บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง **"ทัศนคติและพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร"** ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

2.2 แนวความคิดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และการควบคุมกับเทคโนโลยียุคดิจิทัล

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรรม

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึก

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication - CMC)

จากความหมายของ "เทคโนโลยี" และ "สารสนเทศ" ดังกล่าว ดังนั้น เทคโนโลยีสารสนเทศ(Information Technology : IT) จึงหมายถึง การนำเทคโนโลยีมาใช้สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสารสนเทศ ทำให้สารสนเทศมีประโยชน์และใช้งานได้กว้างขวางมากขึ้น เทคโนโลยีสารสนเทศรวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ ที่จะรวบรวม จัดเก็บใช้งาน ส่งต่อ หรือสื่อสารระหว่างกัน เทคโนโลยีสารสนเทศเกี่ยวข้องโดยตรงกับเครื่องมือเครื่องใช้ในการจัดการสารสนเทศ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์รอบข้าง ขั้นตอนวิธีการดำเนินการซึ่งเกี่ยวข้องกับซอฟแวร์ ตัวข้อมูล บุคลากร และกรรมวิธีดำเนินงานเพื่อให้ข้อมูลเกิดประโยชน์สูงสุด(http://oho.ipst.ac.th, 31 มีนาคม 2554)

ซึ่งหากจะมองตามแนวคิดนี้ ณ ปัจจุบัน เทคโนโลยีเราผลิตขึ้นมาในยุคล่าสุด และมีอิทธิพลกับเรามากที่สุด เพื่อแก้ปัญหาต่างๆในโลกทุนนิยมปัจจุบัน คือเทคโนโลยีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์นั่นเอง (Computer Mediated Communication - CMC) โดยเทคโนโลยีนี้แต่เดิมเราสร้างขึ้นเพื่อข้ามข้อจำกัดในการขนส่งจัดการสินค้าต่างๆที่ผลิตขึ้นได้เป็นจำนวนมาก และต้องการกระจายสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องสร้างระบบโครงข่ายฐานข้อมูลที่เชื่อมโยงเป็นหนึ่งเดียวทั่วโลก จากเหตุผลทางภาคธุรกิจ ที่ทำให้การติดต่อสื่อสารเกิดความก้าวหน้าขึ้นนี้ ได้กระจายสู่

สังคมวงกว้างออกไป นำไปสู่โฉมหน้าใหม่ของโลก กลายเป็นโลกาภิวัตน์ของสื่อใหม่อันทรงประสิทธิภาพ

ระบบการสื่อสารรูปแบบใหม่นี้เป็นสื่อที่แตกต่างจากระบบสื่อมวลชนอิเล็คโทรนิคแบบดั้งเดิม โดยมีข้อมูลในรูปแบบที่หลากหลายทั้งข้อความอักษร เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ และมีความสามารถในการสื่อสารแบบสองทางด้วยความฉับพลันทันที (Immediacy) ตามแต่ประสิทธิภาพของอุปกรณ์ หรือเลือกเวลาได้ตามต้องการ (Stability) โดยไม่จำกัดเขตแดนประเทศใดๆไว้ด้วยความห่างไกลอีกต่อไป ซึ่งเป็นการทำลายขอบเขตแบ่งกั้นทางด้านพื้นที่ และเวลา ทั้งหมดนี้ทำให้ผู้ที่จะเข้ามาใช้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ จะต้องมีส่วนร่วมอย่างเอาการเอางาน (Active Participation) มากกว่าการเข้ามาใช้สื่อมวลชนแบบเดิม ทั้งการติดตามรับสาร และผลิตสารตอบโต้ต่อสารนั้นๆ หรือสร้างข้อมูลใหม่ๆเข้ามาแบ่งปันกัน จนกลายเป็นการสื่อสารเสมือนจริงโดยผ่านโครงข่ายที่เรียกกันว่าโครงข่ายอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกกันติดปากว่า เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) นั่นเอง

2.1.1 เว็บเพจ (Web page) สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2540) ได้ให้ความหมายของเว็บเพจไว้ดังนี้ เว็บเพจ คือหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บนเว็บ ที่เจ้าของเว็บเพจ ต้องการจะใส่ลงไปในหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ซึ่งหน้าเว็บเพจโดยมี ข้อมูลแนะนำตัวเองที่ต้องการให้ผู้อื่นได้ทราบหรือข้อมูลที่น่าสนใจ เช่น หัวข้อต่างๆภายในกระทู้ เป็นต้น โดยที่ข้อมูลที่แสดงนั้น มีทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวและข้อมูลที่นำเสนอสามารถเชื่อมโยงในรูปของไฮเพอร์เท็กซ์ คือ เชื่อมโยงไปยังเว็บเพจอื่นที่จะให้ข้อมูลนั้นๆ ในระดับลึกลงไปได้เรื่อยๆและเว็บเพจมีที่อยู่อิเล็กทรอนิกส์บนเครือข่ายเฉพาะของตน ซึ่งแหล่งที่อยู่นี้เรียกว่า URL (Uniform Resource Locator)

2.1.2 เว็บบอร์ด (Webboard) เว็บบอร์ด เป็นส่วนประกอบหนึ่งที่ทำให้เว็บกลายเป็นที่นิยม โดยเว็บบอร์ดทำหน้าที่คล้ายๆ กับการให้ผู้เข้าเยี่ยมชมร่วมแสดงความคิดเห็น ทัศนะต่างๆ ตามที่มีการตั้งหัวข้อหรือกระทู้เอาไว้ ตัวอย่างเว็บบอร์ดที่เป็นที่นิยมมากที่สุดของไทย ที่ผู้เป็นสมาชิกสามารถตั้งกระทู้แจกภาพยนตร์ ทั้งไทยและต่างประเทศ รวมถึงซอฟว์แวร์ต่างๆ เช่นในเว็บบอร์ดต่างๆ จัดทำขึ้นเพื่ออัพโหลดและดาวน์โหลดไฟล์ต่างๆ โดยที่ระบบการให้บริการนั้นจะเริ่มจาก ให้ผู้ที่ต้องการใช้บริการ ทำการสมัครสมาชิกก่อน หลังจากนั้นจึงจะได้สิทธิ์ในการตั้งกระทู้ต่างๆ โดยที่ภายในกระทู้นั้นจะมีลิงค์ของภาพยนตร์ที่เจ้าของกระทู้โพสต์ไว้เพื่อให้เหล่าสมาชิกดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ตามเรื่องที่สนใจ ลิงค์ดังกล่าวได้มาจากการอัพโหลดไฟล์ผ่านเว็บไซต์ เช่น http://v3.gushare.com/, http://www.mediafire.com/

2.1.3 โฮมเพจ (Home page) โดยทั่วไปแล้วในแต่ละเว็บไซต์จะมีโฮมเพจ หรือ หน้าต้อนรับ (Welcome Page) ซึ่งปรากฏเป็นหน้าแรกเมื่อเปิดเว็บไซต์นั้นขึ้นมา เปรียบเสมือนกับสารบัญและคำนำ ที่เจ้าของเว็บไซต์สร้างขึ้นเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์องค์กรของตนว่าให้บริการในสิ่งใดบ้าง (กิดานันท์ มลิทอง, 2542) นอกจากนี้ภายในโฮมเพจก็อาจมีเอกสารข้อความที่เชื่อมโยงต่อไปยังเว็บเพจอื่นได้อีก ซึ่งโฮมเพจ สามารถเชื่อมโยงกับเว็บเพจและเว็บไซต์อื่นๆอีกเป็นจำนวนมากได้ (งามนิจ อาจรินทร์, 2542)

