

ผู้วิจัย จิรภา คำทา (Jirapa Khamta)
สมบัติ วรินทร์นุวัตร (Sombat Warintornnuwat)
ปี 2559

เผยแพร่ใน Google

แหล่งที่มา file:///C:/Users/Advice/Downloads/75496-Article%20Text-180174-1-10-20170124.pdf

ชื่อเรื่อง : การศึกษาคูณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น
2. เพื่อเปรียบเทียบคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นโดยรวมและเป็นรายด้าน จำแนกตามตัวแปรเพศ หลักสูตรที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานภาพของครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และรายได้ต่อเดือนของผู้ปกครอง

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1,591 คน โดยผู้วิจัยกำหนดขนาดตัวอย่าง (samplesize) โดยเปิดตารางของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 16 คน เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างแบบแบ่งประเภท (stratified random sampling) ตามหลักสูตร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย คำถามแบบตรวจสอบรายการ (check lists) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist) ประกอบด้วย เพศ หลักสูตรที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา เกรดเฉลี่ยสะสม สถานภาพของครอบครัว อาชีพของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และรายได้ต่อเดือนของผู้ปกครอง

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับการปฏิบัติด้านคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น 7 ด้าน ได้แก่ ด้านความมีวินัย จำนวน 7 ข้อ ด้านความรับผิดชอบ จำนวน 7 ข้อ ด้านความซื่อสัตย์ จำนวน 7 ข้อ ด้านความเมตตา จำนวน 5 ข้อ ด้านความอดทนอดกลั้น จำนวน 6 ข้อ ด้านความเสียสละ จำนวน 7 ข้อ และด้านความกตัญญูตเวที จำนวน 8 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) คะแนนจัดอันดับ 5 ระดับ ของไลเคิร์ต (Likert's rating scale)

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ปรากฏผลดังนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 68.35 และ เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 31.65 จำแนกตาม หลักสูตร พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ กำลังศึกษาหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต คิดเป็นร้อยละ 33.86 รองลงมา ได้แก่ หลักสูตรการจัดการธุรกิจระหว่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 24.05 หลักสูตรการจัดการอุตสาหกรรม คิดเป็นร้อยละ 20.57 หลักสูตรบัญชีบัณฑิต คิดเป็นร้อยละ 10.76 หลักสูตรการจัดการทรัพยากรมนุษย์แบบญี่ปุ่น คิดเป็นร้อยละ 9.18 และ หลักสูตรบริหารธุรกิจอุตสาหกรรม คิดเป็นร้อยละ 1.58 ตามลำดับ จำแนกตามระดับชั้นปีพบว่า นักศึกษา กำลังศึกษาชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 28.80 ชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 28.80 ชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 24.05 และ ชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 18.35 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมมากที่สุดอยู่ในช่วง 2.51-3.00 คิดเป็นร้อยละ 36.71 สถานภาพของครอบครัวส่วนใหญ่บิดามารดาอยู่ร่วมกัน คิดเป็นร้อยละ 70.89 ผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบ อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 40.82 ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีระดับ การศึกษาปริญญาตรีหรือสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 59.18 และ ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือน มากกว่า 35,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44.62

2. การศึกษาระดับคุณธรรมและจริยธรรมของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ปรากฏผลดังนี้ นักศึกษามีระดับคุณธรรมและจริยธรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีระดับคุณธรรมและจริยธรรมอยู่ในระดับมาก 5 ด้าน โดยเรียงลำดับค่ามัชฌิมเลขคณิตจาก มากไปหาน้อยได้ ดังนี้ด้านความเมตตา ด้านความรับผิดชอบ ด้านความอดทนอดกลั้น ด้านความมีวินัย และ ด้านความเสียสละ ส่วน ด้านความซื่อสัตย์และด้านความกตัญญูทเวทีนักศึกษามีคุณธรรมและจริยธรรมอยู่ใน ระดับมากที่สุด

คณะผู้วิจัย

1. อาจารย์ ดร.ประทีป ฉัตรสุภางค มหาวิทยาลัยมหิดล

2. อาจารย์ ดร.ภัทริยา กิจเจริญ มหาวิทยาลัยมหิดล

3. อาจารย์ ดร.ดรุณี ภูขาว มหาวิทยาลัยมหิดล

ปี 2556

เผยแพร่ใน E-Library สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย(สกว.)

แหล่งที่มา : file:///C:/Users/Advice/Downloads/RDG54H0008_full.pdf

ชื่อเรื่อง : จริยธรรมวิชาชีพอาจารย์มหาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ดังนี้

- 1) ศึกษาจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา
- 2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา
- 3) ศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ใน

สถาบันอุดมศึกษา

- 4) ศึกษาแนวทางในการส่งเสริมจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา

วิธีวิจัย

วิธีที่ 1 ใช้การศึกษาจากเอกสาร (Literature Review) เพื่อศึกษาจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา โดยทำการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมวิชาชีพอาจารย์อันได้แก่คำสั่งระเบียบ ประกาศคู่มือและแนวทางการส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ ตลอดจนงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและต่างประเทศวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) อาศัยการเปรียบเทียบประเด็นสำคัญเรื่องจริยธรรมวิชาชีพของสถาบันอุดมศึกษาต่างๆ ของรัฐหรือในกำกับของรัฐและสถาบันการศึกษาเอกชนทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

