

จริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
Ethics of using information of Faculty of Liberal Arts' students, Rajamangala
University of Technology Phra Nakhon

อังคณา แวขอเหาะ*

สาขาวิชาศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กรุงเทพฯ

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2558 ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชา จำนวน 309 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศโดยรวมในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศมากที่สุด คือ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ รองลงมา คือ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศและด้านการเข้าถึงสารสนเทศ

คำสำคัญ : จริยธรรมการใช้สารสนเทศ, การใช้สารสนเทศ

Abstract

This survey research aimed to study ethics of information uses of Faculty of Liberal Arts' students, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. Sample group that stratified by fields was 309 studying in academic year 2015 from Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. The results showed that students had totally ethics of information uses in medium level. It's considered each aspect, found that students had the most of ethics of information uses in aspect of information dissemination, followed by an aspect of information property and information accessibility.

Keywords : Ethics of information, Information use

*ผู้นิพนธ์ประสานงาน angkhana.w@rmutp.ac.th โทร. 026553555 ต่อ 1957

1. บทนำ

1.1 ความสำคัญ และที่มาของปัญหา

จริยธรรมถือได้ว่าเป็นมาตรฐานความประพฤติของมนุษย์โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างจรรยา คือ ความประพฤติ และธรรม คือ เครื่องมือรักษาความประพฤติ ดังนั้นการมีจริยธรรมจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยลดปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นปัญหาที่สำคัญก่อให้เกิดผลกระทบต่อการพัฒนาของประเทศ และส่งผลกระทบต่อระยะยาวทางเศรษฐกิจของประเทศ อาทิการละเมิดเครื่องหมายการค้า การละเมิดสินค้าลิขสิทธิ์ เป็นต้น ที่ส่งผลให้

เจ้าของได้รับความเสียหายจากรายได้ที่ควรจะได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน จนทำให้ขาดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ จากรายงานการสำรวจการใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ใน 110 ประเทศทั่วโลกในปี 2556 ของ BSA ซึ่งจัดทำร่วมกับ IDC ประกาศผลสำรวจเมื่อเดือนมิถุนายน 2557 ที่ผ่านมา ปรากฏว่าประเทศไทยถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 17 ของโลก มีอัตราการละเมิดอยู่ที่ 71% ซึ่งมีมูลค่าการละเมิดลิขสิทธิ์ประมาณ 869 ล้านดอลลาร์ [1] ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องให้นักศึกษามีจิตสำนึก และเข้าใจในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาอย่างถูกต้อง เนื่องจากผลงานอันมีลิขสิทธิ์จะได้รับการคุ้มครองทันทีโดยไม่จำเป็นต้องยื่นขอจดทะเบียนลิขสิทธิ์

ดังนั้นการใช้สารสนเทศจากผลงานการเขียน อาทิ หนังสือ บทความ งานวิจัย และเอกสาร ต่าง ๆ เป็นต้น ภาพเขียน ภาพถ่าย แบบจำลอง และการเผยแพร่ของสื่อต่าง ๆ อาทิ เว็บไซต์ โทรแท็คน์ และวิทยุ ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผลงานที่เกิดจากการใช้สติปัญญา ความรู้ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานให้เกิดขึ้น ถือว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญา ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา โดยเฉพาะเรื่องจรรยาบรรณ และการให้เกียรติแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่นักศึกษานำมาใช้ประโยชน์ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากการใช้และปริมาณของสารสนเทศ วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ และประโยชน์จากการใช้สารสนเทศ โดยหวังว่าผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจเรื่องจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้ที่มีความรู้ คุณธรรม และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

พระนคร

1.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จริยธรรม (Ethics) หมายถึง ธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม ที่แสดงออกถึงจิตใจผ่านการกระทำที่ถูกต้อง สิ่งที่ไม่ควรกระทำ (Right and Wrong) สิ่งที่ไม่ควรกระทำ เพื่อเป็นหลักในการกระทำและการปฏิบัติต่าง ๆ ในการอยู่ร่วมในสังคม[2,3] จริยธรรมการใช้สารสนเทศเป็นการนำสารสนเทศมาใช้โดยไม่ผิดข้อห้ามและศีลธรรมอันดีของสังคมบนพื้นฐานของจริยธรรม ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากหลักเกณฑ์ดังนี้[4]

1. ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) หมายถึงสิทธิที่เจ้าของสามารถที่จะควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่นได้
2. ความถูกต้องของข้อมูล (Information Accuracy) รวมถึงการปรับปรุงข้อมูลให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ
3. ความเป็นเจ้าของ (Information Property) กรรมสิทธิ์ในการถือครอง
4. การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) การกำหนดสิทธิตามระดับของผู้ใช้งาน เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่างๆ กับข้อมูลของผู้ใช้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง และเป็นการรักษาความลับของข้อมูล

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ กำหนดขอบเขตจริยธรรมการใช้สารสนเทศในส่วนที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์เท่านั้น โดยสารสนเทศที่ปรากฏอยู่ในงานสร้างสรรค์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ มีดังนี้ [5]

1. วรรณกรรม หมายถึง งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัย สุนทรพจน์ และรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย
2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายถึง คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะ เป็น ภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในลักษณะใด
3. นาฏกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และรวมถึงการแสดงโดยวิธีใบ้ด้วย
4. ศิลปกรรม หมายถึง งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่าง ดังต่อไปนี้ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ งานสถาปัตยกรรม งานภาพถ่าย งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์ และงานศิลปะประยุกต์
5. ดนตรีกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้อง หรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายถึงโน้ตเพลง หรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยก และเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว
6. โสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพโดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างใด อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี
7. ภาพยนตร์ หมายถึง โสตทัศนวัสดุอันประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงในวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี
8. สิ่งบันทึกเสียง หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น
ดังนั้น เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์งานได้รับประโยชน์จากผลงานอย่างเต็มที่ จึงกำหนดความคุ้มครองสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 มีลักษณะสำคัญดังนี้

1. การทำซ้ำ ตามมาตรา 4 หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการโฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายถึง คัดลอกหรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใดไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

การทำซ้ำมีความหมายที่กว้างขวาง นอกเหนือจากการทำซ้ำด้วยสำเนา (Copies) ทั้งหมดหรือในส่วนอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าด้วยวัสดุ รูปแบบอย่างใด รวมถึงการบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับหรือจากโฆษณาในส่วนสาระสำคัญ รวมถึงการคัดลอกหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ [6]

2. การดัดแปลง ตามมาตรา 4 หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมหรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

- 1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรม หรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่
- 2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึง ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่
- 3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่มีใช้นาฏกรรมให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มีใช้นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่างภาษากัน
- 4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติหรือสามมิติ ให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ
- 5) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม ให้หมายความรวมถึง จัดลำดับเรียงเรียงเสียงประสานหรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่

หลักการของการตัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ คือ ผู้ตัดแปลงต้องได้รับอนุญาตจากของลิขสิทธิ์ก่อนเสมอจึงจะได้สิทธิ์ในงานที่ได้ตัดแปลงและงานงานตัดแปลงนั้นต้องไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิ์ของเจ้าของงานเดิม ในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานเดิม [7]

3. การเผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การจำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น ให้รวมถึงการโฆษณา หมายความว่า การนำสำเนาจำลองของงานไม่ว่าในรูปหรือลักษณะอย่างใดที่สร้างขึ้น โดยความยินยอมของผู้สร้างสรรค์ออกจำหน่าย โดยสำเนาจำลองนั้นมีปรากฏต่อสาธารณชนเป็นจำนวนมากพอสมควรตามสภาพของงานนั้น แต่ทั้งนี้ไม่หมายความรวมถึง การแสดงหรือการทำให้ปรากฏซึ่งนาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือภาพยนตร์ การบรรยายหรือการปาฐกถา ซึ่งวรรณกรรม การแพร่เสียงแพร่ภาพเกี่ยวกับงานใด การนำศิลปกรรมออกแสดงและการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม ส่วนกรณีการจำหน่ายรวมถึงการแจกจ่ายซึ่งการแจกจ่ายนั้นต้องมีลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์

4. การให้เช่าต้นฉบับหรือการสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง ซึ่งเป็นสิทธิในลักษณะยกเว้น หลักการสูญสิ้นแห่งสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ (The exhaustion of rights) เพื่อให้สังคมได้รับประโยชน์โดยจำกัดสิทธิของผู้ถือกรรมสิทธิ์ในงาน 4 ประเภท คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง ดังนั้นงานประเภทอื่นสามารถนำให้เช่าได้โดยไม่ต้องขออนุญาต เช่น การให้เช่าหนังสือ [8]

5. ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น หมายถึง เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ให้บุคคลอื่นได้รับประโยชน์จากงานของตนเอง โดยไม่มีการโอนลิขสิทธิ์หรืออนุญาตให้ใช้ หรือทำซ้ำหรือตัดแปลงหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือให้เช่างานบางประเภท

6. สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิทำซ้ำหรือตัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และสิทธิในการให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียงในการอนุญาตให้ใช้สิทธิกฎหมายไม่ได้กำหนดแบบของการอนุญาตไว้ ดังนั้นผู้อนุญาตและผู้รับอนุญาตทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นต้องทำเป็นหนังสือหรือมีหลักฐานเป็นหนังสือ อาจกล่าวโดยวาทาก็ได้ ซึ่งการอนุญาตให้ใช้สิทธิอาจมีเงื่อนไขหรือไม่มีเงื่อนไขก็ได้ เช่น

เงื่อนไขเกี่ยวกับระยะเวลา ค่าตอบแทน ขอบเขต และเขตแดนของการอนุญาต เป็นต้น โดยเงื่อนไขที่กำหนดต้องไม่มีลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรม เช่น การกำหนดเงื่อนไขหรือจำกัดสิทธิของผู้รับอนุญาตเกี่ยวกับการจ้างบุคคลเพื่อผลิตสำเนาตามหนังสืออนุญาต เป็นต้น

หากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยไม่ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และสิทธิในการให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง ให้ถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ทำซ้ำหรือดัดแปลง และเผยแพร่ต่อสาธารณชน

หากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยไม่ได้รับอนุญาต ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ทำซ้ำหรือดัดแปลง และหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน

หากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียงอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยไม่ได้รับอนุญาตทั้งนี้ ไม่ว่าในสิ่งที่เสี่ยงและหรือภาพ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ทำซ้ำหรือดัดแปลง และหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน และหรือให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

หากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานแพร่เสียงแพร่ภาพอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยไม่ได้รับอนุญาต ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้จัดทำโสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน การแพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน และจัดให้ประชาชนฟังและหรือชมงานแพร่เสียงแพร่ภาพ โดยเรียกเก็บเงินหรือผลประโยชน์

หากการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 โดยไม่ได้รับอนุญาต ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้อย่างใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ เผยแพร่ต่อสาธารณชน แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ และนำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อิสรียา หมี่เงิน [9] ได้ศึกษาเรื่อง การตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศในการใช้เฟซบุ๊กของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศในการใช้เฟซบุ๊กของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศด้านสิทธิความเป็นส่วนตัวในระดับมาก ปานกลาง และน้อย เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การตั้งรหัสผ่านเฟซบุ๊กที่คาดเดาง่าย มีความเสี่ยงต่อการถูกเจาะระบบ ด้านความถูกต้องของสารสนเทศ นิสิตมีความตระหนักรู้ในระดับมาก และปานกลาง เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การแชร์ข้อมูลควรพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ด้านสิทธิความเป็นเจ้าของสารสนเทศ นิสิตมีความตระหนักรู้ในระดับมาก ปานกลาง และน้อย เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การโพสต์ผลงานที่ลอกเลียนจากผู้อื่น ทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นความคิดของตนเอง ถือเป็นการละเมิดสิทธิความเป็นเจ้าของ และด้านการเข้าถึง

สารสนเทศตามสิทธิ์ นิสิตมีความตระหนักรู้ในระดับมาก และปานกลาง เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การส่งข้อความ หลอกหลวงเพื่อขโมยข้อมูลบนเฟซบุ๊กเป็นการเข้าถึงที่ก่อให้เกิดความเสียหาย

กรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์ [10] ได้ศึกษาถึงจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในศตวรรษที่ 21 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจริยธรรมของนักศึกษากับตัวแปร เพศ ชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษา ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมทางจริยธรรมโดยรวม พบว่าระดับจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าพฤติกรรมทางจริยธรรมส่วนใหญ่ของนักศึกษาอยู่ในระดับสูง มีจำนวน 7 ด้าน ได้แก่ ความขยันหมั่นเพียร ความซื่อสัตย์สุจริต ความประหยัดอดออม ความอดทนอดกลั้น ความยุติธรรม ความรับผิดชอบ และความเสียสละ ส่วนพฤติกรรมทางจริยธรรมที่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 1 ด้าน ได้แก่ ด้านความมีระเบียบวินัย ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจริยธรรมของนักศึกษากับตัวแปร เพศ ชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษา พบว่า พฤติกรรมทางจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับตัวแปรเพศ จำนวน 4 ด้าน คือ ด้านความขยันหมั่นเพียร ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ด้านความยุติธรรม และด้านความมีระเบียบวินัย พฤติกรรมทางจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับตัวแปรชั้นปีที่ศึกษา จำนวน 2 ด้าน คือ ด้านความขยันหมั่นเพียร และด้านความเสียสละ พฤติกรรมทางจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับตัวแปร คณะที่ศึกษา จำนวน 1 ด้าน คือ ด้านความขยันหมั่นเพียร

วิชริณี สวัสดิ์ [11] ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศในด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษาอยู่ในระดับน้อย แสดงว่านักศึกษารับรู้ว่าพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศใดที่ควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ ด้านความต้องการด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก แสดงว่านักศึกษามีความต้องการให้มีการกำหนดจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เช่น ต้องการให้มีการจำแนกประเภทเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น ด้านการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษา พบว่านักศึกษามีการรับรู้ว่าการกระทำใดที่ผิดหรือขัดต่อจรรยาบรรณของผู้ที่อยู่ในวิชาชีพนักคอมพิวเตอร์ และการให้เหตุผลของนักศึกษาส่วนมากสอดคล้องกับข้อกำหนดจริยธรรมด้านคอมพิวเตอร์ที่องค์กรคอมพิวเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา (The Association of Computing Machinery)

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาปีการศึกษา 2558 จำนวน 880 คน [12]

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 309 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชา โดยกำหนดสัดส่วนประชากร ร้อยละ 35

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 1 ชุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัย ประสานงานกับอาจารย์ในระหว่างวันที่ 4-22 เมษายน 2559 รวมทั้งสิ้น 310 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100.00

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืนแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำ และการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบสอบถามทั้งหมดมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม
2. นำแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ
3. นำแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับลักษณะการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา เป็นคำถาม

แบบเลือกตอบตามระดับความถี่ของการใช้ประโยชน์แบบมาตรฐานประมาณค่า 3 ระดับ คือ ใช้เป็นประจำ ใช้เป็น บางครั้ง ไม่เคย เพื่อคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดค่าคะแนนดังนี้

ใช้เป็นประจำ หมายถึง 3 คะแนน

ใช้เป็นบางครั้ง หมายถึง 2 คะแนน

ไม่เคยใช้ หมายถึง 1 คะแนน

จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ และโดยรวม โดยใช้สูตรการแปลผลดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.00 แสดงว่ามีการใช้ประโยชน์จากลักษณะดังกล่าวมาก

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 แสดงว่ามีการใช้ประโยชน์จากลักษณะดังกล่าวปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 แสดงว่าไม่เคยใช้ประโยชน์จากลักษณะดังกล่าว

4. นำแบบสอบถามตอนที่ 3 เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามระดับของพฤติกรรมการใช้แบบมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย ไม่เคย เพื่อคำนวณหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดค่าคะแนน ดังนี้

มากที่สุด หมายถึง 5 คะแนน

มาก หมายถึง 4 คะแนน

ปานกลาง หมายถึง 3 คะแนน

น้อย หมายถึง 2 คะแนน

ไม่เคย หมายถึง 1 คะแนน

จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาคำนวณหาค่าเฉลี่ยเป็นรายข้อ รายด้านและโดยรวม โดยใช้สูตร

การแปลผล ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 แสดงว่ามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 แสดงว่ามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 แสดงว่ามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 แสดงว่ามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 แสดงว่าไม่มีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ

3. ผลการวิจัย

3.1 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ

นักศึกษาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศประกอบการเรียนเพื่อจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอ ในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน ร้อยละ 83.82 รองลงมาใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ร้อยละ 74.11 และใช้อ่าน ดู ฟัง เพื่อผ่อนคลาย และความบันเทิง ร้อยละ 70.55 ตามลำดับ