จากที่กล่าวมาข้างใต้เว็บบอร์ดต่างๆ มีโฮมเพจที่เป็นลักษณะเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์โดยอาศัยระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกกันว่าเวิลด์ไวด์เว็บเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้ทำเว็บบอร์ดกับผู้ชม โดยเว็บไซต์นั้นเปรียบเสมือนศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารของเว็บบอร์ด โดยมีเว็บเพจทำหน้าที่อธิบายขยายความในแต่ละส่วน และโฮมเพจถือเป็นส่วนที่ต้อนรับและบอกกล่าวกับผู้มาชมว่าข้อมูลข่าวสารที่ผู้ชมต้องการนั้นอยู่ในส่วนไหนของเว็บไซต์

เมื่อทุกคนสามารถเข้ามายืนบนพื้นที่เสมือนจริงหรือชุมชนออนไลน์ ผู้ส่งและผู้รับได้ถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยเครือข่ายสายโทรศัพท์และสายเคเบิล ซึ่งเชื่อมคอมพิวเตอร์ต่างๆของพวกเขาเข้าด้วยกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทั้งการส่งข้อความส่วนตัวจากพื้นที่ส่วนบุคคล (Sphere of Private People) และเผยแพร่ความคิดเห็นสู่พื้นที่สาธารณะในวงกว้างได้อย่างง่ายดาย จึงเกิดพื้นที่สาธารณะที่ได้รับการยกย่องในฐานะที่เป็นสื่อกลางที่เป็นประชาธิปไตย และให้อำนาจกับการสื่อสารของมวลชน ปัจเจกชนทั้งหลาย และผู้คนกลุ่มเล็กๆ สามารถส่งและรับข่าวสารของพวกเขานอกไปจากผู้คนกลุ่มใหญ่ โดยไม่ต้องต่อสู้แข่งขันกับนโยบายต่างๆที่มีข้อจำกัดหรือคับแคบ และกฎข้อบังคับ หรือเครื่องมือที่มีราคาแพงเกินไปจนเข้าไม่ถึง รวมถึงต้นทุนการผลิตต่างๆ ทำให้การเรียกร้องสิทธิ์ เสนอความคิดของกลุ่มต่างๆ มีเสียงที่ดังมากขึ้น จึงเกิดความเสมอภาคมากขึ้น

จะเห็นได้ว่าความเข้าใจของมนุษย์ต่อเทคโนโลยี ขึ้นกับความคุ้นชินในทางปฏิบัติด้วย ไม่ใช่เพียงการกระทบจากโครงสร้างสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างเดียว จึงกล่าวได้ว่าทั้งมนุษย์ และเทคโนโลยี ต่างก็ปั้นแต่งรูปร่างของกันและกัน เพื่อปรับปรุงความสามารถ และพัฒนาการของแต่ละฝ่ายไปเรื่อยๆไม่สิ้นสุด เพื่อให้เหลือน้อยเท่าที่จำเป็นที่สุด เพื่อก้าวสู่ความสมบูรณ์แบบของแต่ละฝ่ายในอนาคต

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

รับทราบข่าวคราวความเคลื่อนไหวของเรื่องราวต่างๆ รวมทั้งร่วมสนทนา และแสดงความคิดเห็นอย่างเสรีเกี่ยวกับเรื่องราวที่สนใจด้วยการฝากข้อความกลับไปกลับมา

เว็บบอร์ดยังเป็นแหล่งรวบรวมเกี่ยวกับกระทู้ที่ตั้งขึ้นมาเพื่อแจกไฟล์ ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆตามหัวข้อ อาทิ เช่น ห้องแจกภาพยนตร์การ์ตูน ห้องแจกภาพยนตร์ไทย ห้องแจกเพลง เป็นต้น ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์อีกทางหนึ่งนั่นเอง

จากแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านทางคอมพิวเตอร์ (CMC) นี้นำมาใช้เพื่อเพิ่มแนวคิดในการวิเคราะห์และอธิบายการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นตัวกลางสำคัญ และเป็นเครื่องมือที่ประชาชนใช้ในการสื่อสารระหว่างกันผ่านทางเว็บบอร์ด เพราะในปัญหานำวิจัยของผู้วิจัยทั้งสามข้อนั้น ไม่ว่าจะเป็น การศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ใช้เว็บบอร์ด ทัศนคติของผู้ใช้เว็บบอร์ด และพฤติกรรมของผู้ใช้เว็บบอร์ด ล้วนแล้วแต่เป็นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น เพราะมีคำสำคัญที่เรียกว่าเว็บบอร์ดนั่นเอง

2.2 แนวความคิดด้านกฎหมายลิขสิทธิ์และการควบคุมกับเทคโนโลยียุคดิจิตอล

นพมาศ ประสิทธิ์มณฑล ข้อมูลจาก (www.oocities.com, 11 สิงหาคม 2552) ได้กล่าวถึงปัญหาเรื่องการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาไม่ใช่ปัญหาใหม่ที่เพิ่งเป็นประเด็นแต่อย่างใด โดยเฉพาะในต่างประเทศอย่างกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาของอังกฤษ หรือสหรัฐอเมริกามีอายุร่วมร้อยปีมาแล้ว เมื่อมาถึงยุคอินเทอร์เน็ต ปัญหาการละเมิดสิทธิ์ในทรัพย์สินทางปัญญา ไม่ว่าจะเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า หรือ ความลับทางการค้า ก็ตามที ดูเหมือนจะกลับมาเป็นปัญหาให้เจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา และนักกฎหมายต้องมาขบคิดกันอีกครั้งว่า มาตรการทางกฎหมายที่มีอยู่ปรับใช้ หรือให้ความคุ้มครองเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตได้เพียงพอหรือไม่

ถ้ากฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาไม่สามารถปรับใช้กับกรณีการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือมีความคลุมเครือในตัวบทกฎหมาย เป็นต้นว่า ไม่สามารถตีความให้ครอบคลุมถึงการให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาออนไลน์ได้ ก็ต้องมาพิจารณากันว่า มีความเหมาะสมหรือไม่ที่จะมีกฎหมายใหม่ในลักษณะเฉพาะ (Sui Generis) มาใช้กับทรัพย์สินทางปัญญาบนอินเทอร์เน็ต นอกจากมาตรการทางกฎหมายแล้ว มาตรการป้องกันการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาทางเทคนิค หรือ Technological Solutions ก็เป็นประเด็นหลักในทางปฏิบัติ ที่เจ้าของทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งหาทางป้องกันการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาจากผู้ที่ไม่ได้อนุญาต (Unauthorized Use) โดยการใช้เทคโนโลยีเข้าช่วย แน่นอนว่า วิธีนี้สะดวก รวดเร็วกว่าการให้ภาครัฐร่างกฎหมายใหม่ เพื่อให้ความคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาในลักษณะดังกล่าว

