



จริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Ethics of using information of Faculty of Liberal Arts' students,

Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

อังคณา แวซอหะ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



จริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

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

อังคณา แวซอหะ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2559
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อเรื่อง : จริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลพระนคร

ผู้วิจัย : อังคณา แวซอเหาะ

พ.ศ. : 2559

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศและการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2558 ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชา จำนวน 309 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศโดยรวมในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศมากที่สุด คือ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ รองลงมาคือ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศและด้านการเข้าถึงสารสนเทศ
2. นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่นักศึกษามีจริยธรรมมากที่สุดคือ นักศึกษามักใช้ User ID และ Password ของตนเองในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย รองลงมาคือ นักศึกษามักใช้ User ID และ Password ของตนเองเข้าสู่ระบบสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล
3. นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อที่นักศึกษามีจริยธรรมมากที่สุด คือ หากมีการนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือ เผยแพร่ นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ และหากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาเป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เนื้อหา นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงที่มาของเนื้อหา
4. นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักศึกษามีจริยธรรมมากที่สุดคือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมายและศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น รองลงมา คือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น ข้อความหมิ่นประมาท ภาพตัดต่อ เป็นต้น

5. นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่นักศึกษามีการรับรู้มากที่สุดคือ การนำผลงานทางวิชาการของผู้อื่น ไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าต้องมีการอ้างอิงถึงที่มาทุกครั้ง มิเช่นนั้นถือว่าผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม รองลงมาคือ การนำคำพูดหรือบทสัมภาษณ์ของผู้อื่นมาใช้ประกอบการเขียนผลงานหรือการนำเสนอผลงานต้องได้รับอนุญาตก่อน มิเช่นนั้นถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์



Title : Ethics of using information of Faculty of Liberal Arts' students, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Researcher : Angkhana Wesoho

Year : 2016

Abstract

This survey research aimed to study ethics of information uses and ethical perception of Faculty of Liberal Arts' students, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. Sample group that stratified by fields was 309 undergraduates studying in academic year 2015 from Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. The data collecting tool was questionnaire about ethics of information uses of Faculty of Liberal Arts' students, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. The statistic analysis used percentage and standard deviation.

The results showed that :

1. 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.

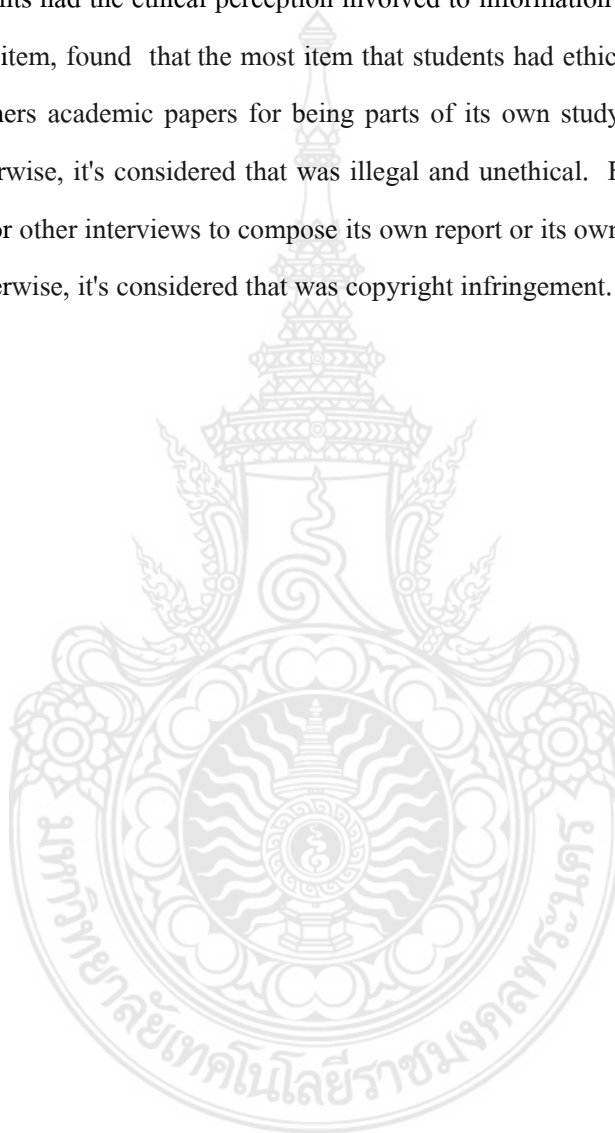
2. Students had totally ethics of information uses in aspect of information accessibility in medium level. It's considered each item, found that the most item that students had ethics, was that they usually used their user ID and their passwords to log in the university's internet system, followed by they usually used their user ID and their passwords into information searching system in databases.

3. Students had totally ethics of information uses in aspect of information property in medium level. It's considered each item, found that the most item that students had ethics, was that if they utilized pictures from books, journals, newspapers to compose their report or to publicize, they would cite to sources of pictures. And if they utilized articles from journals, newspapers, web sites, to content analysis as case study, they would cite to sources of content.

4. Students had totally ethics of information uses in aspect of information dissemination in good level. It's considered each item, found that the most item that students had ethics, they

usually avoided to use statement or pictures that was contrary to law and social good moral, for example; pictures of rove, false statement etc. followed by students usually avoided to use statement or picture that showed violation of privacy rights for example ; defamation statement, photomontage etc.

5. Students had the ethical perception involved to information uses in medium level. It's considered each item, found that the most item that students had ethical perception, was that the utilization of others academic papers for being parts of its own study, they had to cite sources every time, otherwise, it's considered that was illegal and unethical. Followed by the utilization of other words, or other interviews to compose its own report or its own presentations, they had to be allowed , otherwise, it's considered that was copyright infringement.



กิตติกรรมประกาศ

การวิจัย เรื่องจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่สนับสนุนงบประมาณในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคุณนักศึกษาทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้ จนทำให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

อังคณา แวซอเหาะ

30 ตุลาคม 2559



สารบัญ

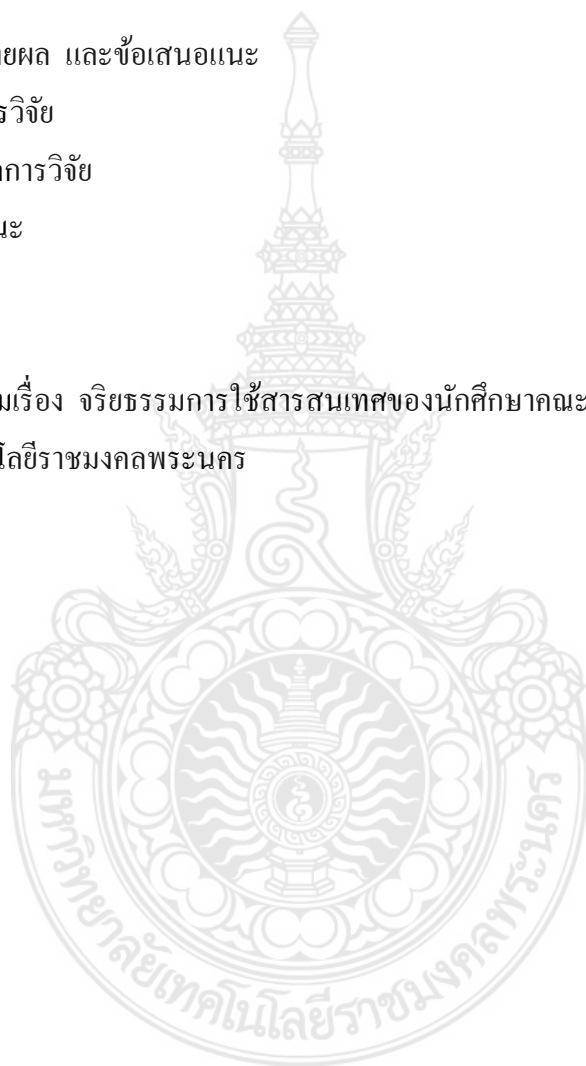
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่	
1. บทนำ	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	3
กรอบแนวคิดการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	3
ตัวแปรที่ศึกษา	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
จริยธรรมในการใช้สารสนเทศ	6
ความหมายและความสำคัญของจริยธรรม	6
หลักพิจารณาจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ	7
หลักการใช้สารสนเทศโดยธรรม	8
สารสนเทศภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์	11
ความหมายของสารสนเทศ	11
สาเหตุที่ต้องมีการคุ้มครองสารสนเทศภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์	12

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
สารสนเทศที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์	12
การใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และมาตรฐานการรู้สารสนเทศ	14
การใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์	14
การใช้สารสนเทศตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศ	19
ลักษณะผลงานที่ไม่ได้รับการคุ้มครองและข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์	23
ลักษณะของผลงานที่ไม่ได้รับการคุ้มครอง	23
ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
3. วิธีการดำเนินการวิจัย	34
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	34
ประชากร	34
การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	34
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	35
การเก็บรวบรวมข้อมูล	36
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	36
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	39
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	40

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	52
สรุปผลการวิจัย	52
อภิปรายผลการวิจัย	55
ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	66
แบบสอบถามเรื่อง จริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์	67
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	
ประวัติผู้วิจัย	73



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา	34
2 ค่าร้อยละข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา	40
3 ร้อยละวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษา	41
4 ระดับลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา	42
5 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ รวมทุกด้าน	44
6 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ	45
7 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ	46
8 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ	48
9 ระดับการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ	49

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

จริยธรรมถือได้ว่าเป็นมาตรฐานความประพฤติของมนุษย์โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่าง จรรยา คือ ความประพฤติ และธรรม คือ เครื่องมือรักษาความประพฤติ การอยู่ร่วมกันในสังคมมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องนึกถึงผลกระทบต่อสิทธิที่จะเกิดขึ้นต่อบุคคลอื่น หากอยู่ร่วมกันโดยไร้จริยธรรมผลเสียหายจะตกอยู่กับสังคม และประเทศชาติ ดังนั้นการมีจริยธรรมจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยลดปัญหาในเรื่องของการละเมิดสิทธิ

ปัจจุบันปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ เป็นปัญหาที่สำคัญก่อให้เกิดผลกระทบต่อการพัฒนาของประเทศ และส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศ อาทิการละเมิดเครื่องหมายการค้า การละเมิดสินค้าลิขสิทธิ์ เป็นต้น ที่ส่งผลให้เจ้าของได้รับความเสียหายจากรายได้ที่ควรจะได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงาน จนทำให้ขาดแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ จากรายงานการสำรวจการใช้ซอฟต์แวร์ละเมิดลิขสิทธิ์ใน 110 ประเทศทั่วโลกในปี 2556 ของ BSA ซึ่งจัดทำร่วมกับ IDC ประกาศผลสำรวจเมื่อเดือนมิถุนายน 2557 ที่ผ่านมา ปรากฏว่าประเทศไทยถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 17 ของโลก มีอัตราการละเมิดอยู่ที่ 71% ซึ่งมีมูลค่าการละเมิดลิขสิทธิ์ประมาณ 869 ล้านดอลลาร์ (อนุชิต ชิโลธร. 2557 : ออนไลน์) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องให้นักศึกษาที่มีจิตสำนึก และเข้าใจในเรื่องของทรัพย์สินทางปัญญาอย่างถูกต้อง เนื่องจากผลงานอันมีลิขสิทธิ์จะได้รับการคุ้มครองทันทีโดยไม่จำเป็นต้องยื่นขอจดทะเบียนลิขสิทธิ์

การใช้สารสนเทศจากผลงานการเขียน อาทิ หนังสือ บทความ งานวิจัย และเอกสาร ต่าง ๆ เป็นต้น ภาพเขียน ภาพถ่าย แบบจำลอง และการเผยแพร่ของสื่อต่าง ๆ อาทิ เว็บไซต์ โทรทัศน์ และวิทยุ ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผลงานที่เกิดจากการใช้สติปัญญา ความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะในการสร้างสรรค์งานให้เกิดขึ้น ถือว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญา

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (2537 : ออนไลน์) กำหนดให้ความคุ้มครองต่องานวรรณกรรม เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ งานนาฏกรรม เช่น งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบเป็นเรื่องเป็นราว การแสดงโดยวิธีใบ้ งานศิลปกรรม เช่น งานด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ศิลปะประยุกต์ ภาพถ่าย และแผนผังของงานดังกล่าว งานดนตรีกรรม เช่น เนื้อร้อง ทำนอง โน้ตเพลงงาน โสตทัศนวัสดุ เช่น วีดีโอเทป แผ่นเลเซอร์ดิสก์ เป็นต้น

งานภาพยนตร์ งานสิ่งบันทึกเสียง เช่น เทปเพลง แผ่นคอมแพคดิสก์ งานแพร่ภาพและเสียง งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ งานสืบเนื่อง ได้แก่ งานดัดแปลง หมายถึง การทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปใหม่ ปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมโดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ งานรวบรวม หรือประกอบเข้าด้วยกัน โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ นอกจากนี้ยังงานอื่น ๆ ที่กฎหมายไม่ได้ให้ความคุ้มครอง ได้แก่ แนวความคิด หลักการ การค้นพบ หรือ ทฤษฎีทาง วิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ ขั้นตอน กรรมวิธีระบบ วิธีใช้ หรือการทำงาน โดยส่วนใหญ่ นักศึกษามักเข้าใจว่าการใช้สารสนเทศ เพื่อการศึกษาทุกกรณีจะได้รับข้อยกเว้นเรื่องลิขสิทธิ์ ทำ แล้วไม่ผิดกฎหมาย ไม่ว่าจะเป็นการคัดลอกเพียงบางส่วนหรือทั้งหมดรวมทั้งการถ่ายเอกสาร หนังสือ วารสารยกเล่ม จึงทำให้นักศึกษาละเลยไม่สนใจเรื่องจริยธรรมในการใช้ประโยชน์จาก สารสนเทศดังกล่าว

ปัจจุบันในบางมหาวิทยาลัยมีการส่งเสริมจริยธรรมในระดับอุดมศึกษามีกำหนดไว้ใน หลักสูตรการเรียนการสอน โดยบรรจจริยบรรณนักวิจัย หรือจัดเป็นหลักสูตรวิชาบังคับของ สาขาวิชา โดยนักศึกษาทุกคนต้องเรียน หรือพัฒนาหลักสูตรให้เรียนรู้การละเมิด การเคารพสิทธิ ของผู้อื่น (สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. 2542. อ้างอิงใน กุหลาบ รัตนสังขธรรม พิสมัย เสรีขจรกิจเจริญ และวิไล สถิตเสถียร. 2547 : 43) สำหรับคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลพระนครมีรายวิชาเลือกในสาขาวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มมนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ ที่มีเนื้อหาสอดแทรกในเรื่องของจริยธรรมทั่วไป จริยธรรมการใช้สารสนเทศ จรรยาบรรณนักวิจัย การละเมิดและการเคารพสิทธิของผู้อื่น ในรายวิชาต่อไปนี้ อาทิ การพัฒนา คุณชีวิตและสังคม ระเบียบวิธีวิจัย สารสนเทศและการศึกษาค้นคว้า และกฎหมายและจริยธรรม ในวิชาชีพ เป็นต้น ทำให้นักศึกษาสามารถเลือกเรียนโดยอิสระ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ ศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา โดยเฉพาะการใช้สารสนเทศของนักศึกษาจำเป็น อย่างยิ่งที่ต้องมีความเข้าใจเรื่องจรรยาบรรณ และการให้เกียรติแก่ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่นักศึกษา นำมาใช้ประโยชน์ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากวัตถุประสงค์การใช้ และประโยชน์จากการใช้ สารสนเทศ โดยที่เจ้าของลิขสิทธิ์ได้รับประโยชน์ และไม่ทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์เสียหาย รวมทั้ง เรื่องปริมาณหรือจำนวนการใช้เนื้อหา โดยหวังว่าผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจเรื่องจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ เพื่อให้นักศึกษาเป็นผู้ที่มีความรู้ คู่คุณธรรม และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

กรอบแนวคิดการวิจัย

หัวข้อที่ศึกษาครอบคลุมในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้



ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาปีการศึกษา 2558 จำนวน 880 คน (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. 2558 : ออนไลน์)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาปีการศึกษา 2558 ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชา ดังนี้ สาขาวิชาการท่องเที่ยว จำนวน 107 คน สาขาวิชาการโรงแรม จำนวน 110 คน และสาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร จำนวน 92 คน รวมทั้งสิ้น 309 คน (Krejcie & Morgan, 1970 : 607-610)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

1.1 เพศ

- 1.2 ชั้นปีที่กำลังศึกษา
- 1.3 สาขาวิชาที่กำลังศึกษา
- 1.4 วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 2.1 จริยธรรมการใช้สารสนเทศ
 - 2.2 การรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวกับการใช้สารสนเทศ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาในสาขาวิชาการท่องเที่ยว สาขาการโรงแรม และสาขาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ประจำปีการศึกษา 2558
2. สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริงที่ผ่านการประมวลผล การคำนวณ การวิเคราะห์ และการแปลความหมายที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการดำเนินชีวิตได้ทันที ซึ่งอยู่ในรูปแบบของหนังสือ บทความวารสาร ข่าวสารในหน้าหนังสือพิมพ์ และบทความในเว็บไซต์ รวมทั้งรูปภาพ ตาราง และแผนภูมิ เป็นต้น
3. การใช้สารสนเทศ หมายถึง กิจกรรม หรือลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ เช่น การคัดลอกข้อความหรือภาพ การถ่ายเอกสารหนังสือหรือบทความ การแปลเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หรือเว็บไซต์ เพื่อเรียบเรียงจัดทำรายงาน หรือนำเสนอประกอบการเรียน และประกอบอาชีพ
4. จริยธรรมการใช้สารสนเทศ หมายถึง พฤติกรรมการใช้สารสนเทศอย่างถูกต้อง มีคุณธรรมตามหลักกฎหมายพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ และจริยธรรม รวมทั้งการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ โดยการขออนุญาตเจ้าของผลงาน หรือการอ้างอิงถึงที่มาของข้อความ หรือภาพ สามารถพิจารณาได้จากหลักเกณฑ์ดังนี้
 - 4.1 การเข้าถึงสารสนเทศ หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้ใช้ประโยชน์จากสารสนเทศ เข้าถึงสารสนเทศในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และฐานข้อมูลตามสิทธิ์ที่ผู้ใช้บริการ เช่น การกำหนด User ID และ Password สำหรับเข้าระบบอินเทอร์เน็ต หรือฐานข้อมูล รวมทั้งการระบุชื่อในการสมัครสมาชิกในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Line E-Mail เป็นต้น
 - 4.2 ความเป็นเจ้าของสารสนเทศ หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้ใช้ประโยชน์จากสารสนเทศแสดงให้เห็นถึงการขออนุญาตใช้สารสนเทศ หรือผลงานอันมีลิขสิทธิ์จากเจ้าของผลงานเดิม หรือการบอกถึงแหล่งที่มาของสารสนเทศที่ใช้ในการเรียบเรียงผลงาน หรือการสร้างสรรค์

ผลงานขึ้นมาใหม่โดยการอ้างอิงถึงที่มาของข้อความและรูปภาพ หรือการเขียนบรรณานุกรมถึงที่มาของสารสนเทศทั้งหมดที่ผู้ใช้นำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

4.3 การเผยแพร่สารสนเทศ หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้ใช้ประโยชน์จากสารสนเทศ คัดเลือก และตรวจสอบความถูกต้อง และแหล่งที่มาของเนื้อหา หรือภาพก่อนนำเสนอผลงาน หรือเผยแพร่ผลงานออกสู่สาธารณชนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การนำเสนอหน้าชั้นเรียน การเรียบเรียงผลงานในรูปแบบรายงาน ภาคนิพนธ์ รวมทั้งการหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความ หรือภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม ซึ่งสร้างความขัดแย้งในสังคม

5. การรับรู้ หมายถึง ความรู้ความเข้าใจที่สามารถพิจารณาได้ว่าพฤติกรรมหรือการกระทำดังกล่าวถูกต้อง หรือไม่ถูกต้องในการใช้นำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ตามหลักกฎหมายและจรรยาบรรณการใช้สารสนเทศ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องจรรยาบรรณการใช้สารสนเทศ และการรับรู้ด้านจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อเป็นแนวทางในส่งเสริมและพัฒนาคุณธรรมและจรรยาบรรณในการใช้สารสนเทศที่ถูกต้อง และเหมาะสมต่อไป



