดิจิทัลเนทีฟไทย ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์การ์ตูนและแอนิเมชันญี่ปุ่น ออนไลน์**. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2541). **คอมพิวเตอร์ช่วยสอน**. กรุงเทพฯ: วงกลม โปรดักชั่น.
- ทวีทอง หงษ์วิวัฒน์. (2527). **การมีส่วนร่วมของประชาชน ในการพัฒนา**. กรุงเทพฯ: ศักดิ์โสภณาการพิมพ์.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2566). **10 อันดับกิจกรรม และ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย 2566. ไทยรัฐออนไลน์**. สืบค้นเมื่อ 26 กันยายน 2567, จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/2722450>
- นวรรตน์ จุลสังข์. (2552). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการละเมิด ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลในประเทศไทย**. (รายงานการค้นคว้าอิสระ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี). มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- นิจันท์ มั่นจริง. (2551). **การเปิดรับสื่อ ความรู้ และ การมีส่วนร่วมในปัญหาความรุนแรงต่อสตรีในเขต กรุงเทพมหานคร**. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคล วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และ สื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บำรุง สุขพรรณ. (2550). **การศึกษาการเปิดรับข่าวสาร จากสื่อ และ ความรู้ของนักศึกษาต่อการสร้าง จิตสำนึกในการป้องกันอันตรายจากยาเสพติดตาม แนวยุทธศาสตร์ชาติ**. (รายงานการวิจัย คณะ วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์.
- ประมะ สตะเวทิน. (2546). **หลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2566). **การเรียนรู้ด้านสื่อและการ สื่อสารของอินฟลูเอนเซอร์ในกลุ่มเจนเอเรชั่นแซด. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**. 11(1), 107-118
- พิเชษฐ คุ่มพะเนียด. (2557). **ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ภาพยนตร์: ศึกษากรณีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยถึงสัญญาณภาพและเสียงจากโรงภาพยนตร์**. (รายงานการค้นคว้าอิสระ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พัชนี เขยจรรยา. (2558). **การวิจัยเชิงปริมาณทาง นิเทศศาสตร์**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาราช.
- ภัทรานิชรุ้ จิตสำรวย. (2560). **เบื้องหลังไทยติดอันดับ โลก 'ละเมิดลิขสิทธิ์' ปี 2560**. tcijthai. สืบค้น เมื่อ 19 มีนาคม 2567, จาก <https://www.tcijthai.com/news/2017/30/scoop/7116>

## เอกสารอ้างอิง

- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). การวิเคราะห์ผู้รับสาร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตติกาล สิทธิพันธุ์. (2552). การสื่อสารกับการสร้างการมีส่วนร่วมและการจัดการปัญหาการกัดเซาะชายฝั่งทะเล กรณีศึกษา ชุมชนบ้านขุนสมุทรจีน จังหวัดสมุทรปราการ. (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัลลภา เพ็ชรใสประเสริฐ. (2547). การรับรู้ทัศนคติแนวโน้มพฤติกรรมกรการเข้าร่วมโครงการฝากบ้านกับตำรวจของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. (รายงานโครงการเฉพาะบุคคล วารสารศาสตรมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิยะดา ชาวอ่อน. (2542). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกรการเปิดรับข่าวสารการณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่ ทางวิทยุโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ กับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมกรการมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อการไม่สูบบุหรี่ของเยาวชน : ศึกษาเฉพาะกรณีนักศึกษาชายสถาบันราชภัฏนครปฐม. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์). มหาวิทยาลัยสยาม.
- สารินี อุ๋นพยัคฆ์. (2555). ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ : ศึกษากรณีปัญหาการแอบถ่ายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์. (วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิติศาสตร์). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- KhaosodOnline. (2560). อวสานหนังแผ่น! EVS โบกมือลาหลังขาดทุนยับ เหตุคนนิยมดูหนังละเมิดลิขสิทธิ์. สืบค้นเมื่อ 19 มีนาคม 2567, จาก [https://www.khaosod.co.th/special-stories/news\\_586038](https://www.khaosod.co.th/special-stories/news_586038)
- MRG Online. (2559). ไลฟ์ที ล้มเป็น "หมู"!! เมื่อแผ่น "โน้ส" แท้ แพ้ FB Live. สืบค้นเมื่อ 19 มีนาคม 2567, จาก <https://mgonline.com/live/detail/9590000126976>
- PostToday. (2559). ไทยละเมิดลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ผ่านโซเชียลฟุ้ง. สืบค้นเมื่อ 19 มีนาคม 2567, จาก <https://www.posttoday.com/business/422554>
- ThaiPublica. (2018). ไทยละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ 66% สูงอันดับสามใน SEA. สืบค้นเมื่อ 19 มีนาคม 2567, จาก <https://thaipublica.org/2018/06/rate-unlicensed-software-thai/>