เนื่องจากการละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาบนอินเทอร์เน็ตมีหลายลักษณะ และเกี่ยวข้องกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาหลายเรื่อง ในบทความนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงมาตรการในการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานที่เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเท่านั้น (http://www.decha.com/main/showTopic.php?id=2123, 16 กันยายน 2552) ซึ่งแนวคิดนี้ผู้วิจัยได้เอามาใช้สนับสนุน ปัญหานำวิจัยในข้อที่สอง คือ ในส่วนของทัศนคติ ว่ากลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานครนั้น ทราบหรือไม่ว่าประเทศไทยมีกฎหมายควบคุมด้านการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ แต่รายละเอียดที่นำเสนอภายในแนวคิดนี้ เป็นมาตราทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมผู้ที่จะดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เพื่อให้ผู้ที่ศึกษางานวิจัยนี้ได้ทราบถึงข้อมูลในเชิงลึกด้วย

เหตุผลในการมีมาตรการพิเศษในการป้องกันลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้การผลิตงานพิมพ์ งานเขียนเป็นไปได้เร็วขึ้น เพียงแต่กดปุ่ม ทำซ้ำ "Copy" หรือ ใช้วิธีตัดแปะ "Cut and Paste" ผลงานที่เกิดจากการทำซ้ำ โดยคอมพิวเตอร์นั้นเหมือนงานต้นฉบับมาก เกือบจะไม่มีความแตกต่างกับต้นฉบับเลยก็ว่าได้ นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบันราคาถูกลงมาก ประชาชนในฐานะปานกลางสามารถหาซื้อมาใช้ได้ นี่ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่กังวลใจเจ้าของลิขสิทธิ์ โดยเฉพาะในกรณีที่ ผลงานสร้างสรรค์ถูกจัดเก็บในรูปอิเล็กทรอนิกส์ หรือ Digital Form อาจมีความเสี่ยงที่จะถูกลักลอบ นำไปทำซ้ำได้ง่าย แต่ที่เป็นปัญหามากกว่านั้น ก็คือ ความแพร่หลายของอินเทอร์เน็ต ช่วงปี 1994 - 2010 ทำให้เกิดการเผยแพร่งานสร้างสรรค์โดยมิได้รับอนุญาตทางอินเทอร์เน็ตมากมาย จะเห็นได้ว่า ทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการทำซ้ำ และศักยภาพในการเผยแพร่งานสร้างสรรค์ของอินเทอร์เน็ตในลักษณะไร้เขตแดน ทำให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นไปได้ง่ายทั้งในการทำและการเผยแพร่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ถูกสร้าง และถูกเก็บในรูปอิเล็กทรอนิกส์ เช่นการใช้ PDA (Personal Data Assistance) หรือ ปาล์ม (Palm Pilot) ในการจดบันทึกย่อ ในธุรกิจบันเทิง บันทึกเพลง หรือภาพยนตร์ลงในซีดี หรือ ดีวีดี ก็อยู่ในรูปดิจิทอล

แม้จะมีข้อโต้แย้งว่า การเก็บงานเขียน หรือ ภาพวาดไว้ในรูปกระดาษเหมือนเดิม จะได้ไม่ถูกลักลอบเอาไปทำซ้ำ ดูเหมือนว่าจะไม่ได้ผลอีกเช่นกัน เพราะเทคโนโลยีของการทำซ้ำนั้นก้าวหน้ากว่ามาก เช่น สแกนเนอร์ (Scanners) เพียงแค่การนำงานเขียนที่บันทึกอยู่ในกระดาษมาทำการสแกน ก็กลายเป็นว่า งานสร้างสรรค์ของเราถูกทำซ้ำ และจัดเก็บในรูปดิจิทอลเรียบร้อยแล้ว เหตุผลข้างต้นก็เป็นที่มาของมาตรการพิเศษทางกฎหมาย และทางเทคนิค ที่ต้องการจะปกป้องสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเผยแพร่งานของตนทางอินเทอร์เน็ต หรือ จัดเก็บงานของตนในรูปดิจิทอล มิให้มีการละเมิดลิขสิทธิ์ของเจ้าของสิทธิดังกล่าว ในประเทศไทยมีการออก พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์

พ.ศ. 2537 และมาตราที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ควบคุมเกี่ยวกับการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด มีดังนี้

ส่วนที่1 บทนิยาม มาตรา 1-7 โดยผู้วิจัยได้เลือกมาตราที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมานำเสนอเฉพาะบางมาตราเท่านั้น

มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้

"ผู้สร้างสรรค์" หมายความว่า ผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์อย่างใด อย่างหนึ่งที่เป็นงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

"ลิขสิทธิ์" หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียวที่จะทำการใด ๆ ตามพระราชบัญญัตินี้ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

"ภาพยนตร์" หมายความว่า โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงบนวัสดุอื่น เพื่อนำออก ฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

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

"ทำซ้ำ" หมายความรวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับ ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายความถึง คัดลอกหรือทำสำเนา โปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

ส่วนที่ 4 อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์

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

ส่วนที่ 5 การละเมิดลิขสิทธิ์

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

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

(1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง

(2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

(3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

จะเห็นได้ว่า **พระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537** นั้นได้ออกมาคุ้มครองผู้สร้างสรรภาพยนตร์ ตลอดจนไปถึงสื่อใหม่อย่างอินเทอร์เน็ต แล้วก็ตาม ซึ่งใน **มาตรา 28** นั้นได้กล่าวไว้ว่า การทำซ้ำ เผยแพร่ต่อสาธารณชน และ ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางาน ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านเว็บบอร์ด และผู้ที่ทำการอัพโหลดไฟล์ภาพยนตร์ ถือได้ว่าเป็นการกระทำที่ละเมิดตาม มาตรา 28 ทั้งสิ้น เพราะมีทั้งการทำซ้ำ เผยแพร่ต่อสาธารณะ (เว็บบอร์ด Siam2fun.com) และให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา

แต่ถึงแม้ว่าจะมีพระราชบัญญัติ ลิขสิทธิ์ออกมาคุ้มครองแล้วก็ตาม ก็ยังพบผู้ที่ละเมิดความผิดแต่มิได้ถูกลงโทษตามกฎหมายอีกมากมาย แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีในการตรวจสอบเพื่อหาผู้กระทำความผิดนั้นอาจไม่มีประสิทธิภาพที่เพียงพอ

ภายในแบบสอบถามของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ถามคำถามเกี่ยวกับกฎหมายลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต ในเชิงของทัศนคติ แต่เป็นคำถามโดยรวม และ ไม่ได้แยกมาตราในการถาม ว่ากลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ทราบหรือไม่ว่า ประเทศไทยนั้นมีกฎหมายลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต แล้วหรือไม่เพียงเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในส่วนของกฎหมายละเมิดลิขสิทธิ์ด้วย

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของสังคมไทย

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

เมื่อพิจารณาจากมุมมองของการเข้าถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตเทียบกับจำนวนประชากรทั้งประเทศพบว่า ประเทศไทยมีอัตราการเข้าถึงอินเตอร์เน็ท ต่อประชากรอยู่ในระดับที่ต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในแถบเอเชียด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเวียดนาม สิงคโปร์ มาเลเซีย เกาหลีใต้ และญี่ปุ่น สาเหตุสำคัญที่ทำให้สัดส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทยยังค่อนข้างน้อย เพราะโครงข่ายอินเทอร์เน็ตยังไม่ครอบคลุมทั่วประเทศ โดยเฉพาะโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ยังคงกระจุกตัวอยู่ในเขตเมือง