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

ความหมายและความสำคัญของจริยธรรม

จริยธรรม (Ethics) หมายถึง ธรรมเนียมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศิลปธรรม กฎศีลธรรม (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2542 : 291) นอกจากนี้จริยธรรมยังหมายถึง การกระทำที่ถูกต้อง สิ่งไม่ควรกระทำ (Right and Wrong) สิ่งที่ไม่ควรกระทำ เพื่อเป็นหลักในการกระทำและการปฏิบัติต่าง ๆ ในการอยู่ร่วมในสังคม (เนตร์พัฒนา ยาวีราช. 2551 : 3) ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมและการกระทำของมนุษย์รวมทั้งการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด ความเข้าใจสถานการณ์ความเป็นไปในสังคม หากการกระทำนั้นมีมโนธรรมในจิตใจ และตัดสินใจทำตามเรียกว่ามีความประพฤติดี หากการกระทำนั้นไม่มีมโนธรรมในจิตใจ และตัดสินใจทำตามเรียกว่ามีความประพฤติเลว

จริยธรรมเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน หากสังคมใดขาดจริยธรรม สังคมนั้น ๆ ย่อมเกิดความวุ่นวายไร้ซึ่งความสงบสุข หากสังคมใดคนในสังคมดำเนินชีวิตภายใต้จริยธรรมที่ดีงาม ความวุ่นวายเดือดร้อนย่อมเกิดขึ้นได้ยาก หรืออาจไม่เกิดขึ้นเลย จริยธรรมจึงมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต ดังนี้ (วศิน อินทสระ. 2539: 6-7)

1. ช่วยชีวิตดำเนินไปด้วยความราบรื่นและสงบสุข หากคนทุกคนมีจริยธรรม สังคมก็จะสงบสุขไปด้วย ส่งผลให้ทุกคนจะใช้เวลาทั้งหมดไปกับการพัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองเป็นปึกแผ่น
2. ช่วยให้มีสติสัมปชัญญะ เนื่องจากจริยธรรมที่มีในตัวของแต่ละคนจะช่วยเตือนสติให้รักษาเกียรติยศ ชื่อเสียงของตนเอง ไม่ให้ไปเบียดเบียนผู้อื่น รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือผู้อื่น
3. ช่วยสร้างระเบียบวินัยให้แก่บุคคลในชาติ จริยธรรมเป็นตัวกำหนดการประพฤติปฏิบัติของบุคคลให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่คนในสังคมส่วนใหญ่ยอมรับว่าการกระทำดังกล่าวเป็นสิ่งที่ถูกต้อง และเป็นที่ยอมรับของคนในสังคม
4. ช่วยควบคุมไม่ให้คนชั่วมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้อื่น นอกจากจะเป็นตัวอย่างโดยการชี้นำทางอ้อมแล้ว ยังสามารถแนะนำสั่งสอนโดยตรงอีกด้วย เช่น แนะนำให้มีความรับผิดชอบต่อสังคม ไม่เห็นแก่ตัวจนสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น ซึ่งส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติ

5. ช่วยทำให้มนุษย์นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาสร้างสรรค์สิ่งดีมีคุณค่า ถ้าทุกคนนำความรู้และประสบการณ์มาใช้ในการประกอบอาชีพที่สุจริต ย่อมสร้างสรรค์คุณประโยชน์แก่บุคคลทั่วไป รวมทั้งสังคมและประเทศชาติด้วย

6. ช่วยควบคุมความเจริญทางด้านวัตถุ และจิตใจของคนให้เติบโตไปพร้อม ๆ กัน ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมีสูงมาก ถ้ามนุษย์นำความเจริญนี้มาใช้ในทางที่ผิด เช่น สร้างอาวุธโดยหวังความเป็นใหญ่มีอำนาจ ความเดือดร้อนก็จะเกิดแก่คนทั่วไป แต่ถ้าผู้ผลิตเทคโนโลยีสารสนเทศมีจริยธรรมสร้างแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์แก่คนทั่วไป เช่น คอมพิวเตอร์ ดาวเทียม และใช้ในทางที่ถูกต้อง สังคมและประเทศชาติย่อมพัฒนาไปในทิศทางที่ดี

หลักพิจารณาจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ

จริยธรรมเป็นเรื่องที่แสดงออกถึงจิตใจผ่านการกระทำ จริยธรรมการใช้สารสนเทศเป็นการใช้ที่ต้องไม่ผิดข้อห้าม ไม่ผิดศีลธรรมอันดีของสังคมบนพื้นฐานของจริยธรรม ไม่ว่าจะเป็นการผลงานของผู้อื่นมาใช้จำเป็นนำผลงานของผู้อื่นมาใช้จำเป็นอย่างยั้งที่ต้องแสดงให้เห็นถึงการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าผลงานเดิม เช่น การอ้างอิง การประกาศขอบคุณถึงเจ้าของผลงานเดิม เป็นต้น จริยธรรมการใช้สารสนเทศจึงเป็นหลักของความประพฤติที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการ และการใช้ประโยชน์จากสารสนเทศ หลักการพิจารณาการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม สามารถพิจารณาได้จากหลักเกณฑ์ดังนี้ (เอกภพ อินทรภู, 2558 : ออนไลน์)

1. ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy) หมายถึงสิทธิที่จะอยู่ตามลำพัง และเป็นสิทธิที่เจ้าของสามารถที่จะควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่น สิทธินี้ใช้ได้ครอบคลุมทั้งปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์กรต่าง ๆ ปัจจุบันมีประเด็นเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวที่เป็นข้อน่าสังเกตดังนี้

1.1 การเข้าไปดูข้อความในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และการบันทึกข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการบันทึก การแลกเปลี่ยนข้อมูลที่บุคคลเข้าไปใช้บริการเว็บไซต์ และกลุ่มข่าวสาร

1.2 การใช้เทคโนโลยีในการติดตามความเคลื่อนไหว หรือพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งทำให้สูญเสียความเป็นส่วนตัว ซึ่งการกระทำเช่นนี้ถือเป็นการผิดจริยธรรม

1.3 การใช้ข้อมูลของลูกค้าจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อผลประโยชน์ในการขยายตลาด

1.4 การรวบรวมหมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่อีเมล หมายเลขบัตรเครดิต และข้อมูลส่วนตัวอื่น ๆ เพื่อนำไปสร้างฐานข้อมูลประวัติลูกค้าขึ้นมาใหม่ แล้วนำไปขายให้กับบริษัทอื่น

ดังนั้น เพื่อเป็นการป้องกันการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและสารสนเทศ จึงควรจะต้องระวังการให้ข้อมูล โดยเฉพาะการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการใช้โปรโมชัน หรือระบุให้มีการลงทะเบียนก่อนเข้าใช้บริการ เช่น ข้อมูลบัตรเครดิต และที่อยู่อีเมล

2. ความถูกต้อง (Information Accuracy) ข้อมูลควรได้รับการตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำไปใช้งาน รวมถึงการปรับปรุงข้อมูลให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ นอกจากนี้ควรให้สิทธิแก่บุคคลในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยตนเองด้วย

3. ความเป็นเจ้าของ (Information Property) กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ซึ่งอาจเป็นทรัพย์สินทั่วไปที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์ รถยนต์ หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่จับต้องไม่ได้ เช่น บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสามารถถ่ายทอดและบันทึกลงในสื่อต่างๆ ได้ เช่น สิ่งพิมพ์ เทป ซีดีรอม เป็นต้น

4. การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) ปัจจุบันการเข้าใช้งานโปรแกรม หรือระบบคอมพิวเตอร์มักจะมีการกำหนดสิทธิตามระดับของผู้ใช้งาน ทั้งนี้ เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าป้ดำเนินการต่างๆ กับข้อมูลของผู้ใช้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง และเป็นการรักษาความลับของข้อมูล ดังนั้น ในการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์จึงได้มีการออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงของผู้ใช้ และการเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับความยินยอมนั้น ก็ถือเป็นการผิดจริยธรรม เช่นเดียวกับการละเมิดข้อมูลส่วนตัว

หลักการใช้สารสนเทศโดยธรรม

หลักการใช้สารสนเทศภายใต้หลักการใช้งานโดยธรรม (Fair use) เป็นหลักความชอบธรรมในการกระทำต่องานอันมีลิขสิทธิ์ ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ปี ค.ศ. 1976 ของประเทศอเมริกา ซึ่งปรากฏในมาตรา 107 ความชอบธรรมในการกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ให้รวมถึงการทำสำเนาหรือบันทึกซ้ำในเทปเสียงหรือโดยวิธีหนึ่งวิธีใด เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เช่น การติชม คำวิจารณ์ การสอน รายงานข่าวรวมถึงการแจกจ่ายสำเนา เพื่อใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน การศึกษาหรือการวิจัย เป็นต้น ไม่ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ในกรณีการพิจารณาว่าการกระทำการใช้สารสนเทศเป็นการใช้โดยความชอบธรรมหรือไม่ หลักเกณฑ์ที่จะต้องนำมาพิจารณามีดังนี้ (ไชยยศ เหมรัชตะ. 2541 ; Trustees of California States University. 1996 อ้างอิงใน สุนัสกริน (หวังสุนทรชัย) บัณฑิต. 2543 : 7-8 ; อรพรรณ พันธ์พัฒนา. 2553 : 122-124 ; อรุณ ประดับสินธุ์. 2554 : 156 - 158)

1. วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานของงานอันมีลิขสิทธิ์ รวมถึงการพิจารณาการใช้ประโยชน์ทางการค้า หรือการใช้ประโยชน์ทางการศึกษาโดยไม่มุ่งค้ากำไร การใช้งานโดยธรรมอาจทำได้โดยการเปลี่ยนรูปของงานไปสู่งานใหม่ ๆ หรือการอ้างอิงถึงเจ้าของงานโดยใส่ข้อความที่

กล่าวถึงในเครื่องหมายอัญประกาศ (Quotation mark) เช่น การวิจารณ์หรือรายงานข่าวหรืองาน ล้อเลียนต้องมีการกล่าวถึงงานของผู้อื่น การนำเนื้อหาบางส่วนจากหนังสือที่มีลิขสิทธิ์ไปใส่ไว้ใน สื่อการเรียนการสอนในรูปแบบ Power Point โดยมีการแจ้งให้ทราบถึงเจ้าของผลงานเดิม จึงถือว่าเป็น การใช้งานโดยธรรม การนำเพลงของบุคคลอื่นมารวบรวมแล้วบันทึกลงแผ่นซีดี เพื่อขายให้ บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์การค้า การที่อาจารย์ผู้สอนถ่ายสำเนาหนังสือบางบทเพื่อขายแก่นักศึกษา ในชั้นเรียนเกินกว่าต้นทุนการถ่ายเอกสาร ซึ่งเป็นการกระทำเพื่อหากำไร จึงไม่ถือว่าเป็นการใช้งาน โดยธรรม

2. ลักษณะโดยธรรมชาติของงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์สามารถ นำไปใช้งานได้โดยเป็นการใช้งานโดยธรรม ส่วนงานประเภทสารคดีจะได้รับจะได้รับการยอมรับ ในการนำมาใช้มากกว่างานประเภทบันเทิงคดี เนื่องจากเป็นงานที่มีลักษณะเป็นข้อเท็จจริง จึงมี โอกาสจะถูกนำไปใช้อย่างเป็นธรรมมากกว่างานที่มีลักษณะการแต่ง

3. ปริมาณ และสัดส่วนอันเป็นสาระสำคัญของงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้เมื่อเทียบกับงาน ทั้งหมด ปริมาณและสัดส่วนของการนำมาใช้สามารถนับทั้งเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ ในเชิง ปริมาณสามารถพิจารณาจากจำนวนที่นำมาใช้กับจำนวนของงานอันมีลิขสิทธิ์ทั้งหมด เช่น หนังสือที่มีลิขสิทธิ์จำนวน 50 หน้า ถูกนำไปใช้เรียบเรียงผลงานจำนวน 25 หน้า ถือว่าเป็นการใช้ งานโดยไม่เป็นธรรม ในเชิงคุณภาพสามารถพิจารณาจากการนำมาใช้งานในส่วนสาระสำคัญ ทั้งหมดของงานอันมีลิขสิทธิ์ เช่น การนำส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือฉากใดฉากหนึ่งจากภาพยนตร์ เรื่องพันท้ายนรสิงห์ มาใช้ในการจัดแสดงนิทรรศการ อาจเป็นการใช้งานโดยไม่เป็นธรรม เนื่องจากฉากดังกล่าวเป็นประเด็นสำคัญ หรือสาระสำคัญทั้งหมดของเรื่องดังกล่าว

4. ผลกระทบงานต่อแนวโน้มทางการตลาด หรือคุณค่าของงานอันมีลิขสิทธิ์เป็นการ พิจารณาจากการพิจารณาจากการนำงานอันมีลิขสิทธิ์มาใช้แล้วก่อให้เกิดความเสียหายต่อ ผลประโยชน์ของเจ้าของลิขสิทธิ์หรือไม่ เช่น ก่อให้เกิดความเสียหายต่อข้อมูลเดิมหรืองานอันมี ลิขสิทธิ์เดิมหรือไม่ ก่อให้เกิดความเสียหายในทางการค้าหรือผลประโยชน์ของเจ้าของงานอันมี ลิขสิทธิ์

โดยการพิจารณาการใช้งานที่เกิดขึ้นว่าเป็นการใช้โดยธรรมหรือไม่ สามารถพิจารณาได้ จากหลักเกณฑ์ทั้ง 4 ข้อ โดยพิจารณารวมทั้ง 4 ข้อมิใช่พิจารณาเพียงข้อใดข้อหนึ่ง หากพิจารณา พบว่าการใช้งานที่เกิดขึ้นของงานอันมีลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่เป็นไปตามเกณฑ์ถือว่าเป็นการใช้งาน โดย ธรรม หากพิจารณาพบว่าการใช้งานที่เกิดขึ้นของงานอันมีลิขสิทธิ์ส่วนใหญ่ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ ไม่ถือว่าเป็นการใช้งานโดยธรรม

ตัวอย่าง กรณีศึกษาการใช้งานโดยธรรม (สุนัสนริน (หวังสุนทรชัย) บัณฑิต. 2543 : 8-10)

กรณีที่ 1 กรณีของ Basic Book, Inc. และ Kinko' s Graphic Corp

Kinko' s Graphic Corp ร้านถ่ายเอกสารถูกฟ้องขอหาละเมิดลิขสิทธิ์ โดยการถ่ายเอกสารบางบทของหนังสือที่ตีพิมพ์โดย Basic Book, Inc. ไปจำหน่ายแก่นักศึกษาเพื่อใช้เอกสารประกอบการเรียน

วัตถุประสงค์ : สำหรับ Kinko' s Graphic Corp แล้ว การถ่ายเอกสารครั้งนี้เป็นการกระทำเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า มิใช่ทางการศึกษา

ธรรมชาติของงาน : เนื้อหาของหนังสือเล่มที่ถูกถ่ายเอกสารส่วนใหญ่แบ่งเป็นบท เช่น ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยาและสาขาอื่นๆ

ปริมาณของการนำไปใช้ : ศาลพิจารณาแล้วเห็นว่าการถ่ายเอกสารตั้งแต่ร้อยละ 5-25 ของงานอันมีลิขสิทธิ์ เป็นการกระทำที่เกินกว่าสมควร

ผลกระทบที่เกิดแก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ : พิจารณาได้ว่าการถ่ายเอกสารครั้งนี้ก่อให้เกิดผลกระทบทางตรงแก่ Basic Book, Inc. เนื่องจากเอกสารประกอบการสอนที่ Kinko' s Graphic Corp ทำขึ้นนั้นเป็นการแข่งขันทางการค้ากับหนังสือที่ตีพิมพ์โดย Basic Book, Inc. ที่ถูกกำหนดให้เป็นหนังสืออ่านประกอบการเรียน

สรุป : จากกรณีนี้ พบว่า 3 ใน 4 ของหลักเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาไม่ไปตามหลักเกณฑ์การใช้งานโดยธรรม ดังนั้นกรณีเช่นนี้จึงถือเป็นการใช้งานโดยไม่เป็นธรรม

กรณีที่ 2 กรณีของ Encyclopedia Britannica Educational Corp. กับห้องสมุดในกลุ่มความร่วมมือ Crooks.

สืบเนื่องจากการบันทึกการขายของ Encyclopedia Britannica Educational Corp. ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ และนำเทปบันทึกดังกล่าวไปแจกจ่ายแก่โรงเรียนที่เป็นสมาชิกในกลุ่มความร่วมมือของ Crooks.

วัตถุประสงค์ : ศาลพิจารณาเห็นว่าเป็นการบันทึกเพื่อการศึกษา

ธรรมชาติของงาน : แม้ว่ารายการที่ออกอากาศจะมีเนื้อหาเพื่อการศึกษา แต่เป็นงานที่ผู้ผลิตมีวัตถุประสงค์เพื่อขายแก่สถาบันการศึกษา

ปริมาณการนำไปใช้งาน : จำเลยบันทึกเนื้อหารายการทั้งหมด

ผลกระทบที่เกิดแก่เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ : จากการกระทำดังกล่าว พบว่าวิทยุทัศน์ที่บันทึกนี้มีผลกระทบโดยตรงกับผู้ผลิต เนื่องจากทำให้ผู้ผลิตไม่สามารถขายงานของตนเองได้

สรุป : จากการกรณีนี้ พบว่า 3 ใน 4 ของเกณฑ์ที่ใช้พิจารณาไม่เป็นไปตามหลักเกณฑ์การใช้งานโดยธรรม ดังนั้นกรณีเช่นนี้ จึงถือว่าเป็นการใช้งานโดยไม่เป็นธรรม

สารสนเทศภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์

ประชาชนโดยทั่ว ๆ ไปมักคุ้นเคยกับคำว่า "ลิขสิทธิ์" ซึ่งใช้เรียกทรัพย์สินทางปัญญาทุกประเภท โดยที่ถูกต้องแล้วทรัพย์สินทางปัญญาแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือทรัพย์สินทางอุตสาหกรรม (Industrial property) และลิขสิทธิ์ (Copyright)

ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยได้ให้ความสำคัญต่อทรัพย์สินทางปัญญา จึงมีการคุ้มครองตามกฎหมายด้วยเหตุผลที่ว่า การประดิษฐ์คิดค้น กรรมวิธีต่าง ๆ นั้น จุดกำเนิดของการได้มานั้นมาจากความคิดมาจากมันสมองผนวกกับระยะเวลาที่ทุ่มเทให้กับการศึกษาวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งผลงานนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ทรงคุณค่าเป็นที่ภูมิใจของผู้ประดิษฐ์ ดังนั้นด้วยเหตุนี้ผลงานดังกล่าวจึงควรค่าแก่การคุ้มครอง จากเหตุที่กล่าวมาจึงได้มีการบัญญัติเป็นกฎหมายเพื่อให้การคุ้มครอง โดยมีพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 และพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2542 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 และพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2534 ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2543 ให้การคุ้มครองในหลักการรูปแบบที่แตกต่างกันไป

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ กำหนดขอบเขตจริยธรรมการใช้สารสนเทศเพียงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์เท่านั้น

ความหมายของสารสนเทศ

สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริงที่ผ่านกระบวนการประมวลผล การคำนวณ การวิเคราะห์ และการแปลความหมายที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการดำเนินชีวิตได้ทันที โดยอยู่ในรูปแบบของหนังสือ บทความวารสาร ข่าวสารในหน้าหนังสือพิมพ์ และบทความในเว็บไซต์ รวมทั้งรูปภาพ และเสียง เป็นต้น ซึ่งสารสนเทศทุกประเภทล้วนแต่ให้ข้อมูล ข่าวสารที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งใน และนอกประเทศ ช่วยจัดความไม่รู้ คลายความสงสัยในเรื่องต่าง ๆ ให้หมดไป ให้ความบันเทิงเพลิดเพลินก่อให้เกิดจินตนาการและการผ่อนคลายทางจิตใจ รวมทั้งเป็นข้อมูลที่สำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่สามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าต่อไป

สาเหตุที่ต้องมีการคุ้มครองสารสนเทศภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์ (อรพรรณ พันธ์พัฒนา. 2553 : 26-27)

1. เหตุผลทางด้านความเป็นธรรมตามธรรมชาติ (Principle of Natural Justice) เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เป็นผู้ใช้สติปัญญา ความชำนาญ และแรงงานในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นควรมีสិทธิแต่เพียงผู้เดียว ที่จะกำหนดรูปแบบและสภาพ ตลอดจนเวลาของการใช้งานนั้น ๆ โดยป้องกันมิให้ผู้อื่นมาใช้ประโยชน์โดยมิได้รับอนุญาต และหากผลงานดังกล่าวสามารถสร้างมูลค่าผู้สร้างสรรค์ก็สมควรที่จะได้รับประโยชน์จากการนั้นในรูปของค่าตอบแทนในการใช้สิทธิ

