

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
คณะวิศวกรรมศาสตร์

สอบปลายภาค : ภาคการศึกษาที่ 2

ปีการศึกษา : 2553

วันที่สอบ : 25 กุมภาพันธ์ 2554

เวลาสอบ : 13:30-16:30น.

รหัสวิชา : 241-404

ห้องสอบ : ห้องหัวหุ่นยนต์, S817

ชื่อวิชา : ประเด็นทางจริยธรรม กฎหมาย และสังคมของวิชาชีพคอมพิวเตอร์

ผู้ออกข้อสอบ : ผศ.ดร.พิชญา ตัณฑชัย, ดร. อภิชาติ หิคนาคราม, ดร.แสงสุรีย์ วสุพงศ์อัยยะ

คำสั่ง: อ่านรายละเอียดของข้อสอบ และคำแนะนำให้เข้าใจก่อนเริ่มทำข้อสอบ

อนุญาต : เครื่องเขียนต่างๆ เช่น ปากกา หรือดินสอ สมุดโน้ตที่เขียนด้วยลายมือเท่านั้น

ไม่อนุญาต : กระดาษเป็นแผ่นๆ เครื่องคิดเลข, หนังสือ, พจนานุกรม หรือ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

เวลา: 3 ชั่วโมง (180 นาที)

คำแนะนำ

- ข้อสอบมี 16 หน้า (รวมปก) 5 ข้อใหญ่ (12 ข้อย่อย) คะแนนรวม 60 คะแนน ให้ทำทุกข้อ
- คำตอบทั้งหมดจะต้องเขียนลงในข้อสอบ
- คำตอบส่วนใดอ่านไม่ออก จะถือว่าคำตอบนั้นผิด
- อ่านคำสั่งในแต่ละข้อให้เข้าใจก่อนลงมือทำ
- อย่าลืม เขียน ชื่อ-นามสกุล และรหัสนักศึกษา ลงในข้อสอบทุกแผ่น
- ทูจริตในการสอบมีโทษขั้นต่ำปรับตกในรายวิชานั้นและ
พักการเรียน 1 ภาคการศึกษา โทษสูงสุดให้ออก

คำถามที่ 1 ทรัพย์สินทางปัญญา (15 คะแนน) [40 นาที]**1.1 อธิบายความแตกต่างระหว่างลิขสิทธิ์และสิทธิบัตรอย่างน้อย 2 ข้อ (2 คะแนน)**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 ระบุการกระทำ 4 อย่าง ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2547 มาตรา ๓๑ (2 คะแนน)

- 1).....
- 2).....
- 3).....
- 4).....

1.3 อ้างอิงตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ 2537 จงเติมข้อมูลลงในช่องว่างต่อไปนี้ (4 คะแนน)

- 1.3.1 อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์ของบุคคลธรรมดา คือ
- 1.3.2 ผู้ใดกระทำการอันละเมิดลิขสิทธิ์ตามมาตรา ๓๑ ต้องระวางโทษปรับตั้งแต่.....บาท ถึง
-บาท ถ้าการกระทำผิดตามวรรคหนึ่งเป็นการกระทำเพื่อการค้าผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษจำคุกตั้งแต่สามเดือนถึงสองปี หรือปรับตั้งแต่ห้าหมื่นบาทถึงสี่แสนบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ
- 1.3.3 ลิขสิทธิ์ในงานศิลปประยুক্তให้มีอายุ.....ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
- 1.3.4 ลิขสิทธิ์ในงานภาพถ่าย โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่เสียงแพร่ภาพ ให้มีอายุ.....ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น

1.4 ใครคือเจ้าของลิขสิทธิ์ระหว่าง (3 คะแนน)

- 1.4.1 ผู้สร้างสรรค์ผลงาน กับ ผู้ควบคุม
- 1.4.2 นายจ้าง กับ พนักงานบริษัท
- 1.4.3 ผู้ว่าจ้าง กับ ผู้รับจ้าง

1.5 ข้อใดต่อไปนี้คุ้มครอง หรือไม่คุ้มครอง โดยพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ ตอบ Yes หรือ No ในช่องว่างที่ให้
มา (4 คะแนน)

- 1.5.1 สูตร $E = mc^2$
- 1.5.2 ระบบ ขั้นตอน
- 1.5.3 Shortest Path Algorithm
- 1.5.4 Source code
- 1.5.5 Object code
- 1.5.6 Operating System
- 1.5.7 ทฤษฎีทางฟิสิกส์
- 1.5.8 โปรแกรมคอมพิวเตอร์

คำถามที่ 2 ข้อบัญญัติของวิชาชีพคอมพิวเตอร์ (15 คะแนน) [40 นาที]

2.1 หัวข้อหลัก 4 หัวข้อ ของ ACM Code of Ethics and Professional Conduct มีอะไรบ้าง จงอธิบายในแต่ละ
หัวข้อมาพอสังเขป (2 คะแนน)

- 1).....
.....
.....
.....
.....
- 2).....
.....
.....
.....
.....
- 3).....
.....
.....
.....
.....
- 4).....
.....
.....
.....
.....