3.2 ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา

ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.32$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งลักษณะการนำสารสนเทศที่นักศึกษามาดำเนินการมากที่สุด คือ การคัดลอก การถ่ายเอกสาร การบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน ($\bar{X} = 2.32$) รองลงมา คือ การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น และการนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น ($\bar{X} = 2.31$ และ $\bar{X} = 2.29$ ตามลำดับ)

3.3 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.18$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศมากที่สุด คือ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ ($\bar{X} = 3.69$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ และด้านการเข้าถึงสารสนเทศ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$ และ $\bar{X} = 2.69$ ตามลำดับ) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ และด้านการเข้าถึงสารสนเทศในระดับปานกลาง

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.69$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศมากที่สุด คือ นักศึกษามักใช้ User ID และ Password ของตนเองเพื่อเข้าระบบสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$) รองลงมาคือ นักศึกษามักใช้ User ID และ Password ของตนเองในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$) และนักศึกษามักใช้ชื่อจริง - นามสกุลจริงในการสมัครเป็นสมาชิกในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อาทิ Facebook, E-Mail, Line เป็นต้น ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.59$)

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของมากที่สุด คือ หากมีการนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ และหากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาเป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เนื้อหา นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.46$ และ $\bar{X} = 3.46$ ตามลำดับ) รองลงมาคือ หากมีการนำเนื้อหา จากนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์ มาวิเคราะห์เนื้อหา นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา และหากมีการนำรูปภาพจาก Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$ และ $\bar{X} = 3.42$ ตามลำดับ)

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านเผยแพร่สารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้อค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านเผยแพร่สารสนเทศมากที่สุด คือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น ($\bar{X} = 3.77$) รองลงมาคือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึง การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น ข้อความหมิ่นประมาท ภาพตัดต่อ เป็นต้น และ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึง การทารุณกรรม เช่น ภาพการทำร้ายร่างกาย เป็นต้น ซึ่งมีปานกลาง ($\bar{X} = 3.72$ และ $\bar{X} = 3.71$ ตามลำดับ)

4. สรุปผลและการอภิปราย

4.1 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา โดยรวม

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง แสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการใช้ประโยชน์จากสารสนเทศในภาพรวม ซึ่งนักศึกษาทราบว่าพฤติกรรมใดควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติในการใช้สารสนเทศที่ดี ทั้งด้านเข้าถึงสารสนเทศเพื่อให้ได้รับสารสนเทศที่ต้องการ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการนำสารสนเทศที่มีเจ้าของลิขสิทธิ์มาใช้ประโยชน์ โดยต้องได้รับการอนุญาตจากเจ้าของผลงาน รวมทั้งการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของผลงานจากการสร้างสรรค์ของผู้อื่นมาใช้ประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา และรูปภาพในรูปแบบของหนังสือ บทความในวารสาร บทความในหนังสือพิมพ์ บทความในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และด้านการเผยแพร่สารสนเทศที่ต้องคำนึงความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา รวมทั้งการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และผลกระทบที่จะตามมาภายหลังจากการเผยแพร่สารสนเทศดังกล่าว ซึ่งแตกต่างกับงานวิจัยของวิชิตณี สวัสดิ์ [13] พบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศในด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับ

คอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษาอยู่ในระดับน้อย ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษารับรู้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศใดควรปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติบ้างเท่านั้น

โดยด้านที่แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีจริยธรรมมากที่สุด คือ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ ทั้งนี้เนื่องจากบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันที่ทำให้ผู้ใช้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ง่ายขึ้นโดยเฉพาะสารสนเทศที่มีการเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบกับความสามารถของเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถตรวจสอบที่มา และความถูกต้องของสารสนเทศที่มีการเผยแพร่ได้สะดวกและรวดเร็ว รวมทั้งการเข้มงวดและความจริงจังของภาครัฐในการใช้กฎหมายเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ และการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยกฎหมายดังกล่าวมีส่วนเกี่ยวข้องกับการโพสต์ข้อความและหรือภาพที่ทำให้เสียหาย รวมทั้งภาพอนาจาร หรือการเขียนข้อความอันเป็นเท็จ ข้อความหรือภาพที่ขัดต่อกฎหมายและความชอบธรรมในสังคม ซึ่งมีโทษทางอาญา และอาจถูกฟ้องร้องเรียกค่าเสียหาย ซึ่งมีโทษทางแพ่ง รวมทั้งการขออนุญาตจากเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์ก่อนการเผยแพร่ มิเช่นนั้นจะมีความผิดทางกฎหมาย ซึ่งกฎหมายอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นักศึกษาอายับยั้งจิตใจก่อนตัดสินใจเผยแพร่สารสนเทศออกไป