2. เหตุผลทางเศรษฐกิจ (Economic Argument) การสร้างสรรค์ผลงานต้องมีการลงทุน ทั้งขณะสร้างสรรค์หรือการนำเสนอเผยแพร่ต่อสาธารณชน ดังนั้นผู้ลงทุนย่อมคาดหวังที่จะได้รับผลกำไรจากการลงทุนดังกล่าว

3. เหตุผลทางด้านวัฒนธรรม (Cultural Argument) งานสร้างสรรค์จะกลายเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมของชาติ รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในสังคม จึงเป็นประโยชน์แก่สาธารณะในการสร้างเสริมวัฒนธรรมให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น

4. เหตุผลทางด้านสังคม (Social Argument) การเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชนทำให้เกิดความเชื่อมโยง และการหล่อหลอมความรู้ของคนในสังคมทุกระดับ ฐานะ เพศ อายุ และผิว การให้ความคุ้มครองแก่ผลงานสร้างสรรค์จึงก่อให้เกิดความมั่นคง และเป็นปีกแผ่นของสังคม

สารสนเทศที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

สารสนเทศที่ปรากฏอยู่ในงานสร้างสรรค์ ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ มีดังนี้ (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. 2537. ออนไลน์)

1. วรรณกรรม หมายถึง งานนิพนธ์ที่สร้างขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัยสุนทรพจน์ และรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

2. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หมายถึง คำสั่ง ชุดคำสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานหรือเพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใด ทั้งนี้ ไม่ว่าจะ เป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในลักษณะใด

3. นาฏกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับการรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และรวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย

4. ศิลปกรรม หมายถึง งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่าง ดังต่อไปนี้

4.1 งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดี่ยวหรือหลายอย่าง

4.2 งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัส และจับต้องได้

4.3 งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และรวมถึงแม่พิมพ์ หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

4.4 งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

4.5 งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้น หรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือ หรือวิธีการอย่างอื่น

4.6 งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติ อันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

4.7 งานศิลปะประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตามลักษณะข้อ 4.1 ถึง 4.6 อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่าจะงานตาม 4.1 ถึง 4.7 จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายถึงภาพถ่าย และแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

5. ดนตรีกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้อง หรือมีทำนองอย่างเดียว และให้หมายถึงโน้ตเพลง หรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

6. โสตทัศนวัสดุ หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของภาพ โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะอย่างไร อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีก โดยใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น และให้หมายถึงเสียงประกอบงานนั้นด้วย ถ้ามี

7. ภาพยนตร์ หมายถึง โสตทัศนวัสดุนั้นประกอบด้วยลำดับของภาพ ซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์หรือสามารถบันทึกลงในวัสดุอื่น เพื่อนำออกฉายต่อเนื่องได้อย่างภาพยนตร์ และให้หมายถึงเสียงประกอบภาพยนตร์นั้นด้วย ถ้ามี

8. สิ่งบันทึกเสียง หมายถึง งานอันประกอบด้วยลำดับของเสียงดนตรี เสียงการแสดง หรือเสียงอื่นใด โดยบันทึกลงในวัสดุไม่ว่าจะมีลักษณะใด ๆ อันสามารถที่จะนำมาเล่นซ้ำได้อีกโดย

ใช้เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการใช้วัสดุนั้น แต่ทั้งนี้มิให้หมายความรวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ หรือเสียงประกอบโสตทัศนวัสดุอย่างอื่น

การใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์ และมาตรฐานการรู้สารสนเทศ

ในยุคสังคมสารสนเทศทำให้มีการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์อย่างหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำมาใช้ประโยชน์ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการเผยแพร่ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อออนไลน์ส่งผลให้รูปแบบของสารสนเทศมีความหลากหลายตามไปด้วย เพื่อให้การใช้สารสนเทศมีความถูกต้องผู้ใช้งานจำเป็นต้องทราบถึงรูปแบบการนำไปใช้อย่างถูกต้อง ทั้งตามกฎหมาย และมาตรฐานการรู้สารสนเทศ เพื่อเป็นผู้ใช้งานสารสนเทศอย่างมีจริยธรรม หากผู้ใช้งานสารสนเทศอย่างมีจริยธรรมปัญหาทางด้านอาชญากรรมที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลสารสนเทศ เช่น การลักลอบใช้ข้อมูลทางราชการเพื่อประโยชน์ส่วนตน หรือด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การคัดลอกผลงานทางวิชาการ การดัดแปลงรูปแบบของวรรณกรรม เป็นต้น ก็ไม่เกิดขึ้น

การใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 กำหนดการคุ้มครองสิทธิ์ให้แก่เจ้าของผลงานผู้สร้างสรรค์ หรือผู้ว่าจ้างให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ หรือลิขสิทธิ์ร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์ผลงาน และผู้ว่าจ้าง โดยมีลักษณะของผลงานภายใต้บังคับประกอบหลักคือ ต้องเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีผู้ทำหรือผู้ก่อให้เกิดขึ้น ต้องเป็นงานที่มีรูปร่างปรากฏหรือต้องเป็นงานที่มีการแสดงออกมาก็ให้ปรากฏชัดแจ้ง และต้องเป็นงานประเภทที่กฎหมายกำหนดให้ความคุ้มครอง¹ โดยมีเจตนารมณ์เพื่อคุ้มครองผู้สร้างสรรค์ให้มีความตั้งใจในการสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ โดยให้ได้รับประโยชน์ตอบแทนจากงานดังกล่าวอย่างคุ้มค่า เพื่อเป็นการปกป้องสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์ที่จะถูกนำไปใช้หรือแสวงหาประโยชน์จากผู้อื่น รวมทั้งการนำไปใช้อย่างผิดวัตถุประสงค์ ขาดองค์ความรู้ที่แท้จริง การกระทำดังกล่าวย่อมก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของผลงานและสังคมโดยรวม (สุภาพรณ ศรีดี. 2558 : ออนไลน์; ไชยยศ เหมะวัชตะ.2541 : 51-65 อ้างใน สุนัสนริน (หวังสุนทรชัย) บัณฑิต. 2543 : 7)

ดังนั้นเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์งานได้รับประโยชน์จากผลงานอย่างเต็มที่ การให้ความคุ้มครองสิทธิ์ตามกฎหมายลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 (2537 : ออนไลน์) มีลักษณะสำคัญดังนี้

1. การทำซ้ำ ตามมาตรา 4 หมายความว่ารวมถึง คัดลอกไม่ว่าโดยวิธีใด ๆ เลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพจากต้นฉบับ จากสำเนา หรือจากการ

¹ ดูเพิ่มเติมหัวข้อสารสนเทศที่ได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายลิขสิทธิ์

โฆษณาในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้หมายถึง คัดลอก หรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด ไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

การทำซ้ำมีความหมายที่กว้างขวาง นอกเหนือจากการทำซ้ำด้วยสำเนา (Copies) ทั้งหมด หรือในส่วนอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าด้วยวัสดุ รูปแบบอย่างไร รวมถึงการบันทึกเสียงและภาพจาก ต้นฉบับหรือจากโฆษณาในส่วนสาระสำคัญ รวมถึงการคัดลอกหรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (อรุณ ประดับสินธุ์. 2554 : 114) เช่น การคัดลอกเนื้อหาในบทความลงสมุด การถ่ายเอกสาร หนังสือ หรือบทความจากวารสาร หรือหนังสือพิมพ์ต้นฉบับทั้งหมดหรือเพียงบางส่วนของ หนังสือหรือบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ การถ่ายภาพภาพยนตร์หรือแผ่นผังอาคารจัด แสดงบนแผ่นป้าย การทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การบันทึกเสียงและภาพจากรายการ โทรทัศน์

2. การดัดแปลง ตามมาตรา 4 หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติมหรือจำลองงานต้นฉบับในส่วนอันเป็นสาระสำคัญโดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

1) ในส่วนที่เกี่ยวกับวรรณกรรม ให้หมายความรวมถึง แปลวรรณกรรม เปลี่ยนรูปวรรณกรรมหรือรวบรวมวรรณกรรมโดยคัดเลือกและจัดลำดับใหม่ เช่น การแปลวรรณกรรม ภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย การแปลบทความวิจัยจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ การเปลี่ยนรูปแบบวรรณกรรมจากร้อยแก้วเป็นร้อยกรอง ภาพยนต์ ฉันทน์ เสภา การนำเนื้อหาจากหนังสือมา นำเสนอในรูปแบบ Power Point การรวบรวมบทความของนักหนังสือพิมพ์ท่านใดท่านหนึ่งจาก หนังสือพิมพ์ตลอดทั้งปีให้ปรากฏเป็นหนังสือ หรือการรวบรวมเรื่องสั้นของนักเขียนหลาย ๆ ท่าน จากแหล่งต่าง ๆ มารวบรวมและจัดลำดับตามชื่อนักเขียน เป็นต้น

2) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้หมายความรวมถึง ทำซ้ำโดย เปลี่ยนรูปแบบ ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำขึ้นใหม่ เช่น การแก้ไขเพิ่มเติมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ อาทิ การพัฒนา โปรแกรม Adobe ให้สามารถแสดงเมนูภาษาไทยได้ การพัฒนารูปแบบการนำเข้าสู่ข้อมูลสู่ระบบ เป็นต้น

3) ในส่วนที่เกี่ยวกับนาฏกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่มีใช้นาฏกรรม ให้เป็นนาฏกรรม หรือเปลี่ยนนาฏกรรมให้เป็นงานที่มีใช้นาฏกรรม ทั้งนี้ ไม่ว่าในภาษาเดิมหรือต่าง

ภาษาถิ่น เช่น การนำนวนิยายมาทำเป็นละครเวที หรือการนำละครเวทีมาทำเป็นบทภาพยนตร์ หรือเขียนนวนิยาย การนำทำรำไทยมาเขียนบรรยายเป็นตัวอักษรลงในหนังสือ เป็นต้น

4) ในส่วนที่เกี่ยวกับศิลปกรรม ให้หมายความรวมถึง เปลี่ยนงานที่เป็นรูปสองมิติ หรือสามมิติ ให้เป็นรูปสามมิติหรือสองมิติ หรือทำหุ่นจำลองจากงานต้นฉบับ เช่น การสร้าง หุ่นจำลองจากภาพถ่าย หรือภาพถ่ายจากการถ่ายภาพหุ่นขี้ผึ้งภายในพิพิธภัณฑ์หุ่นขี้ผึ้งไทย เป็นต้น

5) ในส่วนที่เกี่ยวกับดนตรีกรรม ให้หมายความรวมถึง จัดลำดับเรียบเรียงเสียงประสานหรือเปลี่ยนคำร้องหรือทำนองใหม่ เช่น การเปลี่ยนคำร้องแต่คงทำนองเพลงเดิมเอาไว้ อาทิ เพลงแปลง หรือ เพลงร้องแก้ การเรียบเรียงเสียงดนตรีใหม่แต่คงคำร้องเดิม หรือการเรียบเรียงเสียงประสานใหม่ เป็นต้น

หลักการของการคัดแปลงงานอันมีลิขสิทธิ์ คือ ผู้คัดแปลงต้องได้รับอนุญาตจากของ ลิขสิทธิ์ก่อนเสมอจึงจะได้สิทธิ์ในงานที่ได้คัดแปลงและงานงานคัดแปลงนั้นต้องไม่ กระทบกระเทือนถึงสิทธิ์ของเจ้าของงานเดิม ในกรณีที่เจ้าของลิขสิทธิ์ไม่ใช่ผู้สร้างสรรค์งานเดิม (สุภาภรณ์ ศรีดี. 2558 : ออนไลน์)

3. การเผยแพร่ต่อสาธารณชน หมายความว่า ทำให้ปรากฏต่อสาธารณชน โดยการแสดง การบรรยาย การสวด การบรรเลง การทำให้ปรากฏด้วยเสียงและหรือภาพ การก่อสร้าง การ จำหน่าย หรือโดยวิธีอื่นซึ่งงานที่ได้จัดทำขึ้น ให้รวมถึงการโฆษณา หมายความว่า การนำสำเนา จำลองของงานไม่ว่าในรูปหรือลักษณะอย่างใดที่สร้างขึ้น โดยความยินยอมของผู้สร้างสรรค์ ออกจำหน่าย โดยสำเนาจำลองนั้นมีปรากฏต่อสาธารณชนเป็นจำนวนมากพอสมควรตามสภาพของ งานนั้น แต่ทั้งนี้ไม่หมายความรวมถึง การแสดงหรือการทำให้ปรากฏซึ่งนาฏกรรม ดนตรีกรรม หรือภาพยนตร์ การบรรยายหรือการปาฐกถา ซึ่งวรรณกรรม การแพร่เสียงแพร่ภาพเกี่ยวกับงาน ใด การนำศิลปกรรมออกแสดงและการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม ส่วนกรณีการจำหน่ายรวมถึง การแจกจ่ายซึ่งการแจกจ่ายนั้นต้องมีลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์ เช่น การติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ฟรีแก่ผู้ซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวเป็น โปรแกรมที่มีเจ้าของลิขสิทธิ์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย แม้จะติดตั้งให้ฟรี โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายแต่ส่งผล ให้เจ้าของลิขสิทธิ์เกิดความเสียหายทางการค้า

นอกจากนี้แนวคิดที่ว่าสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการจำหน่ายจะมีลักษณะการจำหน่ายครั้งแรก เท่านั้นไม่ควรใช้สำหรับการจำหน่ายครั้งต่อไป ตามหลักการสูญเสียไปแห่งลิขสิทธิ์ (อรุณ ประดับ ลินธุ์. 2554 : 117) เช่น การนำนิทานสำหรับเด็กมาอ่านในงานวันเด็ก การนำเพลงมาร้องในงาน แต่งงาน การแสดงละครเวทีต่อหน้าสาธารณชน การเผยแพร่เสียงและภาพทางโทรทัศน์

4. การให้เช่าต้นฉบับหรือการสำเนางานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียง ซึ่งเป็นสิทธิในลักษณะยกเว้น หลักการสูญสิ้นแห่งสิทธิของเจ้าของลิขสิทธิ์ (The exhaustion of rights) เพื่อให้สังคมได้รับประโยชน์โดยจำกัดสิทธิของผู้ซื้อกรรมสิทธิ์ในงาน 4 ประเภท คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์และสิ่งบันทึกเสียง ดังนั้นงานประเภทอื่นสามารถนำให้เช่าได้โดยไม่ต้องขออนุญาต เช่น การให้เช่าหนังสือ (อรุณ ประดับสินธุ์. 2554 : 118)

เช่น นายไก่อเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ซึ่งนายไก่อไม่มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในการให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนาภาพยนตร์ แม้ว่านายไก่อจะถ่ายสำเนาภาพยนตร์ไปให้นายไข่ นายไข่ไม่มีสิทธินำสำเนาภาพยนตร์นั้นไปให้ผู้อื่นเช่าต่อได้ แม้จะเป็นกรรมสิทธิ์ของตนเองก็ตาม (อรพรรณ มนต์พัฒนา.2553 : 80)

5. ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น หมายถึง เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์ให้บุคคลอื่นได้รับประโยชน์จากงานของตนเอง โดยไม่มีการโอนลิขสิทธิ์หรืออนุญาตให้ใช้ หรือทำซ้ำหรือดัดแปลงหรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน หรือให้เช่างานบางประเภท เช่น เจ้าของงานอันมีลิขสิทธิ์อนุญาตให้นำงานจิตรกรรมออกนำแสดงโดยมีการประมูลหารายได้ ซึ่งรายได้ส่วนหนึ่งมอบให้แก่มูลนิธิ โดยเจ้าของมิได้รายได้ดังกล่าว (อรุณ ประดับสินธุ์. 2554 : 120)

6. สิทธิในการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิทำซ้ำหรือดัดแปลง เผยแพร่ต่อสาธารณชน และสิทธิในการให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และสิ่งบันทึกเสียงในการอนุญาตให้ใช้สิทธิ กฎหมายไม่ได้กำหนดแบบของการอนุญาตไว้ ดังนั้นผู้อนุญาตและผู้รับอนุญาตทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นต้องทำเป็นหนังสือ หรือมีหลักฐานเป็นหนังสือ อาจกล่าวโดยวาทก็ได้ ซึ่งการอนุญาตให้ใช้สิทธิอาจมีเงื่อนไขหรือไม่มีเงื่อนไขก็ได้ เช่น เงื่อนไขเกี่ยวกับระยะเวลา ค่าตอบแทน ขอบเขต และเขตแดนของการอนุญาต เป็นต้น โดยเงื่อนไขที่กำหนดต้องไม่มีลักษณะที่เป็นการจำกัดการแข่งขันโดยไม่เป็นธรรม เช่น การกำหนดเงื่อนไขหรือจำกัดสิทธิของผู้รับอนุญาตเกี่ยวกับการจ้างบุคคลเพื่อผลิตสำเนาตามหนังสืออนุญาต เป็นต้น

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

ตามมาตรา 27 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5)² ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน

ตามมาตรา 28 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ หรือสิ่งบันทึกเสียงอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5)³ ทั้งนี้ ไม่ว่าในสถานที่เป็นเสียงและหรือภาพ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

ตามมาตรา 29 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานแพร่เสียงแพร่ภาพอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5)⁴ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

- (1) จัดทำ โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน
- (2) แพร่เสียงแพร่ภาพซ้ำ ทั้งนี้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน
- (3) จัดให้ประชาชนฟังและหรือชมงานแพร่เสียงแพร่ภาพ โดยเรียกเก็บเงินหรือผลประโยชน์

ตามมาตรา 30 การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยไม่ได้รับอนุญาตตามมาตรา 15 (5)⁵ ให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำการดังต่อไปนี้

- (1) ทำซ้ำหรือดัดแปลง
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนางานดังกล่าว

² ดูเพิ่มเติมหัวข้อการใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ข้อ 5

³ ดูเพิ่มเติมหัวข้อการใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ข้อ 5

⁴ ดูเพิ่มเติมหัวข้อการใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ข้อ 5

⁵ ดูเพิ่มเติมหัวข้อการใช้สารสนเทศตามกฎหมายลิขสิทธิ์ ข้อ 5

ตามมาตรา 31 ผู้ใดรู้อยู่แล้วหรือมีเหตุอันควรรู้ว่างานใดได้ทำขึ้นโดยละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้อื่น กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานนั้นเพื่อหากำไร ให้ถือว่าผู้นั้นกระทำการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำความดังต่อไปนี้

- (1) ขาย มีไว้เพื่อขาย เสนอขาย ให้เช่า เสนอให้เช่า ให้เช่าซื้อ หรือเสนอให้เช่าซื้อ
- (2) เผยแพร่ต่อสาธารณชน
- (3) แจกจ่ายในลักษณะที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่เจ้าของลิขสิทธิ์
- (4) นำหรือส่งเข้ามาในราชอาณาจักร

การใช้สารสนเทศตามมาตรฐานการรู้สารสนเทศ

การรู้สารสนเทศ (Information Literacy) เป็นทักษะความรู้ความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงสารสนเทศ การประเมินสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ ซึ่งเป็นส่วนส่งเสริมให้ผู้ใช้สารสนเทศสามารถใช้สารสนเทศได้อย่างถูกต้องทั้งด้านจริยธรรมและกฎหมาย และมีประสิทธิภาพในสังคมสารสนเทศที่มีสารสนเทศให้เลือกใช้หลากหลายรูปแบบจากช่องทางการเข้าถึงสารสนเทศที่หลากหลายเช่นกัน

สมาคมห้องสมุดวิทยาลัยและการวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา ได้กำหนดมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับนักศึกษา 5 มาตรฐาน ดังนี้ (Association of College and Research Libraries. 2016 : online)

มาตรฐานที่ 1 นักศึกษาสามารถกำหนดขอบเขตของสารสนเทศที่ต้องการได้

มาตรฐานที่ 2 นักศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล

มาตรฐานที่ 3 นักศึกษาสามารถประเมินสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ และบูรณาการสารสนเทศที่ได้เข้ากับพื้นฐานความรู้เดิมได้

มาตรฐานที่ 4 นักศึกษาสามารถใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้