4).....

5).....

คำถามที่ 4 คอมพิวเตอร์กับการทำงาน (10 คะแนน) [30 นาที]
 จงยกตัวอย่างการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของพนักงานในทางที่ไม่เหมาะสม สร้างความเสียหาย
 ต่อสถานประกอบการหรือบริษัท โดยระบุตัวอย่างการใช้งาน ประเด็นความเสียหาย และนโยบาย หรือ
 แนวทางแก้ไข ให้ชัดเจน ตอบมา 5 ข้อ

ตัวอย่างการใช้งาน	ประเด็นความเสียหาย	นโยบาย หรือแนวทางแก้ไข

ตัวอย่างการใช้งาน	ประเด็นความเสียหาย	นโยบาย หรือแนวทางแก้ไข

คำถามที่ 5 คอมพิวเตอร์กับประเด็นทางสังคมอื่นๆ (10 คะแนน) [40 นาที]

“โทรทัศน์ เซิร์ฟเว็บ เฟสบุค ทวิตเตอร์ วิดีโอเกมส์ เกมออนไลน์ ไอพอด บีบี
เยาวชนในวันนี้ใช้เวลาทำสิ่งเหล่านี้นานขึ้นเรื่อยๆ และพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ไม่สามารถติดตามดูแล
ได้อย่างทั่วถึง แต่ทุกคนรู้ดีว่ามันซักจะมากไปแล้ว”

ความเห็น พญ.วินัดดา ปิยะศิลป์ สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี

“ปัญหาเด็กติดเกม พบได้บ่อยในครอบครัวไทยปัจจุบันนี้ พ่อแม่หลายคนลำบากใจที่จะบังคับให้ลูก
เลิกเล่นเกม เด็กบางคนติดมาก จนไม่สนใจการเรียน ผลการเรียนตกลงมากๆ หรือบางคนไม่ยอมไป
โรงเรียน ใช้เวลาเล่นเกมที่บ้านทั้งวัน เวลาห้ามมากๆ เด็กแอบหนีไปเล่นเกม ที่ร้านเกมนอกบ้าน บางคนเลย
ซื้อเกมให้เด็กเล่นที่บ้าน เนื่องจากเกรงว่าเด็กจะไม่กลับบ้าน แต่กลับเป็นปัญหาต่อมาจากการเล่นเกมที่บ้าน
มากขึ้น แพทย์และบุคลากรทางแพทย์ได้รับคำถามหรือการปรึกษาปัญหาเด็กติดเกมมากขึ้น การช่วยเหลือ
เด็กติดเกมจึงเป็นความจำเป็นระดับประเทศ และถ้าสามารถป้องกันปัญหานี้ได้ จะเป็นประโยชน์
อย่างยิ่ง”

บทความจากเว็บ <http://writer.dek-d.com/izardza/story/>

“ทำไมถึงติดเกม เล่นแล้วได้อะไร?”

สิ่งที่ดึงดูดให้ติดเกมและอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความสวยงาม(Graphic) ทำให้มองเพลิน ดึงดูดใจ เนื้อหาเกม
ท้าทายความสามารถ ทำให้ต้องการพิสูจน์ว่าตนเองเก่ง โดยการเอาชนะเกมให้ได้ อีกทั้งการชนะเกมทำให้
ประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัล ได้รับการยอมรับและได้รับการยกย่อง ตลอดจนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจใน
ตนเอง

เล่นเกมและอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาหรือ?

การ เล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตก็เหมือนกับการกระทำทุกอย่าง ก็ต้องมีความพอดี น้อยไปก็ไม่ดี
มากไปก็ไม่ดี ควรอยู่ตรงกลางไม่มากไป ไม่น้อย ไปดีที่สุด เกมและอินเทอร์เน็ตมีทั้งประโยชน์และโทษ หาก
เราเข้าใจทั้งประโยชน์และโทษ เราก็จะสามารถใช้แต่พอดีโดยได้ประโยชน์และหลีกเลี่ยงโทษได้ ประโยชน์
ของการเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตมีหลายประการ ได้แก่ เล่นแล้วเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน คลาย
เครียด หรือทำให้เกิดความภาคภูมิใจเมื่อประสบความสำเร็จ สามารถเอาชนะตามเงื่อนไขตามขั้นตอนต่างๆ
ที่กำหนดในเกมนั้นๆ เด็กอาจพัฒนาความตั้งใจ ความมุ่งมั่นในการทำภารกิจบางอย่างให้ประสบความสำเร็จ
(หมายเหตุ - ความมุ่งมั่นนี้ คือ ความมุ่งมั่นปลอม เพราะเป็นความอดทน ความพยายามบนความสบาย ไม่
ลำบาก ตั้งใจเล่นเกมให้ชนะ โดยนั่งในห้องที่ไม่ร้อน (มักมีแอร์) ไม่มีเหงื่อ ไม่เหนื่อย จึงไม่ได้เป็นการต่อสู้