4.2 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง แสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากการเข้าถึงสารสนเทศภายในระบบคอมพิวเตอร์และฐานข้อมูลต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยได้กำหนดสิทธิ์การเข้าถึงตามระดับผู้ใช้งาน เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่าง ๆ กับข้อมูลในส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้งานแต่ละระดับการใช้งาน สำหรับนักศึกษาทางมหาวิทยาลัยได้กำหนดสิทธิ์การใช้ระบบอินเทอร์เน็ต และระบบการสืบค้นข้อมูลด้วยรหัสนักศึกษา โดยกำหนดให้แต่ละคนสามารถใช้สิทธิ์ผ่าน User ID และ Password เดียวกันทั้งหมด นอกจากนี้ยังกำหนดสิทธิ์การเข้ารหัสเดียวกันในเวลาเดียวกันได้เพียง 2 เครื่อง รวมทั้งมีการจำกัดเวลาการใช้งานแบบต่อเนื่องในการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตครั้งละ 5 ชั่วโมง ซึ่งเป็นการระบุตัวตนของนักศึกษาในการเข้าถึงสารสนเทศและการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ โดยข้อที่นักศึกษาให้ความสำคัญมากที่สุดคือ การเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยโดยการใช้ User ID และ Password ของตนเอง แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่านักศึกษปฏิบัติสิ่งที่เข้าระบบอินเทอร์เน็ตด้วยรหัสของผู้อื่น เพื่อเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการมาใช้ประโยชน์ ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาได้ตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวของเจ้าของรหัส เนื่องจากรหัสดังกล่าวสามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษาผู้ที่เป็นเจ้าของรหัส ซึ่งการเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับความยินยอมถือเป็นการผิดจริยธรรมเช่นเดียวกันกับการละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล [14] และเป็นการสงวนสิทธิ์ในการใช้งานในระบบเครือข่าย

4.3 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาที่ส่วนใหญ่ใช้ประกอบการเรียนเพื่อจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยพฤติกรรมนักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศมากที่สุดคือ หากนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มา

ประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงที่มาของรูปภาพ ซึ่งลักษณะการใช้ประโยชน์ดังกล่าวเป็นการใช้ประโยชน์ทางการศึกษาที่ไม่มุ่งผลกำไรทางการค้าใด ๆ การอ้างอิงถึงที่มาเป็นการแสดงให้เห็นว่านักศึกษาเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ ทั้งนี้การเรียบเรียงผลงานของนักศึกษาส่วนใหญ่เน้นการคัดลอก การถ่ายเอกสาร และการบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน รวมทั้งการนำเนื้อหาและรูปภาพของผู้อื่นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอ โดยเฉพาะรูปภาพที่นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้รายงานและการนำเสนอมีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำรูปภาพมาใช้ประโยชน์ส่วนใหญ่เป็นการนำมาใช้โดยตรงซึ่งรูปภาพดังกล่าวสามารถแสดงตัวตนของผู้เป็นเจ้าของผลงานได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบที่มีต่อความเป็นเจ้าของสารสนเทศเดิมได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์ [15] พบว่า ความรับผิดชอบเป็นส่วนหนึ่งของจริยธรรมในระดับสูงของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังพบว่าหากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาเป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เนื้อหา นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา เพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบถึงแหล่งที่มาของเนื้อหาดังกล่าว เพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าใจผิด และเป็นการให้เกียรติแก่เจ้าของผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศริยา หมีเงิน [16] พบว่า นิสิตมีความตระหนักรู้ด้านลิขสิทธิ์ความเป็นเจ้าของสารสนเทศในระดับมาก ปานกลาง และน้อย โดยเฉพาะเรื่องการโพสต์ผลงานที่ลอกเลียนผู้อื่น ทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นความคิดของตนเอง

