



มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี

การศึกษาอิสระสำหรับนักศึกษา
โครงการปริญญาโทสาขาวิชาการระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

เรื่อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลในประเทศไทย

โดย

นางสาวนวรรตน์ จุลสังข์ เลขทะเบียน 5002037231

การศึกษาอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
โครงการปริญญาโทสาขาวิชาการระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เมษายน 2552

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลสร้างความเสียหายคิดเป็นมูลค่ามหาศาลทั่วโลกที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะ ค่าใช้จ่ายในการใช้เครือข่ายถูกลง รวมถึงเทคโนโลยีในการบีบอัดข้อมูลดิจิทัลพัฒนาเพิ่มมากขึ้นก่อให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์เพิ่มมากขึ้น การละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลหมายถึงการผลิตหรือทำซ้ำซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลโดยไม่ได้รับอนุญาตเพื่อประโยชน์ในการค้าขายหรือใช้งาน รวมถึงการใช้ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลละเมิดลิขสิทธิ์เช่น การซื้อภาพยนตร์หรือเพลงละเมิดลิขสิทธิ์โดยเจตนา เป็นต้น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อระบุถึงปัจจัยส่วนบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลโดยใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) เป็นทฤษฎีพื้นฐานในการกำหนดปัจจัยเพื่อทำความเข้าใจถึงพฤติกรรมระดับบุคคลในการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลในประเทศไทย ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนประกอบด้วยปัจจัยทัศนคติ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม เจตนาในการแสดงพฤติกรรมและพฤติกรรม โดยงานวิจัยนี้ได้เพิ่มปัจจัยพฤติกรรมในอดีตเข้ามาในกรอบแนวคิดของงานวิจัยเพื่ออธิบายเจตนาในการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลและพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัล งานวิจัยนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นประชากรไทยที่มีการใช้งานคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นจำนวน 355 คน ผลของงานวิจัยพบว่า ทัศนคติที่ดีต่อการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัล การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมและพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลในอดีตมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับเจตนาในการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัล อีกทั้งเจตนาในการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลก็มีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันกับพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัล ผลของงานวิจัยนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการกำหนดหลักสูตรทางด้านจริยธรรมให้กับนักศึกษาในทุกระดับชั้น เพื่อเป็นการปลูกฝังและตอกย้ำให้เยาวชนมีจิตสำนึกในการใช้ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัล อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดมาตรฐานทางจริยธรรมสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศตระหนักถึงการใช้ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลอย่างถูกต้อง เนื่องจากงานวิจัยนี้ศึกษาพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลในประเทศไทยเท่านั้น ผลของงานวิจัยจึงไม่อาจสามารถอธิบายพฤติกรรมการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์หรือสื่อดิจิทัลทั้งหมดได้ ดังนั้นงานวิจัยในอนาคตควรทำการศึกษาเพื่อพิสูจน์ผลของงานวิจัยนี้ในประเทศอื่นที่มีสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมที่แตกต่างจากประเทศไทย