มาตรฐานที่ 5 นักศึกษาสามารถเข้าใจประเด็นทางเศรษฐกิจ กฎหมายและ สังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้และการเข้าถึงสารสนเทศ รวมทั้งใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรมและชอบด้วยกฎหมาย

โดยมาตรฐานที่ 5 นั้นเป็นมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ ซึ่งกำหนดมาตรฐานบ่งชี้ไว้ 3 มาตรฐาน ใน 3 มาตรฐานดังกล่าวได้กำหนดลักษณะของพฤติกรรม ดังนี้

มาตรฐานบ่งชี้ที่ 5.1 นักศึกษาเข้าใจประเด็นทางจริยธรรม กฎหมาย และสังคมที่แวดล้อมสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศได้ โดยแสดงพฤติกรรมดังนี้

5.1.1 อภิปรายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสิทธิความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยในการใช้ทั้งที่เป็นสิ่งพิมพ์ และอิเล็กทรอนิกส์

5.1.2 อภิปรายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงสารสนเทศทั้งที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย โดยเข้าใจได้ว่าสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตบางอย่างสามารถใช้ได้โดยไม่ต้องจ่ายเงิน บางอย่างต้องจ่ายเงิน เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เป็นเอกสารฉบับเต็ม อธิบายความแตกต่างของผลการค้นหาระหว่างการใส่โปรแกรมค้นหาทั่วไปบนเว็บ เช่น Yahoo Google เป็นต้น และเครื่องมือช่วยค้นหาในท้องถิ่น เช่น โอแพค ครรชนีวารสารที่เผยแพร่บนเว็บ เป็นต้น

5.1.3 อภิปรายประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบและเสรีภาพในการพูดได้

5.1.4 เข้าใจเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ และการใช้งานโดยธรรม

มาตรฐานบ่งชี้ที่ 5.2 นักศึกษาปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับ นโยบาย และมารยาทที่เกี่ยวข้องกับการเข้าถึงและการใช้ทรัพยากรสารสนเทศได้ โดยแสดงพฤติกรรมดังนี้

5.2.1 มีส่วนร่วมในการอภิปรายทางอิเล็กทรอนิกส์ ข้อปฏิบัติที่ยอมรับโดยทั่วไป เช่นมารยาทในการใช้เครือข่าย

5.2.2 ใช้รหัสผ่านที่ได้รับการอนุญาตและรหัสประจำตัว เพื่อเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการ

5.2.3 ยอมรับนโยบายของหน่วยงานในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ

5.2.4 การระวังรักษาระบบและอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ ของระบบ

5.2.5 จัดหา จัดเก็บ และเผยแพร่ข้อความ ข้อมูล ภาพและเสียงได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย

5.2.6 มีความเข้าใจว่าการลอกเลียนผลงานของผู้อื่นเป็นเช่นไร และไม่แอบอ้างงานหรือความคิดผู้อื่นมาเป็นของตน

5.2.7 แสดงความเข้าใจนโยบายของสถาบันที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการวิจัยบุคคล

มาตรฐานบ่งชี้ที่ 5.3 นักศึกษาอ้างอิงแหล่งสารสนเทศที่นำมาใช้ โดยแสดงพฤติกรรมดังนี้

5.3.1 เลือกรูปแบบการอ้างอิงสารสนเทศได้เหมาะสม และใช้ในการอ้างอิง โดยชี้ให้เห็นถึงการอ้างอิงแหล่งสารสนเทศที่แตกต่างกัน เช่น หนังสือ บทความ การสัมภาษณ์ เว็บไซต์ โดยการแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจรูปแบบการอ้างอิงเอกสารที่เหมาะสมกับสาขาวิชา เช่น การอ้างอิงสำหรับภาษาอังกฤษ ใช้รูปแบบของสมาคมภาษาศาสตร์ใหม่ (Modern Language Association : MPA) การอ้างอิงในสาขาจิตวิทยา ใช้รูปแบบของสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (American Psychological Association : APA) การอ้างอิงในสาขาชีววิทยา และวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ ใช้รูปแบบของคณะกรรมการที่เป็นบรรณาธิการทางด้านชีววิทยา (The Council of Biology Editors : CBE) รวมทั้งสามารถใช้รูปแบบการอ้างอิงได้ถูกต้องเหมาะสมกับสาขาวิชาได้

5.3.2 ขออนุญาตใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ตามความจำเป็น

นอกจากนี้สมาคมบรรณารักษ์ห้องสมุดมหาวิทยาลัยออสเตรเลีย (2001 : 7-19 อ้างอิงใน จุมพจน์ วณิชกุล. 2549 : 53-67) ได้กำหนดมาตรฐานการรู้สารสนเทศสำหรับบุคคลทั่วไปทั้งหมด 7 มาตรฐาน ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 ผู้รู้สารสนเทศรู้ถึงความต้องการสารสนเทศและกำหนดขอบเขตความต้องการได้

มาตรฐานที่ 2 ผู้รู้สารสนเทศสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

มาตรฐานที่ 3 ผู้รู้สารสนเทศสามารถประเมินคุณค่าสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณและบูรณาการสารสนเทศที่เลือกสรรแล้วเข้ากับความรู้เดิมได้

มาตรฐานที่ 4 ผู้รู้สารสนเทศสามารถจัดหมวดหมู่ เก็บรวบรวม ถ่ายโอนและร่างสารสนเทศที่รวบรวมได้หรือผลิตขึ้นมาใหม่ได้

มาตรฐานที่ 5 ผู้รู้สารสนเทศสามารถขยายและตีกรอบ หรือวางโครงร่าง หรือสร้างสรรค์ความรู้ใหม่โดยบูรณาการจากความรู้เดิม และความรู้ใหม่เป็นของตนเองหรือของกลุ่มได้

มาตรฐานที่ 6 ผู้รู้สารสนเทศมีความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ กฎหมาย และสังคมเกี่ยวกับเนื่องกับการใช้ การเข้าถึงสารสนเทศ รวมทั้งใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม ชอบด้วยกฎหมาย และเคารพสิทธิต่าง ๆ

โดยมาตรฐานที่ 6 นั้นเป็นมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ซึ่งกำหนดมาตรฐานบ่งชี้ 3 มาตรฐาน ใน 3 มาตรฐานดังกล่าวได้กำหนดผลลัพธ์ ดังนี้

มาตรฐานบ่งชี้ 6.1 ผู้รู้สารสนเทศมีความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรม จริยธรรม กฎหมาย และสังคมที่แวดล้อมสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศได้

ผลลัพธ์ที่ 6.1.1 ระบุและสามารถอภิปรายประเด็นที่เกี่ยวกับสิทธิส่วนบุคคลและความปลอดภัยในการใช้สิ่งพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์

ผลลัพธ์ที่ 6.1.2 ระบุและสามารถอภิปรายประเด็นที่เกี่ยวกับการเข้าถึงสารสนเทศ ทั้งที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายกับที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

ผลลัพธ์ที่ 6.1.3 ระบุและสามารถอภิปรายประเด็นที่เกี่ยวกับการตรวจสอบสารสนเทศและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

ผลลัพธ์ที่ 6.1.4 มีความเข้าใจทรัพย์สินทางปัญญา ลิขสิทธิ์ และการใช้วัสดุที่มีลิขสิทธิ์อย่างถูกต้อง

ผลลัพธ์ที่ 6.1.5 เข้าใจถึงความเหลื่อมล้ำด้านสารสนเทศ ตามปัจจัยทางสภาพเศรษฐกิจของสังคม

มาตรฐานบ่งชี้ 6.2 ผู้รู้สารสนเทศควรปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับ นโยบาย และมารยาทที่เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สารสนเทศได้

ผลลัพธ์ที่ 6.2.1 เข้าใจการจัดหา การจัดเก็บ และการเผยแพร่เอกสาร ข้อมูลรูปภาพ หรือเสียง อย่างถูกกฎหมายได้

ผลลัพธ์ที่ 6.2.2 ปฏิบัติตามนโยบายของหน่วยงานในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ

ผลลัพธ์ที่ 6.2.3 มีความเข้าใจว่าการลอกเลียนแบบผลงานของคนอื่นเป็นเช่นไร (plagiarism) และไม่แอบอ้างเอาผลงานหรือความคิดของผู้อื่นมาเป็นของตน

ผลลัพธ์ที่ 6.2.4 มีความเข้าใจนโยบายของสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ผลลัพธ์ที่ 6.2.5 มีส่วนร่วมในการอภิปรายผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ยอมรับและปฏิบัติอย่างเคร่งครัด เช่น มารยาทเครือข่าย

มาตรฐานบ่งชี้ 6.3 ผู้รู้สารสนเทศควรอ้างอิงแหล่งสารสนเทศในการสื่อสารผลงาน

ผลลัพธ์ที่ 6.3.1 คัดเลือกรูปแบบการอ้างอิงสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมและใช้ในการอ้างอิงแหล่งสารสนเทศ

ผลลัพธ์ที่ 6.3.2 ยอมรับว่าแหล่งสารสนเทศนั้นมีสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

ผลลัพธ์ที่ 6.3.3 มีความเข้าใจและเคารพความเชื่อดั้งเดิม และยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศ

ลักษณะผลงานที่ไม่ได้รับการคุ้มครองและข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

ลักษณะของผลงานที่ไม่ได้รับการคุ้มครอง

ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ตามมาตรา 7 บัญญัติไว้ว่า สิ่งต่อไปนี้ไม่ถือว่าเป็นงานมีลิขสิทธิ์ ตามพระราชบัญญัตินี้

1. ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่ในงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ทั้งนี้เนื่องจากข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสาร เป็นเพียงการรายงานข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น และเป็นสิ่งที่สาธารณชนทั่วไปสามารถรับรู้อย่างกว้างขวางและจำเป็นต้องรับรู้ความเป็นมาเป็นไปของสังคม เช่น สถานการณ์ทางการเมือง สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ ลักษณะภูมิอากาศ เป็นต้น ยกเว้นการนำข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงดังกล่าวมาวิเคราะห์วิจารณ์ และนำเสนอออกมาในรูปแบบของบทความในหน้าหนังสือพิมพ์ หรือวารสาร บทวิเคราะห์วิจารณ์ในรายการทางวิทยุโทรทัศน์ เป็นต้น

2. รัฐธรรมนูญและกฎหมาย ทั้งนี้เนื่องจาก รัฐธรรมนูญและกฎหมาย เป็นสิ่งที่ควรเผยแพร่ให้ประชาชนทราบ ประกอบกับการไม่รู้กฎหมายจะยกขึ้นเป็นข้อแก้ตัว เมื่อกระทำความผิด ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 64 บุคคลจะแก้ตัวว่าไม่รู้กฎหมายเพื่อให้พ้นจากความผิดในทางอาญาไม่ได้ ดังนั้นหากกำหนดให้มีลิขสิทธิ์ประชาชนคงไม่ทราบว่าสิ่งที่ทำอยู่นั้นผิดกฎหมาย

3. ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของภาครัฐและระบบงานของทางราชการ มีลักษณะเดียวกับกฎหมายที่ติดประกาศเพื่อให้ประชาชนทราบหรือแนวทางในการปฏิบัติตามของประชาชน

4. คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัย และรายงานของทางราชการ ทั้งนี้เนื่องจากคำพิพากษาลบับเต็มจนถึงคำพิพากษาที่ถูกต้องหรือแม้แต่คำพิพากษาด้วยวาจา เป็นสิ่งที่ควรเผยแพร่ให้ประชาชนรับทราบ เนื่องจากการวินิจฉัยคดีอันมีกฎหมายรองรับจะทำให้ประชาชนเข้าใจกฎหมายมากขึ้นและคำพิพากษาไม่ใช่นวนิยาย การใช้คำหรือวลีต่างๆ มีข้อจำกัด หากมีการจัดพิมพ์โดยสำนวนของนักเขียนแต่ละท่านอาจถูกแปลความหมายไม่เป็นไปตามทิศทางเดียวกัน รวมทั้งหากเป็นการพิมพ์ หรือคัดย่อ หรือรวบรวมที่สร้างขึ้น โดยกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นที่เก็บภาษีจากประชาชนก็ไม่ควรได้รับการคุ้มครองด้วยเหตุผลด้านความยุติธรรม นอกจากนี้ประชาชนจะเข้าถึงข้อมูลยาก (อรุณ ประดับสินธุ์. 2554 : 72-73)

5. คำแปลและการรวบรวมสื่อต่าง ๆ ตามข้อ 1 ถึง ข้อ 4 ที่กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการประชาสัมพันธ์เพื่อเผยแพร่

ให้ประชาชนทราบและเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ หากเป็นการแปลหรือรวบรวมโดยเอกชนถือเป็นงานที่มีลิขสิทธิ์ รวมทั้งการที่หน่วยงานนั้น ๆ นำเอกสารของผู้อื่นมาเผยแพร่ ผู้สร้างสรรค์งานย่อมมีลิขสิทธิ์ในงาน หากจะนำไปใช้ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของงานก่อน มิเช่นนั้นถือว่ามี ความผิดฐานละเมิดลิขสิทธิ์

นอกจากผลงานทั้ง 5 ประเภทดังกล่าว ยังมีผลงานอื่น ๆ ที่กฎหมายไม่คุ้มครอง ได้แก่

1. สิ่งที่ไม่เป็นงานลิขสิทธิ์โดยสภาพ โดยงานดังกล่าวขาดองค์ประกอบของงานอันมีลิขสิทธิ์ คือ เป็นการแสดงออกซึ่งความคิด เป็นการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง เป็นงานชนิดที่กฎหมายรับรอง และเป็นงานที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย รวมทั้งศีลธรรมอันดีของสังคม หากขาดองค์ประกอบข้อใดข้อหนึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่เป็นงานลิขสิทธิ์โดยสภาพ เช่น ความคิดหรือแนวความคิดที่ยังไม่สามารถสื่อไปยังผู้อื่นได้ ภาพถ่ายต้นไม้ดอกไม้ที่ไม่ได้ใช้ความรู้ความสามารถด้านเทคนิคแสงสีและการจัดวางองค์ประกอบ หนังสือลามกอนาจาร บทความยั่วที่ก่อให้เกิดความแตกแยกในชาติ เป็นต้น

2. งานอันมีลิขสิทธิ์ซึ่งหมดอายุการคุ้มครองแล้ว เพื่อให้ประชาชนโดยทั่วไปได้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้นลิขสิทธิ์จึงมีอายุแห่งการคุ้มครองสิทธิ เมื่ออายุแห่งการคุ้มครองงานนั้นจะกลายเป็นสมบัติของสาธารณะ (Work in public domain) เช่น นวนิยายที่มีผู้สร้างสรรค์เป็นบุคคลธรรมดา ให้มีตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และมีอายุต่อไปอีก 50 ปี นับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย ถ้ามีผู้สร้างสรรค์ร่วมในนวนิยายเล่มดังกล่าว ให้มีตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ร่วม และมีอายุต่อไปอีก 50 ปี นับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตาย ถ้าผู้สร้างสรรค์หรือผู้สร้างสรรค์ร่วมคนสุดท้ายถึงแก่ความตายก่อนที่ได้มีการโฆษณานวนิยายเล่มดังกล่าว ให้มีลิขสิทธิ์ดังกล่าวมีอายุ 50 ปี นับแต่มีการโฆษณาครั้งแรก แต่หากผู้สร้างสรรค์เป็นนิติบุคคลให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับตั้งแต่ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ขึ้น แต่ถ้าได้มีการโฆษณางานนั้นระหว่างระยะเวลาดังกล่าว ให้ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับตั้งแต่มีการโฆษณาครั้งแรก ส่วนการนับระยะเวลาสิ้นสุด เมื่ออายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ครบกำหนดในปีใด ถ้าวันครบกำหนดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ไม่ตรงกับวันสิ้นปีปฏิทิน หรือในกรณีที่ไม่อาจทราบวันครบกำหนดอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่แน่นอน ให้ลิขสิทธิ์ยังคงมีอยู่ต่อไปจนถึงวันสิ้นปีปฏิทินของปีนั้น เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้มีการนำงานอันมีลิขสิทธิ์ออกทำการโฆษณาภายหลังจากที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์สิ้นสุดลง เพื่อขยายอายุการคุ้มครองออกไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นเมื่อหมดอายุการคุ้มครองบุคคลใด ๆ ในสังคมก็สามารถนำไปใช้ประโยชน์โดยอิสระ โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทนใด ๆ

3. งานที่เจ้าของลิขสิทธิ์สละลิขสิทธิ์ ซึ่งงานที่อยู่ในอายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์อยู่แต่เจ้าของได้แสดงเจตนาสละลิขสิทธิ์ของตน อาจเป็นการแสดงเจตนาสละลิขสิทธิ์โดยสิ้นเชิง หรือบางประการ เช่น ผู้สร้างสรรค์งานเขียนบทความธรรมะทางพุทธศาสนา และเขียนไว้ในคำนำของหนังสือว่าสละลิขสิทธิ์ของตน คือสิทธิในการทำซ้ำ และเผยแพร่ต่อสาธารณชน ส่วนสิทธิประการอื่น ๆ เช่น สิทธิในการดัดแปลง ยังคงเป็นสิทธิของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการสละลิขสิทธิ์บางประการ ส่วนการสละลิขสิทธิ์โดยสิ้นเชิง คือ การที่ผู้สร้างสรรค์เขียนระบุชัดเจนว่าสละลิขสิทธิ์ของตนทั้งหมด ส่งผลให้งานนั้นกลายเป็นงานสาธารณะที่ผู้ใช้สารสนเทศสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต หรือเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ (อรพรรณ พันธ์พัฒนา. 2553 : 55)

ข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์

โดยหลักการกฎหมายลิขสิทธิ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อความคุ้มครองแก่ผู้สร้างสรรค์ แต่จุดมุ่งหมายของกฎหมายลิขสิทธิ์ คือ การที่สังคมได้ใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์ ดังนั้นกฎหมายจึงต้องมีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์อันเป็นการลดทอนสิทธิแต่เพียงผู้เดียวของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งการกระทำดังกล่าวต้องไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของผู้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อยกเว้นตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้กำหนดไว้ 9 กรณี ดังนี้

1. กรณีข้อยกเว้นทั่วไป ตามมาตรา 31 วรรค 2 บัญญัติว่า การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ตามวรรคหนึ่ง มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้กระทำได้ต่อไปนี้

- (1) วิจัยหรือศึกษางานนั้น อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร
- (2) ใช้เพื่อประโยชน์ของตนเอง หรือเพื่อประโยชน์ของตนเองและบุคคลอื่นในครอบครัวหรือญาติสนิท
- (3) ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น
- (5) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
- (6) ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏโดยผู้สอน เพื่อประโยชน์ในการสอนของตน อันมิใช่การกระทำเพื่อหากำไร

(7) ทำซ้ำ คัดแปลงบางส่วนของงาน หรือตัดทอนหรือทำบทสรุปโดยผู้สอนหรือสถาบันศึกษา เพื่อแจกจ่ายหรือจำหน่ายแก่ผู้เรียนในชั้นเรียนหรือในสถาบันศึกษา ทั้งนี้ ต้องไม่เป็นการกระทำเพื่อหากำไร

(8) นำงานนั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

2. กรณีขอยกเว้นสำหรับการอ้างอิง ตามมาตรา 33 บัญญัติว่า การกล่าว คัดลอก เลียนหรืออ้างอิงงานบางตอนตามสมควรจากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในงานนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรค1⁶

3. กรณีขอยกเว้นสำหรับการกระทำของบรรณารักษ์ห้องสมุด ตามมาตรา 34 การทำซ้ำโดยบรรณารักษ์ของห้องสมุดซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หากการทำซ้ำนั้นมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรค1 ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) การทำซ้ำเพื่อใช้ในห้องสมุดหรือให้แก่ห้องสมุดอื่น

(2) การทำซ้ำงานบางตอนตามสมควรให้แก่บุคคลอื่นเพื่อประโยชน์ใน

การวิจัยหรือการศึกษา

4. กรณีขอยกเว้นสำหรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามมาตรา 35 บัญญัติว่า การกระทำแก่โปรแกรมคอมพิวเตอร์อันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อหากำไร และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรค 1 ในกรณีดังต่อไปนี้

(1) วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(2) ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(3) ดิจิตอล วิจัย หรือแนะนำผลงานโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(4) เสนอรายงานข่าวทางสื่อสารมวลชน โดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น

(5) ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควรโดยบุคคลผู้ซึ่งได้ซื้อหรือ