4.4 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเผยแพร่สารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเผยแพร่สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจาก การเผยแพร่สารสนเทศเป็นการทำให้ผลงานเป็นที่ปรากฏแก่สาธารณชน โดยการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การนำเสนอหน้าชั้นเรียนพร้อมภาพและเสียง การเรียบเรียงผลงานในรูปแบบรายงาน ภาคนิพนธ์ และโครงงานต่าง ๆ การนำเสนอผลงานในรูปแบบเว็บไซต์ เว็บไซต์บล็อก รวมทั้งการนำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อวิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น ดังนั้นก่อนที่นักศึกษาจะตัดสินใจเผยแพร่สารสนเทศจำเป็นต้องคิดให้รอบคอบ และใช้ความระมัดระวังเป็นพิเศษ โดยตรวจสอบความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของสารสนเทศและแหล่งที่มาของสารสนเทศให้ดีเสียก่อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอิสริยา หมีเงิน [17] พบว่านิสิตมีความตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศ ด้านความถูกต้องของสารสนเทศในระดับมาก โดยเรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การแชร์ข้อมูลควรพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ทั้งนี้เพื่อไม่ให้กระทบเกียรติยศของผู้สร้างสรรค์เดิมและผู้ที่เกี่ยวข้อง และกระทบกระเทือนต่อความรู้สึกของผู้รับสารสนเทศจากการเผยแพร่ข้อความ หรือรูปภาพ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศมากที่สุด คือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น ทั้งนี้การเผยแพร่ข้อความ หรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมายและศีลธรรมอันดีในสังคมเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้ง และความวุ่นวายที่จะก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมมากมาย อาทิ การทะเลาะวิวาท การเอาผิดเอาเปรียบ และการทุจริตคอร์รัปชัน นอกจากนี้ยังมีความผิดทางกฎหมายที่สามารถเอาผิดได้ทั้งทางโทษอาญา และโทษทางแพ่ง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นักศึกษาจำเป็นต้องคิดก่อนเผยแพร่สารสนเทศออกไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เอกสารอ้างอิง

- [1] อนุชิต ชิโลธร, 2557, “ซีป้าประกาศคืนความสุขให้ประชาชน ในการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ตามอัธยาศัย,” <http://thaiopensource.org/tag/sipa/> [20 กันยายน 2558].
- [2] พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542, 2542, นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- [3] เนตร์พัฒนา ยาวีราช, 2551, จริยธรรมธุรกิจ, ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] เอกภพ อินทร์, 2558, “หน่วยที่ 7 การประยุกต์ความเข้าใจเชิงจริยธรรมและเชิงกฎหมาย,” http://www.teacher.ssu.ac.th/aekkaphob_in/file.php/1/PDF_Unit7.pdf [6 กุมภาพันธ์ 2558].
- [5] พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537, 2537, http://climate.tmd.go.th/media/copyright_th.pdf [9 กันยายน 2558].
- [6],[8] อรุณ ประดับสินธุ์, 2554, คัมภีร์ลิขสิทธิ์ 108 คำถามที่จำเป็นต้องไขคำถาม, พสุธา พับลิ่งซิง.
- [7] สุภาภรณ์ ศรีดี, 2558, “ลิขสิทธิ์ทางวิชาการและจริยธรรมบนอินเทอร์เน็ต,” <http://www.stou.ac.th/thai/Schools/sca/document/copyright.html> [23 กันยายน 2558].
- [9], [16], [17] อิศรียา หมีเงิน, 2557, การตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศในการใช้เฟสบุ๊คของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [10], [15] กรรณิการ์ ภิรมย์รัตน์, 2551, จริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในศตวรรษที่ 21, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- [11], [13] วิชริณี สวัสดิ์, 2549, “การวิเคราะห์การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ,” http://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=53522&query=Array&s_mode=Array&date_field=date_create&date_start=2557&date_end=2558&limit_lang=&limited_lang_code=tha&order=&order_by=title&order_type=ASC&result_id=3&maxid=14 [6 กุมภาพันธ์ 2558].
- [12] มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, 2558, “สถิตินักศึกษาปัจจุบัน,” <http://regis.rmutp.ac.th/wp-content/uploads/2015/10/%E0%E088-2558-1.pdf> [30 ตุลาคม 2558].
- [14] รุ่งฤดี อภิวัฒน์ และคณะ, 2555, สารนิเทศและการเขียนรายงานทางวิชาการ, พิมพ์ครั้งที่ 2, ทริปเปิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.