ห้องสมุดงานวิจัย
วันที่ 6 ก.ค. 2555
246555

ผลการสำรวจของทางเอแบคโพลล์ (http://www.ryt9.com/s/abcp/97935, 21 กุมภาพันธ์ 2552) ที่ผู้วิจัยได้นำมาประกอบได้ทำให้เกิดข้อสรุปเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดเพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ ว่าในส่วนของค่าร้อยละของจุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ดาวน์โหลด สรุปได้ว่า การดาวน์โหลดเพลง / ภาพยนตร์ มีจำนวนถึงร้อยละ50 และ การอ่านกระทู้/ตั้งกระทู้ มีจำนวนร้อยละ28.8 แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยนั้นในเรื่องของการเข้าเว็บบอร์ดเพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์มีแนวโน้มที่สูง

สำหรับประเด็นที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ ก่อนที่จะทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์บนเว็บบอร์ด ผู้ที่สนใจดาวน์โหลดจะต้องมีการสมัครสมาชิก โดยการกรอกข้อมูลประวัติส่วนตัว และ E-mail จากข้อมูลการสำรวจที่ได้นั้น กว่าร้อยละ57 ทราบว่าข้อมูลที่กรอกไปทางผู้ให้บริการเว็บบอร์ด ต้องเก็บข้อมูลการสมัครสมาชิกเป็นความลับ แต่มีประชาชนส่วนใหญ่ที่ยังไม่รู้ว่ากรอกไปเพื่ออะไร กรอกทำไม ร้อยละ 23.7 และ ร้อยละ 19.3 ไม่แน่ใจ ถึงแม้ว่าจะมีผู้ที่ทราบถึงร้อยละ57 แล้วก็ตาม แต่การได้รับ Email จากการโฆษณาสินค้าต่างๆอีกก็ยังมีเป็นจำนวนมาก การสำรวจนี้ยังชี้ให้เห็นอีกว่า ถึงแม้จะมีการโฆษณาสินค้ามาก็ตามแต่ก็ยังมองเห็นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้น แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ใช้เว็บบอร์ดได้ถูกละเมิดสิทธิส่วนบุคคล โดยที่ผู้ใช้เว็บบอร์ดเห็นชอบหรือไม่เห็นชอบก็ตาม

ค่าร้อยละของตัวอย่างที่ระบุ ประเภทของการเคยเข้าเว็บไซต์ หรือใช้บริการออนไลน์ จะสังเกตได้ว่าการดาวน์โหลดแบบ Peer-to-peer (P2P) ซึ่ง Peer-to-peer หมายถึง เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยในแต่ละเครื่องมีข้อมูลเก็บอยู่ และสามารถจำลองตนเองเป็น server เพื่อเปิดให้ เครื่องอื่นๆ สามารถเข้ามาโหลดข้อมูลจากเครื่องของตนเองได้ เช่น Peer-to-peer (P2P) ที่นิยมมาก คือ Bittorrent, Kazaa, LimeWire มีอัตราการดาวน์โหลดถึงร้อยละ 23.9 การดาวน์โหลดดังกล่าวเป็นการดาวน์โหลดที่นิยมกันมากในปัจจุบัน (javaboom.wordpress.com , 28 ต.ค. 2552) โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆส่วนมากก็มาจากการดาวน์โหลดแบบนี้ด้วยเช่นกัน ดังนั้นการแก้ปัญหาจึงเป็นเรื่องที่ยาก นอกจากจะปลูกฝังพฤติกรรม และจิตสำนึกในการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนให้ถูกต้องแล้ว ยังควรสร้างค่านิยมที่ดี จึงจะสามารถแก้ปัญหาที่ต้นเหตุได้

ในส่วนของร้อยละของตัวอย่างที่ระบุ ความถี่ในการสร้าง หรือเผยแพร่เนื้อหาด้วยตนเอง (เช่น การเขียนบล็อก หรือไดอารี่ออนไลน์ การเขียนสารานุกรม การคอมเมนต์บล็อก และเว็บบอร์ด เป็นต้น) จะเห็นได้ว่าผู้ที่ ไม่เคยเลย มีถึงร้อยละ 43.5 การที่ตัวเลขสูงขนาดนี้ไม่ได้แปลว่าคนที่ดาวน์โหลดภาพยนตร์ ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ นั้นจะน้อยตามไปด้วยเพราะ พฤติกรรม ของคนที่มาดาวน์โหลดส่วนใหญ่แล้ว จะมาเพื่อดาวน์โหลดอย่างเดียว จะไม่มีการคอมเมนต์บล็อก เพื่อขอบคุณ

ผู้แจกมากมายนัก ทำให้เป็นที่น่าวิตกในประเด็นที่ว่า ดาวน์โหลดภาพยนตร์ก็ฟรี แม้แต่จิตใจที่จะสนทนาผ่านทางเว็บบอร์ด เพื่อที่จะขอบคุณผู้แจกยังไม่มีอีกด้วย

ทั้งนี้ที่ผู้วิจัยเลือกแนวคิดนี้มาใช้ในงานวิจัย เพราะจากปัญหานำวิจัยของงานวิจัยนี้ ในข้อสาม ผู้วิจัยต้องการทราบถึงว่า มีปัจจัยอะไรบ้างที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้เว็บบอร์ดของกลุ่มคนทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร ในเมื่อการใช้เว็บบอร์ดนั้นถือได้ว่า เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกัน และกลุ่มที่ผู้วิจัยต้องการศึกษานั้น ก็คือกลุ่มคนที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งถือว่ากลุ่มคนเหล่านี้นั้น เป็นกลุ่มคนที่อยู่ในสังคมไทย ด้วยเช่นกัน จึงเป็นเหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกเอาแนวคิดนี้มาใช้ในงานวิจัย

2.4 แนวคิดความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรรม (KAP)

2.4.1 แนวความคิดเกี่ยวกับความรู้ เบนจามิน เอส บลูม (อ้างถึงในนริศรา ธนาภิวัฒนกูร, 2542) กล่าวว่า ความรู้เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการระลึกได้ ถึงสิ่งเฉพาะและสิ่งทั่วๆไประลึกถึงวิธีการ กระบวนการ หรือสถานการณ์

ระดับความรู้

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

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

ระดับที่ 2 ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาที่เกี่ยวกับการสื่อความหมายในลักษณะของการแปรความ ตีความ และสรุป ในระดับนี้นอกจากจะแค่ดาวน์โหลดภาพยนตร์ผ่านทางเว็บบอร์ดได้แล้วแต่ยังสามารถ รู้อีกว่า ลิงค์ ที่กดดาวน์โหลดนั้นมาจากแหล่งใด การอัพโหลดไฟล์ สามารถทำอย่างไร การตั้งชื่อ ลิงค์ ทำอย่างไรอีกด้วย