⁶ มาตรา 32 วรรค 1 การกระทำแก่งานอันมีลิขสิทธิ์ของบุคคลอื่นตามพระราชบัญญัตินี้ หากไม่ขัดต่อการแสวงหาประโยชน์จากงานอันมีลิขสิทธิ์ตามปกติของเจ้าของลิขสิทธิ์และไม่กระทบกระเทือนถึงสิทธิอันชอบด้วยกฎหมายของเจ้าของลิขสิทธิ์เกินสมควร มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

ได้รับโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษาหรือป้องกันการสูญหาย

(6) ทำซ้ำ คัดแปลง นำออกแสดง หรือทำให้ปรากฏเพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาลหรือเจ้าพนักงานซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาคั่งกล่าว

(7) นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ

(8) คัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่ทำเป็นแก่การใช้

(9) จัดทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อเก็บรักษาไว้สำหรับการอ้างอิงหรือค้นคว้าเพื่อประโยชน์ของสาธารณชน

5. กรณีข้อยกเว้นสำหรับการแสดงนาฏกรรม หรือดนตรีกรรม ตามมาตรา 36 บัญญัติว่า การนำงานนาฏกรรม หรือดนตรีกรรมออกแสดงเพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชนตามความเหมาะสมโดยมิได้จัดทำขึ้น หรือดำเนินการเพื่อหากำไรเนื่องจากการจัดให้มีการเผยแพร่ต่อสาธารณชนนั้น และมีได้จัดเก็บค่าเข้าชมไม่ว่าโดยทางตรง หรือโดยทางอ้อมและนักแสดงไม่ได้รับค่าตอบแทนในการแสดงนั้น มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หากเป็นการดำเนินการโดยสมาคม มูลนิธิ หรือองค์การอื่นที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการสาธารณกุศล การศึกษา การศาสนา หรือการสังคมสงเคราะห์ และได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรค 1

6. กรณีข้อยกเว้นสำหรับงานศิลปกรรม ตามมาตรา 37 บัญญัติว่า การวาดเขียน การเขียนระบายสี การก่อสร้าง การแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์ การแพร่ภาพ หรือการกระทำใด ๆ ทำนองเดียวกันนี้ซึ่งศิลปกรรมใดอันตั้งเปิดเผยประจำอยู่ในที่สาธารณะ นอกจากงานสถาปัตยกรรม มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

ตามมาตรา 39 บัญญัติว่า การถ่ายภาพ หรือการถ่ายภาพยนตร์ หรือการแพร่ภาพ ซึ่งงานใด ๆ อันมีศิลปกรรมใดรวมอยู่เป็นส่วนประกอบด้วย มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

ตามมาตรา 40 บัญญัติว่า ในกรณีที่ลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมใดมีบุคคลอื่นนอกจากผู้สร้างสรรค์เป็นเจ้าของอยู่ด้วยการที่ผู้สร้างสรรค์คนเดียวกันได้ทำศิลปกรรมนั้นอีกในภายหลังในลักษณะที่เป็นการทำซ้ำบางส่วนกับศิลปกรรมเดิม หรือใช้แบบพิมพ์ ภาพร่าง แผนผัง แบบจำลอง หรือข้อมูลที่ได้จากการศึกษาที่ใช้ในการทำศิลปกรรมเดิม ถ้าปรากฏว่าผู้สร้างสรรค์มิได้ทำซ้ำหรือ

ลอกแบบในส่วนอันเป็นสาระสำคัญของศิลปกรรมเดิม มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในศิลปกรรมนั้น

7. กรณีข้อยกเว้นสำหรับงานสถาปัตยกรรม ตามมาตรา 38 บัญญัติว่า การวาดเขียน การเขียนระบายสี การแกะลายเส้น การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ การถ่ายภาพยนตร์หรือการแพร่ภาพซึ่งงานสถาปัตยกรรมใด มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในงานสถาปัตยกรรมนั้น

ตามมาตรา 41 บัญญัติว่า อาคารใดเป็นงานสถาปัตยกรรมอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้ การบูรณะอาคารนั้นในรูปแบบเดิม มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์

8. กรณีข้อยกเว้นสำหรับงานลิขสิทธิ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ ตามมาตรา 42 บัญญัติว่า ในกรณีที่อายุแห่งการคุ้มครองลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ใดสิ้นสุดลงแล้ว มิให้ถือว่าการนำภาพยนตร์นั้นเผยแพร่ต่อสาธารณชนเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ในวรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ สิ่งบันทึกเสียงหรืองานที่ใช้จัดทำภาพยนตร์นั้น

9. ข้อยกเว้นเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติงานราชการ ตามมาตรา 43 บัญญัติว่า การทำซ้ำเพื่อประโยชน์ในการปฏิบัติราชการโดยเจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมายหรือตามคำสั่งของเจ้าพนักงานดังกล่าวซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้และที่อยู่ในความครอบครองของทางราชการ มิให้ถือว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ถ้าได้ปฏิบัติตามมาตรา 32 วรรค 1

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อิสริยา หมี่เงิน (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศในการใช้เฟซบุ๊กของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศในการใช้เฟซบุ๊กของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในด้านสิทธิความเป็นส่วนตัว ความถูกต้องของสารสนเทศ สิทธิความเป็นเจ้าของสารสนเทศ และการเข้าถึงสารสนเทศตามสิทธิ์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศด้านสิทธิความเป็นส่วนตัวในระดับมาก ปานกลาง และน้อย เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การตั้งรหัสผ่านเฟซบุ๊กที่คาดเดาง่าย มีความเสี่ยงต่อการถูกเจาะระบบ ด้านความถูกต้องของสารสนเทศ นิสิตมีความตระหนักรู้ในระดับมาก และปานกลาง เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การแชร์ข้อมูลควรพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ด้านสิทธิความเป็นเจ้าของสารสนเทศ นิสิตมีความตระหนักรู้ในระดับมาก ปานกลาง และน้อย เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การโพสต์ผลงานที่ลอกเลียนจากผู้อื่น ทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นความคิดของตนเอง ถือเป็นการละเมิดสิทธิความเป็นเจ้าของ และด้านการเข้าถึงสารสนเทศตามสิทธิ์ นิสิตมีความตระหนักรู้ใน

ระดับมาก และปานกลาง เรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การส่งข้อความหลอกหลวงเพื่อขโมยข้อมูลบนเฟซบุ๊กเป็นการเข้าถึงที่ก่อให้เกิดความเสียหาย

ศุภานดา จงเสริมตระกูล (2556 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิดเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศดิจิทัล และการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิดเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศดิจิทัล และการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศของนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ และเพื่อศึกษาการใช้ระบบการเรียนรู้ที่มีต่อการรู้สารสนเทศดิจิทัลของผู้เรียน และการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สารสนเทศแบบเปิดของผู้เรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดการรู้สารสนเทศดิจิทัล แบบวัดการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศ แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรแบบเปิด เว็บไซต์ระบบการเรียนรู้ และแบบรับรองระบบการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบของระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิดประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลลัพธ์ และข้อมูลป้อนกลับ 2) ผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิด มีความสามารถในการรู้สารสนเทศดิจิทัลสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิด มีความสามารถในการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบการเรียนรู้แบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิด มีพฤติกรรมการใช้ทรัพยากรแบบเปิด 2 ระดับ คือ การเผยแพร่ซ้ำโดยไม่ตัดแปลงแก้ไข และการเรียบเรียงใหม่ 5) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 ท่าน เห็นว่าระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสม สำหรับนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์

ทรงพล สัตย์ซื่อ ปิยะ แก้วบัวดี และ วินิต ยืนยง (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีคุณธรรม จริยธรรม ของนักศึกษาสาขาวิชาระบบสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสุรินทร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีคุณธรรม จริยธรรม ของนักศึกษาสาขาวิชาระบบสารสนเทศ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาให้ความสำคัญกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีคุณธรรม จริยธรรมโดยรวมในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ปัจจัยที่นักศึกษาให้ความสำคัญในระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านภายนอกตัวนักศึกษา เช่น วิธีการสอนของอาจารย์แต่ละคน การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมเป็น

ต้น ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมเช่น ความอ่อนแอในการเข้าถึงศาสนา ความขัดแย้งในระบอบทางสังคม การเลียนแบบพฤติกรรม เป็นต้น และด้านสภาพครอบครัวเช่น การให้คำปรึกษาที่ดี การปฏิบัติตนที่เป็นแบบอย่างของผู้ปกครอง เป็นต้น และปัจจัยที่นักศึกษาให้ความสำคัญในระดับน้อยคือ ด้านภายในตัวนักศึกษาเช่น ความเป็นคนเจ้าอารมณ์ จิตใจอ่อนแอ ไม่นั่นคงทางอารมณ์ เป็นต้น กลุ่มตัวอย่างที่มีเพศ อายุ และสถานภาพทางครอบครัวต่างกันให้ความสำคัญในปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีคุณธรรม จริยธรรมโดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน

สรลชนา พิงฉิม นิธิดา บุรณจันทร และสุวรรณ สมบุญสุขโข. (2555 : ออนไลน์). ได้ศึกษาเรื่อง จริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่นมีการปฏิบัติตามจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในด้านความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ ด้านความปลอดภัยของเครือข่าย ด้านการใช้ระบบเครือข่ายที่ชอบด้วยกฎหมาย และ ด้านการใช้ระบบเครือข่ายที่ถูกศีลธรรม อยู่ในระดับมากส่วนด้านการเอื้อประโยชน์ต่อบุคคลอื่น อยู่ในระดับปานกลาง โดยนักศึกษาเพศชายและเพศหญิง มีการปฏิบัติตามจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศไม่แตกต่างกัน

เศรษฐสิทธิ์ พจนศึกษากุล (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การรับรู้ของเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ของเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่าย และสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างเป็นเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขจากกลุ่มภารกิจ 4 กลุ่ม ซึ่งทำงานเกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์จำนวน 397 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือแบบสอบถามที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่าย และสารสนเทศ ความคาดหวังด้านจริยธรรมทางคอมพิวเตอร์เครือข่ายและสารสนเทศ 7 ด้าน ได้แก่ ด้านการละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ ด้านการรบกวนความปลอดภัยของเครือข่าย ด้านการใช้ระบบเครือข่ายในทางมิชอบด้านกฎหมาย ด้านการก่ออาชญากรรม ด้านการเล่นพนัน ด้านภาพอนาจารบนเครือข่าย ด้านการเอื้อประโยชน์ต่อบุคคลอื่น และแบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ในด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่ายและสารสนเทศ ในประเด็นเก็บรักษาความลับการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การเอื้อประโยชน์ต่อบุคคลอื่น หน้าที่ความรับผิดชอบและประสิทธิภาพในการทำงาน และการทำสัญญาหรือข้อตกลงทางธุรกิจ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่ายและสารสนเทศด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง กับคอมพิวเตอร์ เครือข่าย และสารสนเทศของเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขอยู่ในระดับน้อยที่สุด แสดงว่าเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขรู้ว่าพฤติกรรมหรือการ

กระทำใดที่ควรปฏิบัติและการกระทำ ใดที่ไม่ควรปฏิบัติ ด้านความคาดหวังทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เครือข่าย และสารสนเทศของเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขอยู่ในระดับมาก แสดงว่าเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขมีความคาดหวังให้มีการกำหนดจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เครือข่าย และสารสนเทศ เช่น ต้องการให้ระบบเครือข่ายของกระทรวงสาธารณสุขมีระบบป้องกันไวรัส ด้านการรับรู้ทางจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เครือข่ายและสารสนเทศพบว่า เจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขรับรู้ว่าการกระทำใดผิด หรือขัดต่อจรรยาบรรณของผู้ที่อยู่ในวิชาชีพคอมพิวเตอร์ และการให้เหตุผลจะสอดคล้องกับข้อกำหนดจริยธรรมของสมาคม ACM ประเทศสหรัฐอเมริกา (The Association Of Computing Machinery)

กรณีการ ภิรมย์รัตน์ (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาถึงจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ในศตวรรษที่ 21 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจริยธรรมของนักศึกษากับตัวแปร เพศ ชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษา (ภาคปกติ) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โดยแบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างการวิจัยเชิงปริมาณ จำนวน 372 คน เครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถามวัดพฤติกรรมทางจริยธรรมของนักศึกษา ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพทำการสนทนากลุ่ม (focus group) เกี่ยวกับพฤติกรรมทางจริยธรรมของศึกษา โดยคัดเลือกนักศึกษาแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 36 คน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมทางจริยธรรมโดยรวม พบว่าระดับจริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาอยู่ในระดับสูง ๒ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าพฤติกรรมทางจริยธรรมส่วนใหญ่ของนักศึกษาอยู่ในระดับสูง มีจำนวน 7 ด้าน ได้แก่ ความขยันหมั่นเพียร ความซื่อสัตย์สุจริต ความประหยัดอดออม ความอดทน อดกลั้น ความยุติธรรม ความรับผิดชอบ และความเสียสละ ส่วนพฤติกรรมทางจริยธรรมที่อยู่ในระดับปานกลาง มีจำนวน 1 ด้าน ได้แก่ ด้านความมีระเบียบวินัย ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจริยธรรมของนักศึกษากับตัวแปร เพศ ชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษา พบว่า พฤติกรรมทางจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับตัวแปรเพศ จำนวน 4 ด้าน คือ ด้านความขยันหมั่นเพียร ด้านความซื่อสัตย์สุจริต ด้านความยุติธรรม และด้านความมี-ระเบียบวินัย พฤติกรรมทางจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับตัวแปรชั้นปีที่ศึกษา จำนวน 2 ด้าน คือ ด้านความขยันหมั่นเพียร และด้านความเสียสละ พฤติกรรมทางจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับตัวแปร คณะที่ศึกษา จำนวน 1 ด้าน คือ ด้านความขยันหมั่นเพียร

วิชริณี สวัสดิ์ (2549 : ออนไลน์) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชชมกตตะวันตกออกทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศในด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษาอยู่ในระดับน้อย แสดงว่านักศึกษารับรู้ว่าพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศใดที่ควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ ด้านความต้องการด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก แสดงว่านักศึกษามีความต้องการให้มีการกำหนดจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ เช่น ต้องการให้มีการจำแนกประเภทเกมออนไลน์ให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น ด้านการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษา พบว่านักศึกษามีการรับรู้ว่าการกระทำใดที่ผิดหรือขัดต่อจรรยาบรรณของผู้ที่อยู่ในวิชาชีพนักคอมพิวเตอร์ และการให้เหตุผลของนักศึกษา ส่วนมากสอดคล้องกับข้อกำหนดจริยธรรมด้านคอมพิวเตอร์ที่องค์กรคอมพิวเตอร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา (The Association of Computing Machinery)

บุญเลิศ เล็กสมบูรณ์ (2548 : 10) ได้ศึกษาถึงผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อแนวโน้มพฤติกรรมจริยธรรมของนักมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อแนวโน้มพฤติกรรม จริยธรรมของนักศึกษาขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,118 คนเครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถาม พบว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลกระทบทำให้นักศึกษามีแนวโน้มพฤติกรรมจริยธรรมในระดับต่ำ และนักศึกษามีแนวโน้มพฤติกรรมจริยธรรมแตกต่างกันในทุกตัวแปรที่ศึกษาคือ เพศ ระดับชั้น อาชีพหลักของครอบครัว และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัว ยกเว้นสาขาวิชา

สิน งามประโคน พระมหาสิทธิคุณญาโณ และอินตา ศิริวรรณ (2546 : ออนไลน์) ได้ศึกษาถึงคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณธรรมและจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาตามการรับรู้ของนิสิตนักศึกษา ครู อาจารย์ และเพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนิสิตนักศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ครู อาจารย์ จำนวน 290 คน และนิสิตนักศึกษา จำนวน 1,675 คน ผลการศึกษาพบว่า ครู อาจารย์และนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นต่อคุณธรรมและจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาในแต่ละด้าน ดังนี้ 1) ด้านการพัฒนาตนเองของครู อาจารย์ นิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นสอดคล้องกันที่เด่นชัด คือ มีความกตัญญู กตเวทิต่าสำนึกในบุญคุณของผู้อื่นหรือสิ่งอื่น รู้จักเลือกแบบอย่างที่ดีนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต และมีระเบียบวินัยในการดำเนินชีวิตโดยสุจริตและรู้จักรับฟังเหตุผลจากผู้อื่นและพร้อมที่จะแก้ไขปรับปรุงตนเอง ในระดับปานกลาง ต่ำกว่าความคิดเห็นของครู อาจารย์ คือ รู้หลักการปฏิบัติ ตนให้ดีในท้องถิ่น ชุมชนและสังคม รู้จักประมาณในการบริโภคและการใช้จ่ายทรัพย์ รู้จักใช้เวลาว่างให้

เกิดประโยชน์ 2) ด้านสังคม ครู อาจารย์ นิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นสอดคล้องกันที่เด่นชัด คือนิสิต นักศึกษาไม่ล่วงละเมิดสิ่งที่รักของหวงแหนของผู้อื่นรวมทั้งสิ่งของและข่มเหงจิตใจลบลู่เกียรติ และวงศ์ตระกูล แสดงไมตรีและความหวังต่อเพื่อนร่วมงานด้วยความเต็มใจ โดยไม่เอาเปรียบ เคารพสิทธิซึ่งกันและกันและเข้าใจในหลักกรรมว่า ทำดีมีผลดี ทำชั่วมีผลชั่ว 3) ด้านคุณลักษณะ การเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมของนิสิต นักศึกษาที่เด่นชัด คือ เมื่อเห็นผู้อื่นทำดีประสบความสำเร็จก็พลอยยินดี มีใจเป็นกลาง เข้าใจด้วยเหตุผล และอยากช่วยเหลือผู้อื่นให้พ้นจากความทุกข์ 4) ด้านการบำเพ็ญตนสงเคราะห์ช่วยเหลือผู้อื่นของนิสิต นักศึกษาที่เด่นชัด คือการรู้จักปรับตัวให้เข้ากับคนอื่นได้ และวางตนเสมอต้นเสมอปลาย แนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์ และเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เสียสละ และรู้จักพูดให้เกิดความเข้าใจดี สนิทสามัคคีต่อกัน 5) ด้านสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนิสิตนักศึกษาที่เด่นชัด คือ นักศึกษาอบอุ่นใจเมื่ออยู่กับครอบครัว และสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นสื่อกลางส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่กำลังศึกษาปีการศึกษา 2558 จำนวน 880 คน (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. 2558 : ออนไลน์)

การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จากจำนวนประชากรทั้งหมด 880 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เริ่มจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ตารางการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970 : 607) ได้กลุ่มตัวอย่างขั้นต้นจำนวน 269 คน ต่อจากนั้นสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชาโดยกำหนดสัดส่วนประชากร ร้อยละ 35 ได้จำนวน 309 คน ดังรายละเอียดในตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

สาขาวิชา	จำนวนนักศึกษา	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
1) การท่องเที่ยว	305	107
2) การโรงแรม	313	110
3) ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล	262	92
รวม	880	309

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามจริยธรรมการใช้สารสนเทศของ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศ จริยธรรม การใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสารสนเทศ คุณธรรม จริยธรรม และกฎหมายลิขสิทธิ์
2. ศึกษากรณีตัวอย่างด้านการกระทำความผิดที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศโดยธรรมชาติ เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับปริมาณ และขอบเขตการใช้สารสนเทศในงานวิชาการอย่างถูกต้อง
3. ศึกษาตัวอย่างแบบสอบถามที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการใช้สารสนเทศ และ จริยธรรมการใช้สารสนเทศ และเทคโนโลยีสารสนเทศ

4. นำข้อมูลที่ได้มาศึกษา และสร้างข้อคำถาม โดยกำหนดขอบเขตของเนื้อหาให้ ครอบคลุมถึงลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับ จริยธรรม และการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเข้าถึง สารสนเทศ ความเป็นเจ้าของสารสนเทศ และการเผยแพร่สารสนเทศ โดยแบ่งแบบสอบถาม ออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นคำถามแบบ เลือกตอบ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา ซึ่งเป็นคำถามแบบเลือกตอบตามระดับความถี่ของการใช้ประโยชน์ คือ ใช้เป็นประจำ ใช้เป็นบางครั้ง ไม่เคยใช้ จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ซึ่งเป็น คำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย ไม่เคย จำนวน 25 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบทดสอบการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ซึ่งเป็น คำถามแบบเลือกตอบถูก ผิด จำนวน 15 ข้อ