กับความยากลำบากเพื่อความสำเร็จที่แท้จริง) หรืออย่างน้อยเด็กก็รู้สึกไม่เขย เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ คอยไม่ไ้
อวดกับเพื่อนๆ ได้ เพราะเพื่อนๆ ก็เล่นเช่นเดียวกัน

หากเล่นเกมหรืออินเทอร์เน็ตนานๆ จะเกิดผลกระทบหรือโทษได้หลายประการ ได้แก่

- โทษต่อสุขภาพกาย เช่น แสบตา, ปวดข้อมือ, ไม่รับประทานอาหาร จนแสบกระเพาะ, อดนอน
คืนสาย ทำให้เพลีย ว่างเวลาเรียนหรือเวลางาน เป็นต้น
- โทษต่อสุขภาพจิต เช่น เกิดความทุกข์ ไม่สุขใจ ซัดแย้งภายในจิตใจหรือขัดแย้งกับผู้ครอบข้าง
ได้ เพราะหากเล่นเกมและอินเทอร์เน็ต นานๆ เข้า จะเกิดความรู้สึกชอบเอาชนะ เคยชินกับการ
แข่งขัน ต้องมีแพ้มีชนะ, เคยชินกับการได้ดั่งใจ เพราะเกมสั่งบังคับได้ มีความสุขหรือรู้สึกสำเร็จ
เมื่อสั่งได้ดั่งใจ, ไม่มีวินัย ไม่มีการควบคุมตนเอง ไม่บังคับตนเอง ขาดความรับผิดชอบ เพราะ
เมื่อเกิดความเพลิดเพลินกับการเล่นเกมแล้ว มักจะไม่สนใจทำอย่างอื่นที่สำคัญ หรือฝ่าฝืน
กฎเกณฑ์ ความรับผิดชอบที่มีอยู่ว่าควรทำ หรือไม่ทำอะไร เช่น ไม่อ่านหนังสือ ไม่เข้านอนไม่
ทานข้าว ไม่กวาดบ้าน ล้างชามตามหน้าที่ความรับผิดชอบที่มีอยู่ หรือแม้กระทั่งเกิดพฤติกรรม
หนีออกจากบ้านหลายวัน ไปกินนอนอยู่ในร้านเกม และการขโมยเงินพ่อแม่เพื่อไปเล่นเกม เป็น
ต้น
- โทษต่อสุขภาพ สังคม หรือทักษะทางสังคม เช่น เด็กจะเห็นเพื่อนเป็นศัตรูของความสนุกสนาน
เพื่อนมาแย่งเล่น (หมายเหตุ - การละเล่นในอดีต เช่น วิ่งไล่จับ รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า ต้องเล่น
กับเพื่อน เล่นคนเดียวไม่ได้ เพื่อนคืออุปสรรคการเล่น จึงต้องรู้จักคบเพื่อน เอาใจเพื่อน ไม่เช่นนั้น
เพื่อนไม่เล่นด้วย) จึงไม่อยากคบเพื่อน หรือแม้จะอยากคบแต่ก็คบเพื่อนฝูงไม่ค่อยเป็นเพราะไม่
ค่อยได้ฝึก ทำให้ขาดทักษะทางสังคม เพราะอยู่แต่หน้าจอคอมพิวเตอร์ บางคนอ้างว่าการเล่นเกม
ออนไลน์ หรือ Chat พูดคุยกันทางอินเทอร์เน็ตก็ได้เพื่อน ซึ่งมีส่วนจริงอยู่บ้าง แต่
ความสัมพันธ์ออนไลน์เป็นความสัมพันธ์ในโลกเสมือนไม่ใช่โลกแห่งความเป็นจริง เพราะเป็น
ความสัมพันธ์ที่พูดคุยกัน หรือแสดงความยินดี ความห่วงหาอาทรต่อกันได้มากโดยไม่ได้แสดง
ข้อเสีย เพราะไม่ได้อยู่ร่วมกันจริงๆ หรือเป็นความสัมพันธ์ที่บางคนไม่ได้แสดงตัวตนที่แท้จริง
เป็นเด็กอาจแสดงเป็นผู้ใหญ่ เป็นชายอาจแสดงเป็นหญิง เป็นคนเห็นแก่ตัวอาจแสดงตัวเป็นคนมี
น้ำใจก็ได้ เพราะในโลกอินเทอร์เน็ต สามารถแสดงเป็นอะไรก็ได้ไม่มีใครรู้ จึงทำให้เกิด
เหตุการณ์ที่คบหากันทางอินเทอร์เน็ตจนสนิทสนมกันแล้วนัดพบ จบลงด้วยการมีเพศสัมพันธ์
กันอย่างง่ายดายอย่างที่ให้เห็นเป็นข่าวอยู่เนืองๆ
- โทษต่อการผลิตผลงาน อนาคตและความสัมพันธ์ในชีวิต ได้แก่ การเรียนตก เสียการเสีงาน เสีย
ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เช่น ในกรณีที่เด็กอาจเสียความสัมพันธ์กับพ่อแม่ พี่น้อง ส่วน
ในกรณีที่ผู้ใหญ่อาจเสียความสัมพันธ์กับคู่สามีภรรยาจนเกิดเหตุหย่าร้างก็มีมาแล้ว หรือ