ระดับที่ 3 การนำไปใช้ (Application) หมายถึง การนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ในระดับนี้ผู้ดาวน์โหลดสามารถทำ ลิงค์ ขึ้นมาเองเพื่อแจก ไฟล์ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ได้

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

ระดับที่ 4 การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง การพิจารณาแยกแยะเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆที่มีความสัมพันธ์กัน ในระดับนี้เราสามารถวิเคราะห์ได้ว่าถ้าเราฝากไฟล์ ภาพยนตร์ ละเมิดลิขสิทธิ์ ควรจะอัพโหลดไว้ที่เว็บไหน ถึงจะเร็ว และ ไฟล์ ที่ฝากควรจะแปลงให้มีขนาดเล็กลงหรือไม่

ระดับที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง ความสามารถในการรวบรวมส่วนประกอบย่อยๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับนี้ผู้ที่อัพโหลดแจกไฟล์ ภาพยนตร์จะสามารถทำการศึกษาเพิ่มเติมโดยการสร้างสรรค์มากขึ้นคือ สามารถรวมภาพยนตร์จาก วีซีดี หลายแผ่นมาอยู่ใน ดีวีดี แผ่นเดียวด้วยโปรแกรมที่ศึกษามา

ระดับที่ 6 การประเมินผล (Evaluation) หมายถึงความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับค่านิยม ความคิด ผลงาน คำตอบ วิธีการ และเนื้อหาสาระเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างโดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาตัดสิน ในระดับนี้ผู้ที่ใช้งานเว็บบอร์ดที่เกี่ยวกับการแจก ไฟล์ ภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ สามารถประเมินความน่าเชื่อถือต่างๆ ของผู้ที่อัพโหลดภาพยนตร์แจกได้ จากประสบการณ์ของการลองผิดลองถูกมานับครั้งไม่ถ้วน เช่น การประเมินจากหัวข้อกระทู้, การประเมินจากสกุลของไฟล์ ที่นำมาโพสต์แจกก็สามารถทราบได้ทันทีว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นชัดหรือไม่ชัด

อย่างไรก็ตามการเกิดความรู้ไม่ว่าระดับใดก็ตามย่อมมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกนึกคิดซึ่งเชื่อมโยงกับสภาพจิตใจในบุคคลต่างกัน อันมีปัจจัยมาจากประสบการณ์ที่สั่งสมมา และสภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลมีความคิด และแสดงออกตามความคิด ความรู้สึกของตน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความรู้เป็นบ่อเกิดแห่งทัศนคติ

2.4.2 แนวความคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude) ความหมาย คำ ว่า ทัศนคติ หรือ Attitude มาจากภาษาละตินว่า “Aptus” แปลว่า โน้มเอียง, เหมาะสม

ราชบัณฑิตยสถาน (2524: 33) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ทัศนคติ หมายถึง แนวโน้มที่บุคคลได้รับหรือเรียนรู้มา และเป็นแบบอย่างในการแสดงปฏิกิริยาสนับสนุนหรือเป็นปฏิปักษ์ต่อบางสิ่งบางอย่าง หรือต่อบุคคลบางคน ทัศนคตินี้เห็นได้จากพฤติกรรมซึ่งอาจเป็นแบบเข้าสู่ (Approach) หรือถอนตัวออก (Withdrawal) ก็ได้

เครช และครัทช์ฟิลด์ (Kretch & Crutchfield, อ้างถึงใน งามตา วนินทานนท์, 2537) กล่าวว่า ทัศนคติ คือ ผลรวมที่ก่อให้เกิดพลังจูงใจ อารมณ์ การรับรู้ และกระบวนการรู้คิดเกี่ยวกับประสบการณ์รอบตัวบุคคล

ฟิชเบน (Fishbein, อ้างถึงใน งามตา วนินทานนท์, 2537) ได้ให้ความหมายของทัศนคติในแง่ขององค์ประกอบด้านความรู้สึก คือ เป็นลักษณะทางอารมณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งกำหนดการตอบสนองอย่างคงเส้นคงวาต่อวัตถุในทิศทางที่พอใจหรือไม่พอใจ

งามตา วนินทานนท์ (2537: 200) ได้สรุปความหมายของทัศนคติ ไว้ว่า ทัศนคติ คือ จิตลักษณ์ประเภทหนึ่งของบุคคล เกิดจากการรู้คิดเชิงประเมินค่าเกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทำนองประโยชน์หรือโทษ ทำ ให้มีความรู้สึกโน้มเอียงไปทางชอบ พอใจมากน้อยต่อสิ่งนั้นๆ หรือกล่าวได้ว่า ทัศนคติเป็นความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆโดยมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ รวมทั้งความพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมเฉพาะอย่าง จากนิยามของทัศนคติดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปความหมายของทัศนคติได้ดังนี้

ทัศนคติ หมายถึง ความรู้คิดเชิงประเมินค่า ความรู้สึกและความพร้อมกระทำของบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตนต่อสิ่งนั้นนั่นเอง

องค์ประกอบของทัศนคติ

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

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

2. องค์ประกอบทางความรู้สึก (Affective Component) ทัศนคติมีลักษณะที่สำคัญ คือ อารมณ์ของบุคคลเกี่ยวกับวัตถุทางทัศนคตินั้น โดยเป็นความรู้สึกที่มีทิศทาง ซึ่งหมายถึงความชอบความไม่ชอบสิ่งหนึ่ง หรือความพอใจไม่พอใจสิ่งหนึ่ง

3. องค์ประกอบทางการพร้อมกระทำ (Action Tendency Component) เมื่อบุคคลมีความรู้เชิงประเมินค่า และมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบสิ่งนั้นแล้ว สิ่งที่สอดคล้องกันติดตามมาก็คือความพร้อมที่จะกระทำ การให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตนต่อสิ่งนั้นด้วย

จะเห็นได้ว่า การที่บุคคลมี ทัศนคติ ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่างกัน ก็เนื่องมาจาก บุคคลมีความเข้าใจ มีความรู้สึก หรือมี แนวความคิด แตกต่างกันนั้นเองดังนั้น ส่วนประกอบทาง ด้านความคิดหรือ ความรู้ ความเข้าใจ จึงนับได้ว่าเป็นส่วนประกอบ ขั้นพื้นฐาน ของ ทัศนคติ และส่วนประกอบ

นี้ จะเกี่ยวข้อง สัมพันธ์ กับ ความรู้สึกของบุคคล อาจออกมาในรูปแบบแตกต่างกัน ทั้งในทางบวกและทางลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับ ประสบการณ์ และ การเรียนรู้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างองค์ประกอบของทัศนคติ ทั้ง 3 เพื่อมาใช้อธิบายถึงทัศนคติของคนไทยที่เข้าใช้บริการเว็บบอร์ดในการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ โดยความเข้าใจของผู้วิจัยเอง ดังนี้ ในส่วนขององค์ประกอบทางการรู้คิด (Cognitive Component) คือ ผู้เข้าใช้บริการส่วนใหญ่มีการรู้คิดเกี่ยวกับการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่มีประโยชน์เนื่องจากไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ มีการกระทำกันอย่างแพร่หลาย จนถูกมองเป็นเรื่องปกติ องค์ประกอบต่อมาคือองค์ประกอบทางความรู้สึก (Affective Component) ในด้านนี้จะเกี่ยวกับทางด้านอารมณ์ คือ ส่วนใหญ่ผู้ที่เข้าใช้บริการดาวน์โหลดภาพยนตร์ จะมองการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องชอบธรรม และพึงพอใจ ส่วนองค์ประกอบสุดท้าย คือ องค์ประกอบทางการพร้อมกระทำ (Action Tendency Component) เมื่อองค์ประกอบทั้งสองส่วน ทั้งความรู้คิดและความรู้สึก ถูกตัดสินใจในทางบวกแล้วจึงเกิดองค์ประกอบที่สามขึ้น คือ เกิดความพร้อมที่จะกระทำการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านทางเว็บบอร์ด ขึ้นนั่นเอง