วิธีที่ 2 เป็นการศึกษาลงพื้นที่ (Survey Research) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา และเพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติตามจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา

วิธีที่ 3 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์บุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

วิธีที่ 4 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Discussion Focus Group) เพิ่มเติมโดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

สรุป

คำว่าจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพมีความเกี่ยวข้องกัน กล่าวคือเป็นแนวปฏิบัติที่พึงประสงค์ เป็นพฤติกรรมที่ดีที่ผู้ประกอบการวิชาชีพพึงปฏิบัติเป็นที่น่าสังเกตว่าก่อนที่จะมีคำว่า “วิชาชีพ” ขึ้นในประเทศไทยนั้น คนไทยมิได้มีสิ่งที่เรียกว่า “จริยธรรมวิชาชีพ” หรือ “จรรยาบรรณวิชาชีพ” (Code of Ethics) ในลักษณะเดียวกันกับจริยธรรมวิชาชีพของประเทศตะวันตก เนื่องจากว่าในประเทศตะวันตกนั้น จริยธรรมวิชาชีพเป็นผลของการจัดตั้งสมาคมวิชาชีพขึ้นเป็นส่วนใหญ่ครั้นเมื่อมีการจัดตั้งสมาคมวิชาชีพขึ้นแล้ว บุคคลในวิชาชีพนั้นๆเองที่เป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการมีจรรยาบรรณวิชาชีพขึ้น เพื่อยกฐานะวิชาชีพของตนให้เป็นที่ยอมรับของสังคม

จริยธรรมวิชาชีพอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาพบว่า วิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการอบรมสั่งสอนหรือการจัดการเรียนการสอนนั้น มีหน่วยงานคุรุสภาเป็นผู้รับผิดชอบ และได้มีข้อบัญญัติเกี่ยวกับครูดังที่ปรากฏในจรรยาบรรณครู พุทธศักราช 2549 สำหรับอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษานั้นจริยธรรมวิชาชีพของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาถูกกำหนดเป็นจรรยาบรรณวิชาชีพ ซึ่งมีความหมายรวมความถึงจริยธรรมด้วยตามระเบียบหรือประกาศจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ของแต่ละสถาบันอุดมศึกษา

ผู้วิจัย นางสาวกฤตยา มุ่งวิชา

ปี 2549

เผยแพร่ใน : Digital Research Information Center ศูนย์ข้อมูลการวิจัย Digital "วช."

แหล่งที่มา : <http://dric.nrct.go.th/Search/ShowFulltext/2/191916>

ชื่อเรื่อง : ความรุนแรงแบบเนรียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปิงย่าออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ลักษณะและกลวิธีการสร้างความรุนแรงแบบเนรียนที่แอบแฝงอยู่ในเกม ปิงย่าออนไลน์
2. เพื่อที่จะศึกษาเปรียบเทียบลักษณะและคุณวิธระหว่างการสร้างเสริมความรุนแรงแบบเนรียนกับการสร้างความรุนแรงแบบเปิดเผยมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
3. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะที่เป็นปัญหาทางด้านจริยธรรมที่เกิดขึ้นในเกมปิงย่าออนไลน์

วิธีการดำเนินงาน

เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) จะทำการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบภายในเกมเป็นหลักถึงความรุนแรงที่แอบแฝงได้อย่างเนรียนและวิเคราะห์ปัญหาทางด้านจริยธรรมที่ผู้เล่นได้แสดงออกมาโดยผ่านตัวละครในเกม

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่ามีเนื้อหาความรุนแรงแบบเนรียนและสิ่งผิดจริยธรรมปรากฏอยู่ในเกมปิงย่าออนไลน์ในด้านต่างดังนี้ 1. ในรูปแบบด้านเนื้อหาของเกม คือ ตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกาการฆ่า ซึ่งลักษณะของความรุนแรงที่พบมีทั้งความรุนแรงได้เปรียบและความรุนแรงโจ่งแจ้ง 2. โครงสร้างของเกมและแก่นเรื่องของเกมซึ่งในโครงสร้างของเกมระดับความรุนแรงและเปลี่ยนที่เรียกว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เกิดจากการแทรกแซงจากระบบทุนจากโลกภายนอกทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้เล่นเกมเน้นในเรื่องธุรกิจและคิดหาผลประโยชน์และชุกกำลังอยู่เหนือสิ่งอื่นใดโดยไม่สนใจว่าจะเกิดความยุติธรรมขึ้นภายในสังคมของเกม ปิงย่า ออนไลน์ ซึ่งส่งผลให้เกิดการผิดหลักจริยธรรมตามมา 3. พบการกระทำและพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรมภายในเกมปิงย่า อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำที่มีความรุนแรง และ ความเห็นแก่ตัว ความโลภ และการอยากที่จะเอาชนะของผู้เล่น นอกจากนี้ยังพบความรุนแรงในหลายด้านที่เป็นความรุนแรงแบบเนรียนโดยการแปลความหมายที่รุนแรงลงไป ในสัญลักษณ์ต่างๆในส่วนที่เป็นองค์ประกอบต่างๆของเกม