อาจถึงขั้นเสียชีวิตเลยคน จากการมีพฤติกรรมอันธพาล ขโมยเงิน มั่วสุม เล่นการพนัน ใช้ยาเสพติด หรือมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น

ทางออกที่ดี คือ ความสมดุล ความสมดุลคือสิ่งที่ดีที่สุด ไม่ใช่คอมพิวเตอร์หรือ อินเทอร์เน็ตเลยคงจะไม่ได้ เพราะชีวิตในอนาคตทั้งการเรียน หรือการทำงานต้องใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต แต่เล่นมากเกินไปจนคิดก็ไม่ดีแน่”

ข่าวมติชน วันที่ 13 มกราคม พ.ศ. 2554

ดร.เอาจิงร้านเกม-เน็ต เข้มเด็ก 18 ห้ามอยู่นอกบ้านเกิน 4 ชม

เมื่อวันที่ 13 มกราคม พ.ศ. 2554 พล.ต.ต.ปิยะ อุทาโย ผู้บังคับการตำรวจจราจร (ผบก.จร.) ในฐานะโฆษกกองบัญชาการตำรวจนครบาล (บช.น.) กล่าวว่า ผบช.น.เน้นให้ ผบก.ทุกนายสั่งการ ผกก.ทุก สน.ในพื้นที่ กวดขัน ร้านจำหน่ายแอลกอฮอล์ ประเภทผาดอง เหล้าปั่นซึ่งมีจำนวนมาก โดยกวดขันให้ปิดในเวลา 24.00 น. อีกเรื่องที่สำคัญ คือกรณีเด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี อยู่นอกบ้านหลังเวลา 4 ชม หากพบจะเข้าไปสอบถาม และหากว่าไม่มีเหตุอันควรจะนำตัวมา สน. เพื่อทำประวัติ ก่อนเรียกผู้ปกครองมารับตัวกลับ และหากทำผิดซ้ำก็ จะดำเนินคดีกับผู้ปกครองฐานยุยงส่งเสริม รวมถึงร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต ที่ปล่อยให้เด็กอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าไปใช้บริการเกินเวลาก็จะถูกลงโทษเช่นกันตาม พ.ร.บ.ควบคุมกิจการเทปโทรทัศน์ พ.ศ.2530 ร้านเกมที่ ฝ่าฝืนมีโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี ปรับไม่เกิน 2 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เพื่อเป็นการป้องกันอาชญากรรม และป้องปรามไม่ให้เด็กไปกระทำความผิด รวมถึงถูกล่อลวง เพราะหากปล่อยให้ไปขับรถแข่ง รถซิ่ง หรือไม่มีเหตุสมควรจะถือว่าละเลย” โฆษก บช.น.กล่าว

จากบทความต่างๆข้างต้น สมมติว่าคุณเป็นรัฐบาล จงใช้ 4 ขั้นตอนในการพิจารณาประเด็นจริยธรรมต่อไปนี้ เป็นแนวทางในการพิจารณาประเด็นต่างๆในบทความและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา ในการป้องกันและช่วยเหลือเยาวชนติดเกมและสังคมออนไลน์ (ไม่จำเป็นต้องตอบคำถามทุกประเด็นในข้อย่อยของแต่ละ ขั้นตอน)

Step 1: Analyse the Situation – วิเคราะห์สถานการณ์

- 1.1 What is the subject in this case?
- 1.2 What is it all about?
- 1.3 Identify the major features.
- 1.4 What are the relevant facts?
- 1.5 Who are the stakeholders?

Step 2: Make Defensible Ethical Decisions – ตัดสินใจบนพื้นฐานจริยธรรมและอธิบายได้

- 2.1 Isolate the Ethical Issues