ลักษณะของทัศนคติ

งามตา วนินทานนท์ (2537: 200) กล่าวว่า องค์ประกอบทั้งสามของทัศนคติ มีลักษณะร่วมกัน 2 ประการคือ การมีทิศทางและปริมาณขององค์ประกอบนั้นๆ

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

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

ฑิตยา สุวรรณะชฎ (2520: 602) ให้ความเห็นว่า ทัศนคติมีลักษณะสำคัญ 4 ประการคือ

1. ทัศนคติเป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมโต้ตอบ (Predisposition to Response) ต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจะเรียกว่าเป็นสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง

2. ทัศนคติ จะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา (Persistent Over Time) แต่มิได้หมายความว่าจะไม่มีการเปลี่ยนแปลง

3. ทัศนคติ เป็นตัวแปรแฝงที่นำ ไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับความรู้สึกนึกคิดไม่ว่าจะเป็นในรูปของการแสดงออกโดยวาจา หรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

4. ทัศนคติ มีคุณสมบัติของแรงจูงใจในอันที่จะทำ ให้บุคคลประเมิน และเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งหมายความต่อไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย

การเกิดและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ โดยมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติดังต่อไปนี้

1) วัฒนธรรม (Culture)

2) ครอบครัว (Family) ครอบครัวเป็นสถาบันแรกในการอบรมเลี้ยงดู จึงมีอิทธิพลมากที่สุดในการสร้างทัศนคติ

3) กลุ่มเพื่อน (Social group)

4) บุคลิกภาพ (Personality) บุคคลที่มีบุคลิกภาพต่างกัน จะมีทัศนคติไม่เหมือนกัน

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2530) กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเกิดทัศนคติ มีดังนี้

1) กระบวนการเรียนรู้ (Socialization) จากโรงเรียน บ้าน วัด สถาบัน หรือแหล่งชุมชนอันเกี่ยวกับประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อต่างๆ

2) การเลียนแบบ จากบุคคลที่มีอิทธิพลต่อตัวเราโดยตรง ที่เรียกว่าตัวแบบ

3) อิทธิพลของกลุ่มที่เราเข้าร่วมอยู่ อาจเป็นกลุ่มเล็กหรือกลุ่มใหญ่ก็ตาม ที่มีความเห็นของสมาชิกข้างมากสามารถจูงใจเราให้เปลี่ยนทัศนคติตามไปด้วย

4) การสรุปตีความจากลักษณะบุคคลที่ปรากฏให้เห็น (Stereotype) เป็นปัจจัยให้ชอบหรือไม่ชอบสิ่งที่เกี่ยวข้องได้ เช่น เห็นอาจารย์ที่มีลักษณะแตกต่างจากอาจารย์ที่เราชอบ มาสอนวิชาให้เรา ความรู้สึกไม่ชอบอาจารย์ทำ ให้มีทัศนคติไม่ดีต่อวิชานั้นในภายหลังได้

5) ความบกพร่องในบุคลิกภาพและการปรับตัว ทำ ให้บุคคลนั้นๆ ถือว่าเป็นปมด้อยของตนเองเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อสิ่งที่เกี่ยวข้องการเกิดทัศนคติ เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และประสบการณ์ ตามวัฒนธรรมและกลุ่มที่บุคคลนั้นๆเกี่ยวข้องอยู่ เมื่อมองการเกิดให้สัมพันธ์กับ

องค์ประกอบของทัศนคติ จะช่วยให้มองเห็นความชัดเจนยิ่งขึ้น (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526: 89-91) คือ

1) การเกิดทัศนคติทางการรู้คิด (Cognitive Component) เกิดจากการแบ่งกลุ่มของสิ่งที่ผ่านเข้ามาจากภายนอก เพื่อให้เกิดความง่ายในการให้ความหมายหรือความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้น โดยรวมสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน (Categorization) เช่น เชื่อว่าชาวเม็กซิกันสกปรกหรือขี้เกียจ จึงมีอิทธิพลให้ชาวผิวขาวไม่จ้างพวกเม็กซิกันเข้าทำ งาน

2) การเกิดทัศนคติทางความรู้สึก (Affective Component) เกิดจากความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เป็นไปในด้านบวกหรือลบ ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่มาเร้า

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

ส่วนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ทองจุ ขันขาว (2528: 20) กล่าวไว้ว่า การที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคลหนึ่งๆนั้น มี 4 วิธีด้วยกัน คือ การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและค่านิยม การสร้างความหวังใหม่ การใช้อิทธิพลกลุ่ม และการใช้องค์ประกอบแทรกซ้อน

1) การเปลี่ยนแปลงความเชื่อและค่านิยม ทำ ได้โดยการใช้ข้อมูลอย่างใหม่ จะทำ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนประกอบของทัศนคติทางด้านความรู้คิด ซึ่งจะมีผลถึงอารมณ์และการปฏิบัติของบุคคลด้วย

2) การสร้างความหวังใหม่ วิธีการนี้เป็นการชี้ให้เห็นถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับหลังจากการทำ ตามวิธีการใหม่

3) การใช้อิทธิพลกลุ่ม คนเราต้องเป็นสมาชิกของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งและต้องการการยอมรับของกลุ่มนั้นด้วย ดังนั้น อิทธิพลของกลุ่มจึงมีผลเป็นอย่างมากต่อทัศนคติของบุคคล

4) การใช้องค์ประกอบแทรกซ้อน องค์ประกอบแทรกซ้อนในที่นี้หมายถึง ลักษณะนิสัยของแต่ละคน มาตรฐานของสังคม และผลต่อเนื่องซึ่งเกิดมาจากการทำ ตามกิจกรรมนั้นๆ

ความสัมพันธ์ระหว่าง ทัศนคติ กับ พฤติกรรม (Attitude and Behavior)

ทัศนคติ กับพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ มีผลซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ทัศนคติ มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ในขณะเดียวกัน การแสดงพฤติกรรมของบุคคลก็มีผลต่อ ทัศนคติ ของบุคคลด้วย อย่างไรก็ตาม ทัศนคติ เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรม ทั้งนี้เพราะ เทรียนดิส (Triandis, 1971) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคล เป็นผลมาจาก ทัศนคติ บรรทัดฐานของ

สังคม นิสัย และผลที่คาดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติโดยการสื่อสาร (Attitude Change: Communication)