5. นำแบบสอบถามสร้างเสร็จแล้ว ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบ ความถูกต้อง และเที่ยงตรงของเนื้อหา แล้วนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

6. การแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญนั้น ผู้วิจัยได้นำข้อคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญ 2 ใน 3 ท่านมีความคิดเห็นตรงกันให้มีการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา และสำนวนการ เขียนไปปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

7. นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และเที่ยงตรงของเนื้อหาอีกครั้ง แล้วนำข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในครั้งที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

8. นำแบบสอบถามที่แก้ไขเสร็จแล้วไปทดสอบกับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา จำนวน 30 คน เพื่อนำผลมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้ผลสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาช (Cronbach, 1970 : 161) โดยตั้งค่าการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถามแต่ละข้อตั้งแต่ .08 ขึ้นไป หากข้อใดไม่ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมอีกครั้ง

9. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามแก่กลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยประสานงานกับอาจารย์ผู้สอน เพื่อขอความร่วมมือในการแจกแบบสอบถามครั้งนี้ โดยให้ผู้ช่วยนักวิจัยเป็นผู้แจกแบบสอบถามในระหว่างวันที่ 4-22 เมษายน 2559 รวมทั้งสิ้น 310 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100.00

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้แบบสอบถามกลับคืนแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบสอบถามทั้งหมดมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม
2. นำแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ
3. นำแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามระดับความถี่ของการใช้ประโยชน์แบบมาตรฐานประมาณค่า 3 ระดับ คือ ใช้เป็นประจำ ใช้เป็นบางครั้ง 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 โดยใช้สูตรการแปลผล 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

5. นำแบบทดสอบตอนที่ 4 เกี่ยวกับการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ซึ่งเป็นคำถามแบบเลือกตอบถูก ผิด จำนวน 15 ข้อ มาแจกแจงความถี่ โดยข้อที่ตอบได้ถูกต้องกำหนดให้ 1 คะแนน ข้อที่ตอบผิดหรือไม่ตอบกำหนดให้ 0 คะแนน โดยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 นำคะแนนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพื่อหาจำนวน และค่าร้อยละของการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ซึ่งเกณฑ์ที่กำหนดไว้มี 3 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	11-15	แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับดี
ระดับคะแนน	6-10	แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับคะแนน 0-5 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับต่ำ
 ส่วนที่ 2 นำคะแนนของแบบทดสอบทั้งหมด มาคำนวณหาคะแนนเฉลี่ยและ
 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยจำแนกเป็นรายชื่อและโดยรวม

ระดับคะแนนการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศเป็นรายชื่อ ดังนี้

ระดับคะแนน 0.66-1.00 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับดี

ระดับคะแนน 0.36-0.65 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับคะแนน 0.10-0.35 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับต่ำ

ระดับคะแนนการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศโดยรวม ดังนี้

ระดับคะแนน 11-15 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับดี

ระดับคะแนน 6-10 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับปานกลาง

ระดับคะแนน 0-5 แสดงว่ามีระดับการรับรู้อยู่ในระดับต่ำ

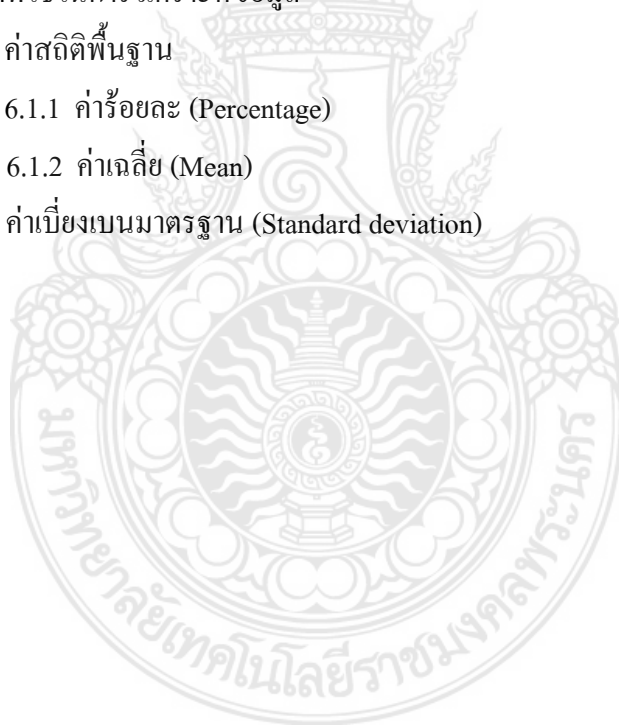
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 ค่าสถิติพื้นฐาน

6.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

6.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

6.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการแปลความหมายที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

\bar{X} แทน คะแนนเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา
2. วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ
3. ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา
4. ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ
5. ระดับการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

ข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา จำแนกตามเพศ ชั้นปีที่ศึกษา และ สาขาวิชาที่ศึกษา

ปรากฏผลดังตาราง 2

ตาราง 2 ค่าร้อยละข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษา

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	64	20.71
หญิง	245	79.29
รวม	309	100.00
2. ชั้นปีที่ศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	54	17.48
ชั้นปีที่ 2	119	38.51
ชั้นปีที่ 3	110	35.60
ชั้นปีที่ 4	26	8.41
รวม	309	100.00
3. สาขาวิชาที่ศึกษา		
ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล (English for International Communication)	92	29.77
การท่องเที่ยว (Tourism)	107	34.63
การโรงแรม (Hospitality)	110	35.60
รวม	309	100.00

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่เพศหญิง ร้อยละ 79.29 กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 38.51 และศึกษาในสาขาวิชาการท่องเที่ยว ร้อยละ 35.60

2. วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษา ซึ่งสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อจากจำนวนผู้ตอบ 309 คน ปรากฏผลดังตาราง 3

ตาราง 3 ร้อยละวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ	จำนวน	ร้อยละ
1. ใช้ประกอบการเรียนเพื่อจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน	259	83.82
2. ใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง	229	74.11
3. ใช้อ่าน ดู ฟัง เพื่อผ่อนคลาย และความบันเทิง	218	70.55
4. ใช้เป็นข้อมูลประกอบการทำงาน เพื่อประกอบอาชีพ	135	43.69

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศประกอบการเรียนเพื่อจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน ร้อยละ 83.82 รองลงมาใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ร้อยละ 74.11 และใช้อ่าน ดู ฟัง เพื่อผ่อนคลาย และความบันเทิง ร้อยละ 70.55 ตามลำดับ



3. ลักษณะการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา ปรากฏผลดังตาราง 4
 ตาราง 4 ระดับลักษณะการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา

ลักษณะการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์	\bar{X}	S.D	ระดับการใช้
1. การคัดลอก การถ่ายเอกสาร การบันทึกจากต้นฉบับทั้งหมด	2.25	0.52	ปานกลาง
2. การคัดลอก การถ่ายเอกสาร การบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน	2.32	0.46	ปานกลาง
3. การแปลเอกสาร ตำรา บทความจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งทั้งหมด	2.21	0.56	ปานกลาง
4. การแปลเอกสาร ตำรา บทความจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งเพียงบางส่วน	2.22	0.54	ปานกลาง
5. การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนบทความ	2.21	0.53	ปานกลาง
6. การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนรายงานหรือวิจัย	2.18	0.54	ปานกลาง
7. การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น	2.31	0.58	ปานกลาง
8. การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งการเผยแพร่ใน Web Site	1.98	0.64	ปานกลาง
9. การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนบทความ	2.16	0.57	ปานกลาง
10. การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนรายงานหรือวิจัย	2.24	0.58	ปานกลาง
11. การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น	2.29	0.60	ปานกลาง
12. การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งการเผยแพร่ใน Web Site	1.93	0.65	ปานกลาง

ตาราง 4 ระดับลักษณะการนำเสนอเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา (ต่อ)

ลักษณะการนำเสนอเทศมาใช้ประโยชน์	\bar{X}	S.D	ระดับการใช้
13. การนำเสนอเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนประกอบในการหารายได้พิเศษ	1.78	0.72	ปานกลาง
14. การนำภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนประกอบในการหารายได้พิเศษ	1.90	0.81	ปานกลาง
รวมทั้งสิ้น	2.13	0.33	ปานกลาง

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่าลักษณะการนำเสนอเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.32$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งลักษณะการนำเสนอเทศที่นักศึกษามาดำเนินการใช้ประโยชน์มากที่สุด คือ การคัดลอกการถ่ายเอกสาร การบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน ($\bar{X} = 2.32$) รองลงมาคือ การนำเสนอเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น และการนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น ($\bar{X} = 2.31$ และ $\bar{X} = 2.29$ ตามลำดับ)

4. พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ปรากฏผลดังตาราง 5
 ตาราง 5 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ รวมทุก
 ด้าน

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ	\bar{X}	S.D	ระดับ จริยธรรมการใช้
1. ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ	2.69	0.68	ปานกลาง
2. ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ	3.17	0.55	ปานกลาง
3. ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ	3.69	0.77	มาก
รวมทุกด้าน	3.18	0.48	ปานกลาง

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา 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

ตาราง 6 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ	\bar{X}	S.D	ระดับจริยธรรมการใช้
1. ท่านมักใช้ User ID และ Password ของตนเองในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย	3.33	1.43	ปานกลาง
2. ท่านมักใช้ User ID และ Password ของตนเองเพื่อเข้าระบบสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล	3.12	1.55	ปานกลาง
3. ท่านมักใช้ชื่อจริง-นามสกุลจริงในการสมัครเป็นสมาชิกในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อาทิ Facebook, E-Mail, Line เป็นต้น	2.59	1.27	ปานกลาง
4. ท่านมักสงวนสิทธิไม่ให้ผู้อื่นใช้ User ID และ Password ของท่านในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย	2.39	1.52	น้อย
5. ท่านมักสงวนสิทธิให้ผู้อื่นใช้ User ID และ Password ของท่านเข้าระบบสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล	2.06	1.37	น้อย
รวมทั้งสิ้น	2.69	0.68	ปานกลาง

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศ 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 ($\bar{X} = 2.59$)

ตาราง 7 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ	\bar{X}	S.D	ระดับจริยธรรมการใช้
1. หากมีการนำเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	2.79	1.19	ปานกลาง
2. หากมีการนำเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา	2.47	1.06	น้อย
3. หากมีการนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ มาประกอบการเรียบเรียงผลงานหรือเผยแพร่ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	2.68	1.14	ปานกลาง
4. หากมีการนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ	3.46	1.10	ปานกลาง
5. หากมีการนำเนื้อหาจาก Web Site มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	3.20	1.20	ปานกลาง
6. หากมีการนำเนื้อหาจาก Web Site มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา	3.44	1.11	ปานกลาง
7. หากมีการนำรูปภาพจาก Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	3.34	1.18	ปานกลาง
8. หากมีการนำรูปภาพจาก Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ	3.42	1.03	ปานกลาง
9. หากมีการนำเนื้อหาจากนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์ มาวิเคราะห์เนื้อหา ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	3.20	1.19	ปานกลาง

ตาราง 7 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ	\bar{X}	S.D	ระดับจริยธรรมการใช้
10. หากมีการนำเนื้อหาจากนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์ มาวิเคราะห์เนื้อหา ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา	3.43	1.05	ปานกลาง
11. หากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาเป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เนื้อหา ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	3.16	1.12	ปานกลาง
12. หากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาเป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เนื้อหา ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา	3.46	0.99	ปานกลาง
13. หากมีการแปลเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน	3.11	1.11	ปานกลาง
14. หากมีการแปลเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงานหรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา	3.34	1.07	ปานกลาง
รวมทั้งสิ้น	3.17	0.55	ปานกลาง

จากตาราง 7 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ 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 และ

กวีนิพนธ์ มาวิเคราะห์เนื้อหา นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา และหากมีการนำรูปภาพจาก Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$ และ $\bar{X} = 3.42$ ตามลำดับ)

ตาราง 8 ระดับพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเผยแพร่สารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเผยแพร่สารสนเทศ	\bar{X}	S.D	ระดับจริยธรรมการใช้
1. ก่อนนำเนื้อหาหรือรูปภาพไปเผยแพร่หรือนำเสนอ ท่านจะตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาหรือภาพก่อน	3.67	0.86	มาก
2. ก่อนนำเนื้อหาหรือรูปภาพไปเผยแพร่หรือนำเสนอ ท่านจะตรวจสอบความถูกต้องของแหล่งที่มาก่อน	3.62	0.88	มาก
3. ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงความขัดแย้งในสังคม เช่น ภาพการประท้วง ข้อความขู่ข่ม เป็นต้น	3.66	0.88	มาก
4. ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงการทารุณกรรม เช่น ภาพการทำร้ายร่างกาย เป็นต้น	3.71	0.97	มาก
5. ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น ข้อความหมิ่นประมาท ภาพตัดต่อ เป็นต้น	3.72	1.06	มาก
6. ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น	3.77	1.04	มาก
รวมทั้งสิ้น	3.69	0.77	มาก

จากตาราง 8 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านเผยแพร่สารสนเทศ 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)

5. การรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ

ตาราง 9 ระดับการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ

การรับรู้ด้านจริยธรรม	\bar{X}	S.D	ระดับการรับรู้
1. การถ่ายเอกสารหนังสือทั้งเล่ม หรือบางบท เพื่อใช้ในการศึกษา หรือการวิจัยสามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาตลิขสิทธิ์ แม้ไม่ขออนุญาต	0.66	0.47	ดี
2. การบันทึกเทปโทรทัศน์ หรือคลิปวิดีโอ เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน หรือออกอากาศเพื่อการศึกษาสามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาตลิขสิทธิ์ แม้ไม่ขออนุญาต	0.44	0.51	ปานกลาง
3. การนำผลงานทางวิชาการของผู้อื่นไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า ต้องมีการอ้างอิงถึงที่มาทุกครั้ง มิเช่นนั้นถือว่าผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม	0.81	0.39	ดี
4. การถ่ายเอกสารหนังสือทั้งเล่ม หรือบางบท เพื่อจำหน่ายแก่นักศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนของร้านถ่ายเอกสารถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์	0.65	0.49	ปานกลาง
5. การดาวน์โหลดภาพจากระบบอินเทอร์เน็ตมาใช้ประกอบการเขียนรายงาน หรือการนำเสนอผลงานสามารถนำมาใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต	0.46	0.51	ปานกลาง
6. การนำหน้าเวปเพจของผู้อื่นที่ท่านคัดลอกหรือถ่ายภาพเองมาใช้ประกอบการเขียนรายงาน หรือนำเสนอผลงาน ไม่ต้องมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มา เนื่องจากท่านเป็นผู้จัดทำเอง	0.54	0.51	ปานกลาง

ตาราง 9 ระดับการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ (ต่อ)

การรับรู้ด้านจริยธรรม	\bar{X}	S.D	ระดับการรับรู้
7. การแปลสำนวน สุภาษิต จากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่ง เพื่อนำไปเผยแพร่ สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา	0.64	0.48	ปานกลาง
8. การนำข้อความทางประวัติมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา	0.66	0.47	ดี
9. การนำข้อความข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ หรือรายการข่าวประจำวันมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา	0.44	0.51	ปานกลาง
10. การนำเนื้อหาจากหนังสือ หรือบทความของตนเอง มาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา เพราะเป็นผลงานของตนเอง	0.81	0.39	ดี
11. การนำหนังสือ หรือบทความของผู้อื่นเข้าสู่ระบบเว็บไซต์ ของมหาวิทยาลัย เพื่อให้นักศึกษาศึกษานอกชั้นเรียน หากไม่ได้รับอนุญาต ถือเป็นละเมิดลิขสิทธิ์	0.65	0.49	ปานกลาง
12. การนำข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตที่ระบุให้ดาวน์โหลดฟรี มาคัดลอก แปล หรือเรียบเรียงใหม่ หากไม่ได้รับอนุญาต ถือเป็นละเมิดลิขสิทธิ์	0.46	0.51	ปานกลาง
13. การคัดลอกข้อความทั้งหมด หรือบางส่วน โดยไม่มีการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหา สามารถทำได้โดยใส่เครื่องหมายอัฒจันทร์ (“.....”) ปิดท้ายข้อความ	0.54	0.51	ปานกลาง
14. การนำภาพบุคคลอื่นมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน สามารถทำได้โดยไม่ถือว่าเป็นละเมิดลิขสิทธิ์ แม้ไม่ขออนุญาต	0.64	0.48	ปานกลาง

ตาราง 9 ระดับการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ (ต่อ)

การรับรู้ด้านจริยธรรม	\bar{X}	S.D	ระดับการรับรู้
15. การนำคำพูด หรือบทสัมภาษณ์ของบุคคลอื่นไปประกอบ การเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ต้องได้รับอนุญาต ก่อนมิเช่นนั้นถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์	0.55	0.49	ปานกลาง
รวมทั้งสิ้น	8.91	1.94	ปานกลาง

จากตาราง 9 แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 8.91$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมากที่สุดคือ การนำผลงานทางวิชาการของผู้อื่นไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า ต้องมีการอ้างอิงถึงที่มาทุกครั้ง มิเช่นนั้นถือว่าผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 0.81$) รองลงมาคือ การนำคำพูด หรือบทสัมภาษณ์ของบุคคลอื่นไปประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ต้องได้รับอนุญาตก่อนมิเช่นนั้นถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ และการคัดลอกข้อความทั้งหมด หรือบางส่วนโดยไม่มีการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหา สามารถทำได้โดยใส่เครื่องหมายอัฒจันทร์ (“.....”) ปิดหัวท้ายข้อความ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 0.80$ และ $\bar{X} = 0.77$ ตามลำดับ)

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ และการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จากจำนวนประชากรทั้งหมด 880 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เริ่มจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ตารางการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970 : 607) ได้กลุ่มตัวอย่างขั้นต้นจำนวน 269 คน ต่อจากนั้นสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสาขาวิชาโดยกำหนดสัดส่วนประชากร ร้อยละ 35 ได้จำนวน 309 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบบสอบถามจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 1 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นคำถามแบบเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา ซึ่งเป็นคำถามแบบเลือกตอบตามระดับความถี่ของการใช้ประโยชน์ คือ ใช้เป็นประจำ ใช้เป็นบางครั้ง ไม่เคยใช้ จำนวน 15 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย ไม่เคย จำนวน 25 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบทดสอบการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ ซึ่งเป็นคำถามแบบเลือกตอบถูก ผิด จำนวน 15 ข้อ

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา

นักศึกษาส่วนใหญ่เพศหญิง ร้อยละ 79.29 กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 38.51 และศึกษาในสาขาวิชาการท่องเที่ยว ร้อยละ 35.60

2. วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

นักศึกษาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศประกอบการเรียนเพื่อจัดทำรายงานหรือการนำเสนอในชั้นเรียน และนอกชั้นเรียน ร้อยละ 83.82 รองลงมาใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง ร้อยละ 74.11 และใช้อ่าน ดู ฟัง เพื่อผ่อนคลาย และความบันเทิง ร้อยละ 70.55 ตามลำดับ

3. ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา

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

4. พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.18$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศมากที่สุด คือ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ ($\bar{X} = 3.69$) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ และด้านการเข้าถึงสารสนเทศ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$ และ $\bar{X} = 2.69$ ตามลำดับ) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ และด้านการเข้าถึงสารสนเทศ ในระดับปานกลาง

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศ 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 ($\bar{X} = 2.59$)

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ 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)

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$) ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้อค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยนักศึกษามีพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านเผยแพร่สารสนเทศมากที่สุด คือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น ($\bar{X} = 3.77$) รองลงมาคือนักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึง การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น ข้อความหมิ่นประมาท ภาพตัดต่อ เป็นต้น และ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงการทารุณกรรม เช่น ภาพการทำร้ายร่างกาย เป็นต้น ซึ่งมีปานกลาง ($\bar{X} = 3.72$ และ $\bar{X} = 3.71$ ตามลำดับ)

5. การรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 8.91$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมากที่สุดคือ การนำผลงานทางวิชาการของผู้อื่นไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า ต้องมีการอ้างอิงถึงที่มาทุกครั้ง มิเช่นนั้นถือว่าผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 0.81$) รองลงมาคือ การนำคำพูด หรือบทสัมภาษณ์ของบุคคลอื่นไปประกอบการเขียน

ผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ต้องได้รับอนุญาตก่อนมิเช่นนั้นถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์ และการคัดลอกข้อความทั้งหมด หรือบางส่วน โดยไม่มีการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหา สามารถทำได้โดยใช้เครื่องหมายอัฒจันทร์ (“.....”) ปิดท้ายข้อความ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 0.80$ และ $\bar{X} = 0.77$ ตามลำดับ)

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีประเด็นที่น่าสนใจในการอภิปราย 3 ประเด็นดังนี้

1. ลักษณะการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา

ลักษณะการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาส่วนใหญ่ระบุถึงวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศเพื่อประกอบการเรียนในการจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต้องใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ที่หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้การจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอความสมบูรณ์มากที่สุดทั้งเนื้อหา และภาพประกอบ ประกอบกับรายงานที่นักศึกษาต้องรับผิดชอบส่วนใหญ่มีทั้งรายงานทั่วไป ซึ่งมีลักษณะของการรายงานข้อเท็จจริง ข่าวสาร เหตุการณ์ความเคลื่อนไหว หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมทั้งในอดีตและปัจจุบัน อาทิ การรายงานสภาวะทางเศรษฐกิจภายในประเทศ และในกลุ่มเพื่อนบ้าน การรายงานเพื่อนำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรรายวิชาที่นักศึกษากำลังศึกษาอยู่ทางด้านการท่องเที่ยว อาทิ การจัดนิทรรศการเปิดโลกท่องเที่ยว นอกจากนี้รายงานทางวิชาการเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่นักศึกษายังได้รับมอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในรายวิชาที่กำลังศึกษา ซึ่งต้องผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า และการเรียบเรียงให้ถูกต้องตามแบบแผนตามหลักวิชาการ โดยนักศึกษาจำเป็นต้องใช้สารสนเทศที่หลากหลายรูปแบบ และรายงานภาคนิพนธ์ หรือรายงานประจำภาค ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับรายการศึกษาค้นคว้าที่กว้างขวาง อาทิ รายงานสหกิจศึกษา โครงการ และแผนงาน เป็นต้น นอกจากการจัดทำรายงานเล่มฉบับสมบูรณ์แล้ว ในบางรายวิชายังได้กำหนดการจัดทำรายงานพร้อมการนำเสนอหน้าชั้นเรียนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การนำเสนอปากเปล่า การนำเสนอด้วย PowerPoint รวมทั้งการนำเสนอด้วยคลิปวิดีโอ เป็นต้น

โดยลักษณะการนำเสนอสารสนเทศที่นักศึกษามักใช้ประโยชน์มากที่สุด คือ การคัดลอกการถ่ายเอกสาร การบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน ซึ่งลักษณะดังกล่าวถือได้ว่าเป็นกระบวนการและขั้นตอนในการรวบรวมข้อมูล เพื่อประกอบการเรียนและการค้นคว้าโดยตนเอง

โดยนักศึกษาสามารถเลือกเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับหัวข้อที่นักศึกษาต้องศึกษา และกำลังค้นคว้าอยู่เท่านั้น ซึ่งการคัดลอก การถ่ายเอกสาร และการบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วนเป็นวิธีการที่ง่ายและสะดวกสบายที่สุดในการรวบรวมสารสนเทศขึ้นพื้นฐานก่อนนำมา คัดเลือก และประเมินสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้งานจริง ซึ่งส่งผลต่อเนื่องให้มีการนำเนื้อหาของ ผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น และการนำ รูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น เพื่อใช้ในการนำเสนอผลงานให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมประกอบขึ้น เป็นรายงาน

2. พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศในระดับ ปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกมาเป็นพฤติกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดการใช้ ประโยชน์จากสารสนเทศในภาพรวมทั้งหมดของนักศึกษาที่แสดงออกมาให้เห็นว่า นักศึกษาทราบ ว่าพฤติกรรมใดควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติตามหลักจริยธรรมที่ดีในการใช้สารสนเทศ ทั้งด้าน เข้าถึงสารสนเทศเพื่อให้ได้รับสารสนเทศที่ต้องการ ด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศ ซึ่งเกี่ยวข้อง กับการนำสารสนเทศที่มีเจ้าของลิขสิทธิ์มาใช้ประโยชน์ โดยการนำมาใช้ประโยชน์ดังกล่าวต้อง ได้รับความอนุญาตจากเจ้าของผลงาน รวมทั้งการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของผลงานการสร้างสรรค์ของ ผู้อื่นมาใช้ประโยชน์ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาในรูปแบบของหนังสือ บทความในวารสาร บทความใน หนังสือพิมพ์ บทความในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และรูปภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏในหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และด้านการเผยแพร่สารสนเทศที่ต้องคำนึงความถูกต้องและ เหมาะสมของเนื้อหา รวมทั้งการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล และผลกระทบที่จะตามมาภายหลังจาก การเผยแพร่สารสนเทศดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทรงพล สัตย์เชื้อ ปิยะ แก้วบัวดี และวินิต ยืนยง (2555 : บทความย่อ) พบว่าปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ด้านภายนอกตัวนักศึกษาก ฎหมายแวดล้อมทางสังคม สภาพครอบครัว และด้านภายในตัวนักศึกษามีอิทธิพลต่อคุณธรรม จริยธรรม ต่อนักศึกษาโดยรวมในระดับปานกลาง นอกจากนี้ยังพบความแตกต่างกับงานวิจัยของ วิชริณี สวัสดิ์ (2549 :ออนไลน์) พบว่า ด้านพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ละสารสนเทศในด้าน จริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศของนักศึกษายู่ในระดับน้อย ซึ่งแสดงให้เห็น ว่านักศึกษารับรู้ว่าการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศใดควรปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติบ้าง เท่านั้น โดยด้านที่แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีจริยธรรมมากที่สุด คือ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศ ทั้งนี้เนื่องจาก บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันที่ทำให้ผู้ใช้สารสนเทศสามารถเข้าถึง

สารสนเทศได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะสารสนเทศที่มีการเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ประกอบกับความสามารถของเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถตรวจสอบที่มา และความถูกต้องของสารสนเทศที่มีการเผยแพร่ได้สะดวกและรวดเร็ว รวมทั้งการเข้มงวดและความจริงจังของภาครัฐในการใช้กฎหมายเพื่อคุ้มครองลิขสิทธิ์ และการกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยความเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ โดยกฎหมายดังกล่าวมีส่วนเกี่ยวข้องกับการโพสต์ข้อความและหรือภาพที่ทำให้เสียหาย รวมทั้งภาพอนาจาร หรือการเขียนข้อความอันเป็นเท็จ ข้อความหรือภาพที่ขัดต่อกฎหมายและความชอบธรรมในสังคม ซึ่งมีโทษทางอาญา และอาจถูกฟ้องร้องเรียกค่าเสียหาย ซึ่งมีโทษทางแพ่ง รวมทั้งการขออนุญาตจากเจ้าของผลงานอันมีลิขสิทธิ์ก่อนการเผยแพร่เสียก่อน มิเช่นนั้นจะมีความผิดทางกฎหมาย โดยผลการกระทำผิดที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ และความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มีปรากฏให้เห็นตามข่าวต่าง ๆ ในหน้าหนังสือพิมพ์ และสื่อสังคมออนไลน์ ตัวอย่างเช่น ข่าวที่มีการลงข้อความคำทำนายของหมอดูชื่อดังที่ได้ทำนายดารารจนเกิดการฟ้องร้องเป็นคดีความ โดยมีเนื้อข่าวดังนี้ “หมอดูกฤษฎ์ ยังเชื่อ คดีฟ้อง ลีเดีย-แมททิว น่าจะจบด้วยดีต้องขึ้นโรงขึ้นศาลกันเป็นว่าเล่นสำหรับหมอดูคอนเฟิร์ม กฤษฎ์-ศุภกฤษฎ์ ปทุมศรีวิโรจน์ ที่ล่าสุดเมื่อวานนี้ (29 ก.ค.) มีความคืบหน้าเกี่ยวกับคดีที่หมอดูกฤษฎ์ฟ้อง ลีเดีย-ศรัณย์รัชต์ วิสุทธีธาดา-แมททิว ดินในข้อหาหมิ่นประมาทด้วยการโฆษณา พร้อมเรียกค่าเสียหายเป็นจำนวนเงินถึง 100 ล้านบาท ซึ่งคดีน่าจะจบลงด้วยดี ซึ่งศาลนัดทั้งสองฝ่ายไต่สวนคดีรอบ 16 ก.ย.นี้” (สนุก ออนไลน์, 2552 : ออนไลน์) จากข่าวดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าโจทก์สามารถเรียกค่าเสียหาย เพื่อชดเชยความเสียหายที่เกิดขึ้นจากการกระทำความผิดของจำเลย และคดีความดังกล่าวยังคงดำเนินการอยู่เนื่องจากว่าทั้งสองฝ่ายจะตกลงกันได้ ส่งผลให้นักศึกษาได้รับรู้ถึงผลการกระทำผิดได้เป็นอย่างดี ซึ่งกฎหมายอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้นักศึกษาขยับยั้งชั่งใจก่อนตัดสินใจเผยแพร่สารสนเทศออกไป

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแสดงว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากการเข้าถึงสารสนเทศภายในระบบคอมพิวเตอร์และฐานข้อมูลต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยได้กำหนดสิทธิ์การเข้าถึงตามระดับผู้ใช้งาน เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่าง ๆ กับข้อมูลในส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้ในแต่ละระดับการใช้งาน สำหรับนักศึกษาทางมหาวิทยาลัยได้กำหนดสิทธิ์การใช้ระบบอินเทอร์เน็ต และระบบการสืบค้นข้อมูลด้วยรหัสนักศึกษา โดยกำหนดให้นักศึกษาแต่ละคนสามารถใช้สิทธิ์ผ่าน User ID และ Password เดียวกันทั้งหมด นอกจากนี้ยังกำหนดสิทธิ์การเข้ารหัสเดียวกันในเวลาเดียวกันได้เพียง 2 เครื่อง รวมทั้งมีการจำกัดเวลาการใช้งานแบบต่อเนื่องในการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตครั้งละ 5 ชั่วโมง ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นการระบุตัวตนของนักศึกษาในการเข้าถึงสารสนเทศ และการนำ

สารสนเทศมาใช้ประโยชน์ โดยข้อที่นักศึกษาให้ความสำคัญมากที่สุดคือ การเข้าสู่ระบบ อินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยโดยการใช้ User ID และ Password ของตนเอง แสดงให้เห็นอย่าง ชัดเจนว่านักศึกษปฏิบัติเสร็จที่จะเข้าระบบอินเทอร์เน็ตด้วยรหัสของผู้อื่น เพื่อเข้าถึงสารสนเทศที่ ต้องการมาใช้ประโยชน์ ทั้งนี้เนื่องจากนักศึกษาได้ตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวของเจ้าของรหัส เนื่องจากรหัสดังกล่าวสามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของนักศึกษาผู้ที่เป็นเจ้าของรหัส ซึ่งการเข้าถึง ข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับความยินยอมถือเป็นการผิดจริยธรรมเช่นเดียวกันกับการละเมิดข้อมูล ส่วนบุคคล (รุ่งฤดี อติวิศนสร และคณะ. 2555 : 7) และเป็นการสงวนสิทธิ์ในการใช้งานในระบบ เครือข่าย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สติน งามประโคน พระมหาธิ ลกษณญาโณ และอินภา ศิริวรรณ (2546 : บทคัดย่อ) พบว่า ครู อาจารย์ และนักศึกษามีความคิดเห็นต่อคุณธรรมและ จริยธรรมของนักศึกษา ด้านสังคมสอดคล้องกันคือ นักศึกษาจะไม่ล่วงละเมิด และเคารพสิทธิ์ซึ่ง กันและกัน นอกจากนี้ยังพบว่ามีความแตกต่างกับงานวิจัยของ อิศรียา หมีเงิน. (2557 : บทคัดย่อ) พบว่า นิสิตมีความตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศด้านการเข้าถึงสารสนเทศตามสิทธิ์ในระดับมาก และปานกลาง

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็น เจ้าของสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีจริยธรรมการใช้ สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจาก วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาที่ส่วนใหญ่ใช้ประกอบการเรียนเพื่อจัดทำรายงาน หรือการนำเสนอในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยพฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่นักศึกษามี จริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านความเป็นเจ้าของสารสนเทศมากที่สุดคือ หากนำรูปภาพจาก หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ นักศึกษาจะเขียน อ้างอิงที่มาของรูปภาพ ซึ่งลักษณะการใช้ประโยชน์ดังกล่าวเป็นการใช้ประโยชน์ทางการศึกษาที่ ไม่มุ่งผลกำไรทางการค้าใด ๆ การอ้างอิงถึงที่มาเป็นการแสดงให้เห็นว่านักศึกษาเข้าใจถึง วัตถุประสงค์และลักษณะการใช้งานอันมีลิขสิทธิ์ ซึ่งงานอันมีลิขสิทธิ์ประกอบด้วยวรรณกรรม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ และ สิ่งบันทึกเสียงจะได้รับการคุ้มครองในการทำซ้ำ การดัดแปลง การเผยแพร่ต่อสาธารณชน รวมทั้ง การให้เช่าต้นฉบับ หรือสำเนา ทั้งนี้การเรียบเรียงผลงานของนักศึกษาส่วนใหญ่เน้นการ คัดลอก การถ่ายเอกสาร และการบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน รวมทั้งการนำเนื้อหาและรูปภาพ ของผู้อื่นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอ โดยเฉพาะรูปภาพที่นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ รายงานและการนำเสนอมีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำรูปภาพมาใช้ประโยชน์ส่วนใหญ่เป็นการ นำมาใช้โดยตรงซึ่งรูปภาพดังกล่าวสามารถแสดงตัวตนของผู้เป็นเจ้าของผลงานได้อย่างชัดเจน

ส่งผลให้นักศึกษามาสามารถไม่สามารถหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบที่มีต่อความเป็นเจ้าของสารสนเทศเดิมได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรณีการ ภิรมย์รัตน์ (2551 : บทคัดย่อ) พบว่าความรับผิดชอบเป็นส่วนหนึ่งของจริยธรรมในระดับสูงของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังพบว่าหากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาเป็นกรณีศึกษาสำหรับวิเคราะห์เนื้อหา นักศึกษาจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา เพื่อบอกให้ผู้อ่านทราบถึงแหล่งที่มาของเนื้อหาดังกล่าว เพื่อหลีกเลี่ยงการเข้าใจผิด และเป็นการให้เกิดเครดิตแก่เจ้าของผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อิศริยา หมีเงิน (2557 : บทคัดย่อ) พบว่า นิสิตมีความตระหนักรู้ด้านสิทธิความเป็นเจ้าของสารสนเทศในระดับมาก ปานกลาง และน้อย โดยเฉพาะเรื่องการโพสต์ผลงานที่ลอกเลียนผู้อื่น ทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นความคิดของตนเอง

พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศด้านการเผยแพร่สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าทุกข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจาก การเผยแพร่สารสนเทศเป็นการทำให้ผลงานเป็นที่ปรากฏแก่สาธารณชน โดยการนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การนำเสนอหน้าชั้นเรียนพร้อมภาพและเสียง การเรียบเรียงผลงานในรูปแบบรายงาน ภาคนิพนธ์ และโครงการต่าง ๆ การนำเสนอผลงานในรูปแบบเว็บไซต์ เว็บบล็อก รวมทั้งการนำเสนอผลงานในรูปแบบสื่อวิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น ดังนั้นก่อนที่นักศึกษาจะตัดสินใจเผยแพร่สารสนเทศจำเป็นต้องคิดให้รอบคอบ และใช้ความระมัดระวังเป็นพิเศษ โดยตรวจสอบความถูกต้อง และความน่าเชื่อถือของสารสนเทศและแหล่งที่มาของสารสนเทศให้ดีเสียก่อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอิสริยา หมีเงิน (2557 : บทคัดย่อ) พบว่านิสิตมีความตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศ ด้านความถูกต้องของสารสนเทศในระดับมาก โดยเรื่องที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การแชร์ข้อมูลควรพิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ทั้งนี้เพื่อไม่ให้กระทบเทือนต่อสิทธิ์ของผู้สร้างสรรค์เดิมและผู้ที่เกี่ยวข้อง และกระทบกระเทือนต่อความรู้สึกของผู้รับสารสนเทศจากการเผยแพร่ข้อความ หรือรูปภาพ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเผยแพร่สารสนเทศมากที่สุด คือ นักศึกษามักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น ทั้งนี้การเผยแพร่ข้อความ หรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคมเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งและความวุ่นวายที่จะก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมมากมาย อาทิ การทะเลาะวิวาท การเอารัดเอาเปรียบ และการทุจริตคอร์รัปชัน นอกจากนี้ยังมีความผิดทางกฎหมายที่สามารถเอาผิดได้ทั้งทางโทษอาญา และโทษทางแพ่ง ดังที่ปรากฏในข่าว ตัวอย่างเช่น ข่าวของบุ่ม ปนัดดา วงศ์ผู้ดี ที่ถูกลงโทษติดคุกในลักษณะภาพอนาจาร ซึ่งมีเนื้อข่าวดังนี้ “หลังจากโดนมือดีแชร์ภาพตัดต่อจากฟอร์เวิร์ดเมลล์ที่อ้างว่าเป็นบุ่มอยู่ในลักษณะเปลือยกาย และกำลังมีเพศสัมพันธ์ ล่าสุดบุ่ม

ได้โพสต์ข้อความและภาพ การเข้าพบ "นางสาววิณา หงส์สกุล พร้อมข้อความว่า คาคจก ตาม คำเรียกร้อง! (คาคแล้วดูไม่ออกจริงๆหรือว่าเป็นนม?!) บุ่มว่าบุ่มสังเกตมันมากกว่าเดิม! ผู้ที่ส่ง พอร์เวิร์ดเมลี่มีความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอรื พ.ศ. 2550 มาตรา 14 และ 16 มีโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ นอกจากนี้ยังเข้าข่ายความผิดฐานหมิ่นประมาทด้วยการโฆษณา ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 318 ” (สนุก ออนไลน์. 2557 : ออนไลน์) จากข่าว ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าโทษความผิดมีความรุนแรง ซึ่งมีโทษทั้งจำและปรับ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ นักศึกษาจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องคิดก่อนเผยแพร่สารสนเทศออกไป

3. การรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศของนักศึกษา

นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้เนื่องจากวัตถุประสงค์การใช้ประโยชน์จากสารสนเทศของนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เพื่อ ประกอบการเรียน โดยมีลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์มากที่สุด คือ การคัดลอก การ ถ่ายเอกสาร การบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วนเป็นการใช้ประโยชน์ทางการศึกษา โดยข้อที่ นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศมากที่สุดคือ การนำผลงานทาง วิชาการของผู้อื่น ไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า ต้องมีการอ้างอิงถึงที่มาทุกครั้ง มิ เช่นนั้นถือว่าผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม รองลงมาคือ การนำคำพูด หรือบทสัมภาษณ์ของบุคคล อื่นใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ต้องได้รับอนุญาตก่อนมิเช่นนั้นถือว่าละเมิด ลิขสิทธิ์ และการคัดลอกข้อความทั้งหมด หรือบางส่วนโดยไม่มีการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหา สามารถทำ ได้โดยใส่เครื่องหมายอัฒจันทร์ (“.....”) ปิดหัวท้ายข้อความ จากลักษณะการรับรู้ดังกล่าว แสดง ให้เห็นว่านักศึกษาสามารถพิจารณาได้ว่าการกระทำใดบ้างถูกต้อง หรือไม่ถูกต้องด้านจริยธรรม ทั้งนี้อาจเกิดจากการเรียนรู้ภายในชั้นเรียนที่อาจารย์ผู้สอนมักสอดแทรกให้ผู้เรียนต้องมีการบอกถึง แหล่งที่มาของเนื้อหาและรูปภาพ เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนสามารถตรวจสอบความถูกต้อง ความ น่าเชื่อถือในการเรียบเรียงเพื่อนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทรงพล สัตย์ชื่อ ปิยะ แก้วบัวดี และวินิต ยืนยง (2555 : บทคัดย่อ) พบว่า ปัจจัยที่นักศึกษาให้ความสำคัญ ต่อการมีคุณธรรม จริยธรรมในระดับปานกลาง คือ ด้านภายนอกตัวนักศึกษา เช่น วิธีการสอนของ อาจารย์แต่ละคน การจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็น ลีอกกลางที่ก่อให้เกิดการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านคุณธรรมและจริยธรรม (สิน งามประโคน พระมหาสิ ลกษณญาโณ และอินภา ศิริวรรณ. 2546 : บทคัดย่อ) ซึ่งแตกต่างจากผลการวิจัยของ วิชริณี สวัสดิ์ (2549 : ออนไลน์) พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศในด้านจริยธรรมที่ เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และสารสนเทศอยู่ในระดับน้อย ซึ่งแสดงว่านักศึกษารับรู้ว่าการ ใช้คอมพิวเตอร์และสารสนเทศใดที่ควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ

ข้อเสนอแนะ

สำหรับการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัย ขอเสนอข้อเสนอแนะ 3 ประเด็นคือ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับคณะศิลปศาสตรมหาวิทาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และอาจารย์ผู้สอนทุกท่าน เนื่องจากพบว่า นักศึกษามีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ ด้านการเข้าถึงสารสนเทศน้อยกว่าด้านอื่น ดังนั้นจึงเห็นควรให้มีการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจในเรื่องสิทธิ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม และกฎหมายให้แก่ นักศึกษา เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ และสามารถนำไปปรับใช้ในการถึงเข้าสารสนเทศทั้งที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย
2. ข้อเสนอแนะสำหรับคณะศิลปศาสตรมหาวิทาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และอาจารย์ผู้สอนทุกท่าน เนื่องจากพบว่า นักศึกษามีการรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศอยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นจึงเห็นควรให้มีการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศเพิ่มขึ้น โดยการสอดแทรกในรายวิชาต่าง ๆ ในลักษณะการนำไปใช้กับการทำรายงาน และการนำเสนอในรายวิชานั้น เป็นต้น เพื่อให้เห็นถึงคุณค่าของการมีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นหากไม่มีจริยธรรมการใช้สารสนเทศ
3. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป จากการวิจัยพบว่า ควรวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการส่งเสริมจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ ภิมย์รัตน์. (2551). **จริยธรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา .
- กานดา แก้วทอง. (2556). **คุณธรรมและจริยธรรมในการใช้สารสนเทศ**. สืบค้นเมื่อ 30 กรกฎาคม 2557, จาก http://wiki.stjohn.ac.th/groups/poly_ordinarycourse/wiki/ee700/_10_.html.
- กุหลาบ รัตนสังขธรรม พิศมัย เสรีขจรกิจเจริญ และ วิไล สถิตเสถียร. (2547). **การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ ภาพรวมจรรยาบรรณวิชาชีพในประเทศไทย : รายงานการวิจัย = The analysis and synthesis of professional ethics in Thailand** . พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักมาตรฐานและประเมินผลอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา.
- จุมพจน์ วนิชกุล. (2549). **สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : ส.ศ.ท..
- ทรงพล สัตย์ซื่อ ปิยะ แก้วบัวดี และ วินิต ยืนยง. (2555). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีคุณธรรม จริยธรรม ของนักศึกษาสาขาวิชาระบบสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์**. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน มงคลอีสาน.
- เนตร์พัฒนา ขาววิราช. (2551). **จริยธรรมธุรกิจ**. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเลิศ เล็กสมบูรณ์ (2548, มกราคม-มิถุนายน). “ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อแนวโน้มพฤติกรรมจริยธรรมของนักมหาลัยขอนแก่น,” **วารสารวิทยาการจัดการ**. 4, 1 : หน้า 10-14.
- พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542. (2542). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537. (2537). สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2558, จาก http://climate.tmd.go.th/media/copyright_th.pdf
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. (2558). **สถิตินักศึกษาปัจจุบัน**. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2558, จาก <http://regis.rmutp.ac.th/wp-content/uploads/2015/10/%E0%E088-2558-1.pdf>.
- มานิตย์ จุมปา. (2549). **เขียนผลงานทางวิชาการอย่างไร ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รุ่งฤดี อภิวัฒน์สร และคณะ. (2555). สารนิเทศและการเขียนรายงานทางวิชาการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทริปเบิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- วศิน อินทสระ. (2539). จริยศาสตร์. กรุงเทพฯ : บรรณาการ.
- วิชรีณี สวัสดิ์ (2549). การวิเคราะห์การรับรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และ สารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2558, จาก 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.
- เศรษฐสิทธิ์ พจนศึกษากุล. (2555). การวิเคราะห์การรับรู้ของเจ้าหน้าที่กระทรวงสาธารณสุขทางด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่ายและเทคโนโลยีสารสนเทศ. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์ อุดสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- สนุก ออนไลน์. (2552). หมอกฤดู ยังเชื่อ คดีฟ้อง ลีเดีย-แมทธิว น่าจะจบด้วยดี. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2559, จาก <http://news.sanook.com/810191/>.
- . (2557). ของขึ้นอย่างแรง! บุ่ม เข้าพบ ปวีณา แจ้งความมือดีแชร์ภาพตัดต่อขณะมีเพศสัมพันธ์. สืบค้นเมื่อ 5 กันยายน 2559, จาก <http://news.sanook.com/1500781/>.
- สรัดชนา พิงฉิม นิธิดา บุรณจันทร์ และสุวรรณา สมบุญสุขโข. (2555). การศึกษาจริยธรรมในการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2558, จาก <http://www.thailis.or0th/tdc>.
- สิน งามประโคน พระมหาตี ลกุณญาโณ และอินตา ศิริวรรณ. (2546). คุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2559, จาก http://mcubudrsin.blogspot.com/2010/10/blog-post_15.html.
- สุกานดา จงเสริมตระกูล. (2556). ระบบการเรียนแบบกลุ่มสืบสอบบนแหล่งทรัพยากรด้านการศึกษาแบบเปิดเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศดิจิทัล และการรับรู้ทางจริยธรรมทางสารสนเทศของนิสิตนักศึกษาคณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- สุชาติ ใจสถาน และคณะ (2554). การพัฒนาแบบวัดจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับนักเรียน. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2558, จาก http://kucon.lib.ku.ac.th/cgi-bin/kucon.exe?rec_id=012593&database=kucon&search_type=link&table=mona&back_path=/agre/mona&lang=thai&format_name=TFMON.
- สุน์สริน (หวังสุนทรชัย) บัวเลิศ. (2543, พฤษภาคม). “การใช้สารสนเทศโดยธรรมในสังคมสารสนเทศ = Fair use of the information in information society,” *บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศ มข.* .18,2 : 5-11.
- สุภาภรณ์ ศรีดี. (2558). ลิขสิทธิ์ทางวิชาการและจริยธรรมบนอินเทอร์เน็ต. สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2558, จาก <http://www.stou.ac.th/thai/Schools/sca/doument/copyright.html>.
- อนุชิต ชิโลธร. (2557). ซิป้าประกาศคืนความสุขให้ประชาชน ในการเลือกใช้ออฟต์แวร์ตามอัธยาศัย. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2558, จาก <http://thaiopensource.org/tag/sipa/>.
- อรพรรณ พันสีพัฒนา. (2553). คำอธิบายกฎหมายลิขสิทธิ์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : นิติธรรม.
- อรุณ ประดับสินธุ์. (2554). คัมภีร์ลิขสิทธิ์ 108 คำถามที่จำเป็นต้องไขคำถาม. กรุงเทพฯ : พสุธาพับลิชชิง.
- อิสริยา หมีเงิน. (2557). การตระหนักรู้จริยธรรมสารสนเทศในการใช้เฟซบุ๊กของนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เอกภพ อินภู. (2558). หน่วยที่ 7 การประยุกต์ความเข้าใจเชิงจริยธรรมและเชิงกฎหมาย. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2558, จาก http://www.teacher.ssru.ac.th/aekkaphob_in/file.php/1/PDF_Unit7.pdf.
- Association of College and Research Libraries. (2016). **The Information Literacy Competency Standards for Higher Education**. Retrieved 19 March 2016, from : <http://www.ala.org/acrl/standards/informationliteracycompetency>.
- Cronbach, Lee. J. (1970). **Essentials of Psychological Testing**. 3 rd ed. New York : Harper.
- Krejcie, Robert V. & Morgan, Daryle W. (1970. Autumn). “Determining Sample Size for Research Activities,” **Journal of Educational and Psychological Measurement**. 30 : 607-610.

ภาคผนวก



แบบสอบถาม
จริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาจริยธรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
2. แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอน คือ
 - 2.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - 2.2 ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา
 - 2.3 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ
 - 2.4 การรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ
3. แบบสอบถามฉบับนี้ใช้สำหรับการวิจัยเท่านั้น การตอบแบบสอบถามนี้จะไม่มีผลกระทบต่อท่านแต่อย่างใด

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูล ข้อเท็จจริงที่ผ่านระบบการประมวลผล คำนวณ วิเคราะห์และ แปล ที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และการดำเนินชีวิต ซึ่งอยู่ในรูปแบบของ หนังสือ บทความวารสาร ข่าวสารในหน้าหนังสือพิมพ์ และบทความในเว็บไซต์ รวมทั้งรูปภาพ
2. การใช้สารสนเทศ หมายถึง ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ เพื่อประกอบการเรียน เช่น การคัดลอกข้อความ หรือภาพมาเรียบเรียงทำรายงานหรือนำเสนอ การถ่ายเอกสารหนังสือ หรือบทความ เพื่อใช้ประกอบการเรียน การแปลเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หรือเว็บไซต์ เพื่อเรียบเรียง ทำรายงานหรือนำเสนอ รวมทั้งการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อประกอบอาชีพ
3. จริยธรรมการใช้สารสนเทศ หมายถึง ลักษณะ และพฤติกรรมการใช้สารสนเทศอย่าง ถูกต้อง และมีคุณธรรม ตามหลักพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ และหลักการใช้สารสนเทศโดยธรรม อาทิเช่น สิทธิการเข้าถึงสารสนเทศ สิทธิการเป็นเจ้าของสารสนเทศ การเผยแพร่สารสนเทศ การนำสารสนเทศ มาใช้ประโยชน์โดยการขออนุญาตเจ้าของผลงาน หรือการอ้างอิงถึงที่มาของข้อความ หรือภาพ รวมทั้ง ขนาดและปริมาณของสารสนเทศที่นำมาใช้ประโยชน์

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

อังคณา แวซอเหาะ

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ ชาย หญิง
2. ระดับชั้นที่ศึกษา ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 ชั้นปีที่ 4
3. สาขาวิชาที่ศึกษา การท่องเที่ยว
 การโรงแรม
 ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
4. วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
 ใช้ประกอบการเรียนเพื่อจัดการทำรายงาน หรือการนำในชั้นเรียน
 ใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเอง
 ใช้อ่าน ดู ฟัง เพื่อผ่อนคลาย และความบันเทิง
 ใช้เป็นข้อมูลประกอบการทำงาน เพื่อประกอบอาชีพ
 อื่น ๆ (โดยระบุ).....

ตอนที่ 2 ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ของนักศึกษา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับการใช้ประโยชน์ของท่านมากที่สุด

ข้อ	ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์	ความถี่ในการใช้ประโยชน์		
		เป็นประจำ	เป็นบางครั้ง	ไม่เคยใช้
1.	การทำสำเนา/การถ่ายเอกสาร/การบันทึกจากต้นฉบับทั้งหมด			
2.	การทำสำเนา/การถ่ายเอกสาร/การบันทึกจากต้นฉบับเพียงบางส่วน			
3.	การแปลเอกสาร/ตำรา/บทความจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งทั้งหมด			
4.	การแปลเอกสาร/ตำรา/บทความจากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งเพียงบางส่วน			
5.	การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนบทความ			
6.	การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนรายงานหรือวิจัย			
7.	การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น			
8.	การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งการเผยแพร่ใน Web Site			
9.	การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนบทความ			
10.	การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการเขียนรายงานหรือวิจัย			

ข้อ	ลักษณะการนำสารสนเทศมาใช้ประโยชน์	ความถี่ในการใช้ประโยชน์		
		เป็นประจำ	เป็นบางครั้ง	ไม่เคยใช้
11.	การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งของการนำเสนอในรูปแบบ Power Point หรือ คลิปวิดีโอ เป็นต้น			
12.	การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนหนึ่งการเผยแพร่ใน Web Site			
13.	การนำเนื้อหาของผู้อื่นมาเป็นส่วนประกอบในการหารายได้พิเศษ			
14.	การนำรูปภาพของผู้อื่นมาเป็นส่วนประกอบในการหารายได้พิเศษ			
15.	อื่น ๆ โปรดระบุ.....			

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมของท่านมากที่สุด

ข้อ	พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ	ระดับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคย
1.	การเข้าถึงสารสนเทศ ท่านมักใช้ User ID และ Password ของตนเองในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต ของมหาวิทยาลัย					
2.	ท่านมักใช้ User ID และ Password ของตนเองเพื่อเข้าระบบสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล					
3.	ท่านมักใช้ชื่อจริง นามสกุลจริงในการสมัครเป็นสมาชิกในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อาทิ Facebook, E-Mail, Line เป็นต้น					
4.	ท่านมักสงวนสิทธิไม่ให้ผู้อื่นใช้ User ID และ Password ของท่านในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย					
5.	ท่านมักสงวนสิทธิไม่ให้ผู้อื่นใช้ User ID และ Password ของท่านเข้าระบบสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูล					
6.	ความเป็นเจ้าของสารสนเทศ หากมีการนำเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน					
7.	หากมีการนำเนื้อหาจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา					

ข้อ	พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ	ระดับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคย
8.	หากมีการนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มาประกอบ การเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงาน เดิมก่อน					
9.	หากมีการนำรูปภาพจากหนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์มาประกอบ การเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของ รูปภาพ					
10.	หากมีการนำเนื้อหาจาก Web Site มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน					
11.	หากมีการนำเนื้อหาจาก Web Site มาเรียบเรียงใหม่ หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา					
12.	หากมีการนำรูปภาพจาก Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน					
13.	หากมีการนำรูปภาพจาก Web Site มาประกอบการเรียบเรียงผลงาน หรือเผยแพร่ ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของรูปภาพ					
14.	หากมีการนำเนื้อหาจากนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์มาวิเคราะห์ เนื้อหา ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงานเดิมก่อน					
15.	หากมีการนำเนื้อหาจากนวนิยาย เรื่องสั้น และกวีนิพนธ์มาวิเคราะห์ เนื้อหา ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา					
16.	หากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาใช้เป็น กรณีศึกษาเพื่อวิเคราะห์เนื้อหา ท่านจะขออนุญาตเจ้าของผลงาน เดิมก่อน					
17.	หากมีการนำบทความจากวารสาร หนังสือพิมพ์ Web Site มาใช้เป็น กรณีศึกษาเพื่อวิเคราะห์เนื้อหา ท่านจะเขียนอ้างอิงถึงที่มาของเนื้อหา					
18.	<u>การเผยแพร่สารสนเทศ</u> ก่อนนำเนื้อหาหรือรูปภาพไปเผยแพร่หรือนำเสนอ ท่านจะตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหาหรือภาพก่อน					
19.	ก่อนนำเนื้อหาหรือรูปภาพไปเผยแพร่หรือนำเสนอ ท่านจะตรวจสอบ ความถูกต้องของแหล่งที่มาก่อน					

ข้อ	พฤติกรรมการใช้สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ	ระดับจริยธรรมการใช้สารสนเทศ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	ไม่เคย
20.	ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงความขัดแย้งในสังคม เช่น ภาพการประท้วง ข้อความขู่ข่ม เป็นต้น					
21.	ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงการทารุณกรรม เช่น ภาพการทำร้ายร่างกาย เป็นต้น					
22.	ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่แสดงถึงการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น ข้อความหมิ่นประมาท ภาพตัดต่อ เป็นต้น					
23.	ท่านมักหลีกเลี่ยงการใช้ข้อความหรือรูปภาพที่ขัดต่อกฎหมาย และศีลธรรมอันดีในสังคม เช่น ภาพอนาจาร ข้อความอันเป็นเท็จ เป็นต้น					

ตอนที่ 4 การรับรู้ด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ท่านเห็นว่าข้อความนั้นถูกต้อง หรือทำเครื่องหมาย ✗ หน้าข้อที่ท่านเห็นว่าข้อความนั้นไม่ถูกต้อง

- 1. การถ่ายเอกสารหนังสือทั้งเล่ม หรือบางบท เพื่อใช้ในการศึกษา หรือการวิจัยสามารถทำได้โดยไม่ถือว่าเป็นละเมิดลิขสิทธิ์ แม้ไม่ขออนุญาต
- 2. การบันทึกเทปโทรทัศน์ หรือคลิปวิดีโอ เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน หรือออกอากาศเพื่อการศึกษาสามารถทำได้โดยไม่ถือว่าเป็นละเมิดลิขสิทธิ์ แม้ไม่ขออนุญาต
- 3. การนำผลงานทางวิชาการของผู้อื่น ไปใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้า ต้องมีการอ้างอิงถึงที่มาทุกครั้ง มิเช่นนั้นถือว่าเป็นผิดกฎหมายและผิดจริยธรรม
- 4. การถ่ายเอกสารหนังสือทั้งเล่ม หรือบางบท เพื่อจำหน่ายแก่นักศึกษาเพื่อใช้ประกอบการเรียนของร้านถ่ายเอกสารถือว่าเป็นละเมิดลิขสิทธิ์
- 5. การดาวน์โหลดภาพจากระบบอินเทอร์เน็ตมาใช้ประกอบการเขียนรายงาน หรือการนำเสนอผลงานสามารถนำมาใช้ได้โดยไม่ต้องขออนุญาต
- 6. การนำหน้าเวปเพจของผู้อื่นที่ท่านคัดลอกหรือถ่ายภาพเอง มาใช้ประกอบการเขียนรายงาน หรือนำเสนอผลงาน ไม่ต้องการอ้างอิงถึงแหล่งที่มา เนื่องจากท่านเป็นผู้จัดทำเอง
- 7. การแปลสำนวน สุภาษิต จากภาษาหนึ่งเป็นอีกภาษาหนึ่งเพื่อนำไปเผยแพร่ สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา
- 8. การนำข้อความทางประวัติมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา

- 9. การนำข้อความข่าวในหน้าหนังสือพิมพ์ หรือรายการข่าวประจำวันมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต และไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา
- 10. การนำเนื้อหาจากหนังสือ หรือบทความของตนเองมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ไม่ต้องเขียนอ้างอิงถึงแหล่งที่มา เพราะเป็นผลงานของตนเอง
- 11. การนำหนังสือ หรือบทความของผู้อื่นเข้าสู่ระบบเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย เพื่อให้ให้นักศึกษาศึกษานอกชั้นเรียน หากไม่ได้รับอนุญาต ถือเป็นละเมิดลิขสิทธิ์
- 12. การนำข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตที่ระบุให้ดาวน์โหลดฟรีมาคัดลอก แปล หรือเรียบเรียงใหม่ หากไม่ได้รับอนุญาต ถือเป็นละเมิดลิขสิทธิ์
- 13. การคัดลอกข้อความทั้งหมด หรือบางส่วน โดยไม่มีการแก้ไขเพิ่มเติมเนื้อหา สามารถทำได้โดยใส่เครื่องหมายอัฒจันทร์ (“.....”) ปิดท้ายข้อความ
- 14. การนำภาพบุคคลอื่นมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอน สามารถทำได้โดยไม่ต้องขออนุญาต แม้ไม่ขออนุญาต
- 15. การนำคำพูด หรือบทสัมภาษณ์ของบุคคลอื่นมาใช้ประกอบการเขียนผลงาน หรือการนำเสนอผลงาน ต้องได้รับอนุญาตก่อนมิเช่นนั้นถือว่าละเมิดลิขสิทธิ์

😊ขอบคุณที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม😊

อังคณา แวซอเหาะ



ประวัติผู้วิจัย

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. ชื่อ | นางสาวอังคณา แวซอหะ |
| 2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน | 3 1021 00938 98 7 |
| 3. ตำแหน่งปัจจุบัน | อาจารย์ |
| 4. สถานที่ทำงาน | คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| | ที่อยู่ 86 ถนนพินิจโลก แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต
กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 02-2819102 ต่อ 1020
E-mail angkhana.w@rmutp.ac.th |
| 5. ประวัติการศึกษา | |
| พ.ศ. 2540 | ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และ
สารสนเทศศาสตร์ สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| พ.ศ. 2547 | ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และ
สารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |