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526: 5) กล่าวว่า ทัศนคติ ของบุคคลสามารถถูกทำให้เปลี่ยนแปลงได้หลายวิธี อาจโดยการได้รับข้อมูล ข่าวสารจากผู้อื่น หรือจากสื่อต่าง ๆ ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบของ ทัศนคติ ในส่วนของ การรับรู้ เชิงแนวคิด (Cognitive Component) และเมื่อองค์ประกอบส่วนใดส่วนหนึ่งเปลี่ยนแปลง องค์ประกอบส่วนอื่น จะมีแนวโน้ม ที่จะ เปลี่ยนแปลงด้วย กล่าวคือ เมื่อองค์ประกอบของ ทัศนคติ ในส่วนของการรับรู้ เชิงแนวคิดเปลี่ยนแปลง จะทำให้องค์ประกอบ ในส่วนของอารมณ์ (Affective Component) และองค์ประกอบในส่วนของพฤติกรรม (Behavioral Component) เปลี่ยนแปลงด้วย

การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดย การสื่อสาร พิจารณาจากแบบจำลอง การสื่อสาร ของ ลาสเวล (Lasswell, 1948) ซึ่งได้วิเคราะห์ กระบวนการสื่อสาร ในรูปของ ใคร พูดอะไร กับใคร อย่างไร และได้ผลอย่างไร ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นตัวแปรต้น และตัวแปรตาม กล่าวคือ ใคร (ผู้ส่งสาร) พูดอะไร (สาร) กับใคร (ผู้รับสาร) อย่างไร (สื่อ) ก็คือตัวแปรต้น ส่วนได้ผลอย่างไร (ผลของการสื่อสาร) ก็คือ ตัวแปรตามตัวแปรต้นทั้ง 4 ประการ ซึ่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ มีลักษณะดังนี้

ผู้ส่งสาร (Source) ผลของสารที่มีต่อการเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ของบุคคลขึ้นอยู่กับ ผู้ส่งสาร ลักษณะของผู้ส่งสารบางอย่าง จะสามารถ มีอิทธิพลต่อบุคคลอื่นมากกว่าลักษณะอื่น ๆ เช่น ความน่าเชื่อถือ (Credibility) ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการคือ ความเชี่ยวชาญ (Expertness) และความน่าไว้วางใจ (Trustworthiness) ผู้ส่งสารที่มีความน่าเชื่อถือสูง จะสามารถชักจูงใจได้ดีกว่า ผู้ส่งสารที่มี ความน่าเชื่อถือต่ำ นอกจากนี้บุคลิกภาพ(Personality) ของผู้ส่งสารก็มีความสำคัญต่อการยอมรับสาร (Message) ลักษณะของสารจะมีผลต่อการยอมรับหรือไม่ยอมรับของบุคคล ถ้าเตรียมเนื้อหาสารมาเป็นอย่างดีผู้รับสารก็อยากฟัง ดังนั้นการเรียงลำดับของเนื้อหาความชัดเจนของเนื้อหาสาร ความกระชับ เป็นต้น จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ต่อการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ

สื่อ (Channel) หรือช่องทางการสื่อสาร เป็นเรื่องของประเภทและชนิดของสื่อที่ใช้

ผู้รับสาร (Receiver) องค์ประกอบของผู้รับสารที่จะทำให้เกิดการจูงใจที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ สติปัญญา ทัศนคติ ความเชื่อ ความเชื่อมั่นในตนเอง การมีส่วนร่วม การผูกมัด เป็นต้น

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

1. ความตั้งใจ/ความสนใจ (Attention)

2. ความเข้าใจ (Comprehension)
3. การยอมรับต่อสาร (Yielding)
4. การเก็บจำสารไว้ (Retention)
5. การกระทำ (Action)

โดยผู้รับสารต้องผ่านไปที่ละขั้น เพื่อที่ การสื่อสาร จะสามารถเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ ได้ครบถ้วนตาม กระบวนการ ซึ่งในสภาพการณ์ปกติ ขั้นตอนแรก ๆ จะต้องเกิดขึ้นก่อน เพื่อที่ขั้นตอนต่อ ๆ ไป จะเกิดขึ้นได้ การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ โดยใช้อิทธิพลทางสังคม (Attitude Change: Social Influence) อิทธิพลทางสังคม มีผลอย่างมาก ต่อ การเปลี่ยนแปลง ทัศนคติ และการตัดสินใจ เพราะในขณะตัดสินใจ ย่อมมี กลุ่มบุคคล ที่มีความสำคัญ ต่อผู้ป่วยเข้ามาเกี่ยวข้อง ได้แก่บุคคลในครอบครัว ญาติพี่น้อง และเพื่อนฝูง เป็นต้น

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำ แนวความคิดความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรรม มาใช้ เพื่อศึกษาทัศนคติของประชาชนที่เข้าใช้เว็บบอร์ดเพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ และดูว่าทัศนคติของผู้ใช้เว็บบอร์ด มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมหรือไม่อย่างไร โดยทัศนคติต่อเรื่องดังกล่าว เป็นตัวแปรหนึ่งที่ผู้วิจัยคาดว่า จะมีความสัมพันธ์และมีผลต่อการศึกษา เพื่อช่วยเปลี่ยนทัศนคติของประชาชนไทยในการหันมาบริโภคภาพยนตร์ที่มีลิขสิทธิ์ได้

2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับจริยธรรม

จริยธรรม หรือ จริยศาสตร์ เป็นหนึ่งในวิชาหลักของ วิชาปรัชญา ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับความดีงามทางสังคมมนุษย์ จำแนกแยกแยะว่าสิ่งไหนถูกและสิ่งไหนผิด หากจะอธิบายอย่างง่ายๆ แล้ว จริยธรรม หมายถึง การแยกสิ่งถูกจากผิด ดีจากเลว

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

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

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

คำว่า ธรรม พระราชวรมุนี (ประยุทธ์ ปยุตโต) กล่าวไว้ว่า คือ "สภาพที่ทรงไว้ ธรรมดา ธรรมชาติ สภาวะธรรม สัจธรรม ความจริง เหตุ ต้นเหตุ สิ่ง ปรากฏการณ์ ฯลฯ (พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์ พระราชวรมุนี (ประยุทธ์ ปยุตโต) เพิ่มศัพท์และปรับปรุง พ.ศ. 2427 มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย หน้า 105) ที่นำเอาความหมายของคำว่า ธรรม ที่ท่านผู้รู้กล่าวไว้มาเสนอมากพอสมควรนี้ก็เพื่อความเข้าใจคำว่า ธรรม ให้มากขึ้น เพราะเป็นคำที่สำคัญที่สุดและคนทั่วไปมักจะเข้าใจเพียงมัวๆเท่านั้น ธรรม หรือ สัจธรรม เป็นแม่บท เป็นฐานของทุกอย่าง ต่อจากสัจธรรม ก็คือสิ่งที่เรียกว่า จริยธรรม อันได้แก่หลักเกณฑ์เกี่ยวกับความดีงาม ซึ่งเป็นความจริงที่มนุษย์จะต้องปฏิบัติ เพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามความเป็นจริงของธรรมชาติ ความจริงของมนุษย์ต้องสอดคล้องกับความจริงของธรรมชาติ จึงจะเกิดผลสำเร็จได้ด้วยดี

จากนั้นจึงจะมาถึง วัฒนธรรม ซึ่งเป็นรูปแบบหรือเป็นวิธีปฏิบัติที่จะให้เกิดผลเป็นจริงตามที่มนุษย์ต้องการ

สัจธรรม คือความจริงที่มีอยู่ตามธรรมดา เป็นภาวะของธรรมชาติ

จริยธรรม คือข้อผูกพันที่โยงสัจธรรมนั้นเข้ากับชีวิตและสังคมมนุษย์

วัฒนธรรม คือรูปแบบการปฏิบัติตามจริยธรรมที่ปรากฏในวิถีชีวิตของสังคมมนุษย์ (วัฒนธรรมไทย สู่ยุคเป็นผู้นำและเป็นผู้ให้ พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต) สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ โรงพิมพ์การศาสนา พ.ศ. 2538 หน้า 10)
(http://th.wikipedia.org/wiki/, 2 มกราคม 2554)

ความหมายของคำว่า คุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึก ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๔๒ มีดังนี้

คุณธรรม (VIRTUE) หมายถึง สภาพคุณงามความดี

สภาพ หมายถึง ความเป็นเองตามธรรมชาติ ลักษณะในตัวเอง ภาวะ ธรรมชาติ

จริยธรรม (ETHICS) หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

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

โดยสรุปความหมายของคำว่า คุณธรรม คือความดีงามที่มีอยู่ในจิตใจ หรือลักษณะของคุณงามความดีที่มีอยู่ประจำตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นพื้นฐานให้ความประพฤติหรือการปฏิบัติดำเนินไปโดยชอบเป็นประโยชน์สุขแก่ตนและผู้อื่น ส่วนคำว่า จริยธรรม ก็คือ แบบแผนของการกระทำที่

ถูกต้องหรือเป็นเครื่องนำทางไปสู่หลักในการประพฤติปฏิบัติที่ถูกหลักศีลธรรม สิ่งที่พึงประพฤติปฏิบัติเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคม และหลักการประพฤติปฏิบัติที่ดีงาม เหมาะสม มีคุณธรรม และถูกต้องตามศีลธรรม สำหรับคำว่า จิตสำนึก มีความหมายชัดเจนในตัวเองว่า เป็นความรู้สำนึกของภาวะแห่งจิตที่มีต่อความคิดหรือการกระทำ ซึ่งจิตสำนึกอาจเกิดจากการปลูกฝังของบุคคล สภาพครอบครัวและสังคมหรือชุมชน ตลอดจนสภาพแวดล้อมของบุคคลนั้น (http://www.library.coj.go.th/judge-report/data/3_4.pdf, 2 มีนาคม 2554)

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปนัดดา ดัชชานนท์ (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ และทัศนคติของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์" พบว่าในภาพรวมกลุ่มตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่งเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คิดเป็นร้อยละ60.5 มีอายุระหว่าง 21-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 66.5 อาชีพนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ51.8และมีรายได้ต่อเดือนไม่เกิน 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 37.3

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์มาจากสื่อมวลชนมากที่สุด โดยมีความรู้เกี่ยวกับซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ในระดับสูง ขณะที่มีทัศนคติต่อซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยค่อนข้างมากและมีทัศนคติในเชิงบวก นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งที่แตกต่างกันและไม่แตกต่างกัน โดยมีสื่อมวลชนเป็นสื่อที่เข้าถึงประชาชนในเรื่องของซีดีเพลงละเมิดลิขสิทธิ์ได้มากกว่าสื่อบุคคลและสื่อเฉพาะกิจ

ผู้วิจัยเลือกวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เพื่อศึกษา เพราะในงานวิจัยของผู้วิจัยเองนั้นต้องการศึกษาถึงทัศนคติเกี่ยวกับการละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกับการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงใช้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นแนวทางในการศึกษาด้านทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์

สุนิตา เข็มทอง (2549) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและโสตทัศน์บนอินเทอร์เน็ต พบว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้ต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานวรรณกรรม งานศิลปะ-การแสดงและงานโสตทัศน์ในประเด็นด้านศีลธรรมมากที่สุด ส่วนด้านทัศนคตินั้นมองว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เป็นสิ่งที่ผิดและเห็นด้วยต่อประเด็นของความยุติธรรมในสังคมมากที่สุด โดยคิดว่าเจ้าของผลงานควรมีสิทธิ์อันชอบธรรมในผลงานของตนในการที่จะได้

ค่าตอบแทนและมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ในเรื่องของการมองตนเองและผู้อื่น พบว่ามีทัศนคติกับความตระหนักรู้ในเชิงบวกต่อการมองตนเองสูงกว่าการมองคนอื่น ความต้องการความรู้เป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์มากที่สุด และสาเหตุที่นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ตัดสินใจที่จะไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ก็เพราะความรู้สึกผิด นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิตนักศึกษามีพฤติกรรมการดาวน์โหลดภาพ ภาพถ่ายบนอินเทอร์เน็ตมาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของผลงาน มีการคัดลอกข้อความ บทความ งานวิจัย วิทยานิพนธ์บนอินเทอร์เน็ตมาใช้ประโยชน์ส่วนตัวโดยไม่ได้อ้างแหล่งที่มา และ ดาวน์โหลดเพลงบนอินเทอร์เน็ต เช่น เพลง MP3โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงพฤติกรรมและทัศนคติต่อการละเมิดลิขสิทธิ์โดยผ่านการดาวน์โหลดบนอินเทอร์เน็ต เช่น เพลง(MP3) และงานรูปถ่ายต่างๆ อีกทั้ง ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาถึงพฤติกรรมและทัศนคติ ต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด เนื่องจากงานวิจัยมีความสอดคล้องกันมาก เพราะศึกษาในเรื่อง พฤติกกรมและ ทัศนคติ ในเรื่องการดาวน์โหลดสิ่งที่ละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน

ณัฐพร ศรีสติ (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการของนิสิตนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า

1. บริบททางการศึกษา ด้านชั้นปีที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับความรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการในการใช้งานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต

2. ความรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการในการใช้งานบริบททั่วไป มีความสัมพันธ์กับความรู้และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเพื่อประโยชน์ทางวิชาการในการใช้งานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ปัจจัยทางจริยธรรมด้านจริยธรรมส่วนบุคคล จริยธรรมทางวิชาการ และจริยธรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

4. ความรู้และตระหนักเกี่ยวกับกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญามีความสัมพันธ์กับความรู้ ทัศนคติเกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

5. ความคิดเห็นเกี่ยวกับความชอบธรรมในการบังคับใช้กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาในบริบทประเทศกำลังพัฒนามีความสัมพันธ์กับความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ทางวิชาการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ คุณลักษณะพิเศษของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมการขโมยคัดลอกผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต อีกทั้งผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษาถึงพฤติกรรมและทัศนคติ ต่อการดาวน์โหลดภาพยนตร์ละเมิดลิขสิทธิ์ผ่านเว็บบอร์ด เนื่องจากงานวิจัยมีความสอดคล้องกันมาก เพราะศึกษาในเรื่อง พฤติกกรม และทัศนคติในเรื่องการดาวน์โหลดสิ่งที่ละเมิดลิขสิทธิ์เช่นเดียวกัน