

ซอฟต์แวร์เพื่อสังคม : ระบบสารสนเทศของนักศึกษารุ่นใหม่

จุฑารัตน์ นกแก้ว*

คำว่า ซอฟต์แวร์สังคม หรือ ซอฟต์แวร์เพื่อสังคม (Social Software-SS) ได้รับการกล่าวถึงในราวปี ค.ศ. 2002 โดยมีผู้ให้คำนิยามหลากหลาย พอสรุปได้ว่า เป็นซอฟต์แวร์ที่สนับสนุนปฏิสัมพันธ์กลุ่ม ที่มีการจัดแบ่งพื้นที่การใช้งานเพื่อการทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยนข้อมูล และเป็นองค์ประกอบหลักของอินเทอร์เน็ต 2.0 เทคโนโลยี 2.0 หรือ เว็บ 2.0

ซอฟต์แวร์สังคม มีหลายประเภท อาจแบ่งตามวัตถุประสงค์การใช้งานเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ซอฟต์แวร์สังคมเพื่อการจัดการความรู้ ใช้เพื่อการจัดเก็บความรู้ บันทึกเรื่องราว ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น เป็นต้น ตัวอย่างที่เป็นที่รู้จัก คือ บล็อก (blogs) วิกิ (wikis) ที่ใช้เพื่อการจัดเก็บความรู้ บันทึกเรื่องราว Flickr และ You Tube ที่ใช้เพื่อการแบ่งปันภาพและวิดีโอในโลกความจริงและโลกเสมือน เป็นต้น

2. ซอฟต์แวร์สังคมเพื่อการติดต่อสื่อสาร ใช้เพื่อการสื่อสารทั้งการสื่อสารที่ไม่ใช่การสื่อสารในเวลาจริง อีเมล (email, e-mail) และการสื่อสารในเวลาจริง เช่น อินสแตนท์ เมสเซนเจอร์ (Instant Messenger-IM) ที่เป็นโปรแกรมประเภท การสนทนาออนไลน์ (online chatting) IM ที่นิยมได้แก่ Yahoo, MSN, ICQ, , Skype เป็นต้น

3. ซอฟต์แวร์สังคมเพื่อการทำงานร่วมกัน ใช้ในการทำงานร่วมกันในลักษณะออนไลน์ สมาชิกสามารถสร้างแฟ้มข้อมูล ส่งงานให้แก่กันในแฟ้มข้อมูลเดียวกัน ประสานงานและดูข้อมูลงานย้อนหลังได้ เช่น โปรแกรม Google Doc & Spread เป็นต้น

4. ซอฟต์แวร์สังคมเพื่อการบริการสังคม ใช้เพื่อการสร้างเครือข่ายในสังคม ชุมชนออนไลน์ ซอฟต์แวร์ประเภทนี้ จะอยู่ในรูปแบบโปรแกรมบนเว็บไซต์ ตัวอย่างซอฟต์แวร์สังคมเพื่อการบริการสังคมที่เป็นที่รู้จักได้แก่ Face book, MySpace, Hi5 เป็นต้น สำหรับในประเทศไทยมีการพัฒนาซอฟต์แวร์สังคมเพื่อการบริการสังคม เช่นกัน ตัวอย่างเช่น เว็บคุยโซไซตี้ (www.kuisociarty.net)

เว็บ 2.0 และซอฟต์แวร์สังคมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายในสังคมยุคนี้ การเปลี่ยนแปลงที่เห็นเด่นชัดคือการสื่อสารของคนผ่านเทคโนโลยีทั้งในรูปแบบเครือข่ายมีสายและไร้สาย ทั้งการใช้ในชีวิตประจำวันและการศึกษา โดยเฉพาะสำหรับนักศึกษาในยุคนี้ แทบจะกล่าวได้ว่า ไม่มีใครไม่ใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าหาความรู้ จนมีการเรียกนักศึกษาในยุคนี้ว่าเป็น net student (Shittu et al., 2011) เหตุผลก็เพราะว่านักศึกษาไม่เพียงแต่ใช้อินเทอร์เน็ตค้นหาความรู้เท่านั้นแต่ใช้ในการปฏิสัมพันธ์ การสร้างและการแบ่งปันความรู้ซึ่งกันและกันผ่านซอฟต์แวร์สังคมด้วย เช่น wikis, social networking, social bookmarking , blogs เป็นต้น จนมีหลายคน กล่าวกันว่า ซอฟต์แวร์เหล่านี้เป็นเสมือนระบบสารสนเทศอีกระบบหนึ่งที่มีการนำมาใช้ด้วยเหตุผลทั้งด้านการศึกษาหาความรู้ แบ่งปันความรู้คู่ไปกับการทำหน้าที่เป็นเครือข่ายสังคมและสื่อสังคม (social media)

เมื่อพิจารณาถึงเหตุผลที่นักศึกษาชอบหรือนิยมใช้ซอฟต์แวร์สังคม พบว่า มีหลายเหตุผลครอบคลุมทั้ง การมีความตั้งใจในการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ความจำเป็นที่ต้องใช้ตามงานที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน และอื่นๆ ในที่นี้จะกล่าวถึง เหตุผลหลักของการใช้ เป็นเหตุผลที่ได้จากผลการศึกษาการสำรวจทัศนคติและความตั้งใจของนักศึกษาต่อการใช้ซอฟต์แวร์สังคมในการเรียนการสอน ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษามีเหตุผลหลัก 3 ประเด็นในการใช้ เรียงตามลำดับ คือ ความง่าย การใช้ประโยชน์ และ เหตุผลด้านความคิดเห็นที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม

ประเด็นความง่ายถือเป็นหัวใจสำคัญของการใช้ซอฟต์แวร์สังคม โดยมีผลการศึกษายืนยันว่า นักศึกษาใช้ซอฟต์แวร์สังคมด้วยเหตุผลนี้มากที่สุด (Shittu et al., 2011) การที่เป็นเช่นนี้ พิจารณาแล้วน่าจะมาจากคุณสมบัติของซอฟต์แวร์สังคมที่ได้รับการพัฒนาและเป็นส่วนสำคัญของเว็บ 2.0 กล่าวคือ เป็นซอฟต์แวร์ที่เน้นการจัดการข้อมูล สารสนเทศ เน้นการปฏิสัมพันธ์สองทาง การให้ข้อมูลย้อนกลับ การสนทนาและเครือข่าย การออกแบบที่ยืดหยุ่นและช่วยการทำงานร่วมกันซึ่งต่างจากเว็บ 1.0 ที่เน้นตัวซอฟต์แวร์ หรือ เชิงเทคนิคซึ่งทำให้ผู้ใช้ต้องใช้เวลาในการศึกษาและทำความเข้าใจ อีกทั้งยังเป็นเว็บที่มีการสื่อสารทางเดียวคือ ผู้ใช้อ่านข้อมูลจากเว็บ หรือ download ข้อมูลมาใช้ ขณะที่เว็บ 2.0 ผู้ใช้สามารถแก้ไขโต้ตอบ สื่อสาร และ ผู้ใช้สามารถ upload ข้อมูล สารสนเทศของตนเองได้ด้วย

ประเด็นเหตุผลของการใช้ประโยชน์จากซอฟต์แวร์สังคม ก็เป็นอีกเหตุผล ที่เห็นเด่นชัดในการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน ปัจจุบันมีการนำเว็บ 2.0 และซอฟต์แวร์สังคม มาประยุกต์ในการศึกษาและการเรียนรู้ของนักศึกษารุ่นใหม่ โดยปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ใช้ Instant Messaging (IM) หรือ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail-Email) รวมทั้ง wiki, Blog และ face book ส่วน My space, Face book เป็นซอฟต์แวร์สังคมที่ช่วยให้ผู้ใช้สร้างข้อมูลส่วนตัวที่มีองค์ประกอบเป็นสื่อประสม

ประเด็นด้านความคิดเห็นที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม (subjective norm) เป็นเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความคล้อยตามอิทธิพลของสังคมในเรื่องการใช้เครือข่ายสังคมว่าเป็นสิ่งที่ดีและทำให้ตนเองได้รับการยอมรับ ซอฟต์แวร์สังคมที่ยืนยันเหตุผลนี้ได้ดีที่สุດน่าจะเป็น face book ที่ยังคงได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

Shittu, Ahmed Tajudeen et al. (2011). Investigating students' attitude and intention to use social software in higher institution of learning in Malaysia. from [http:// www.emeraldinsight.com/1750-497x.htm](http://www.emeraldinsight.com/1750-497x.htm)

ต้องการข้อมูลเพิ่มเติมการใช้ฐานข้อมูล โปรดติดต่อหน่วยสนเทศการศึกษาทางไกล
ฝ่ายบริการสนเทศ โทร. 7487 E-mail: jutharatstou@gmail.com

* บรรณารักษ์ชำนาญการ หัวหน้าหน่วยสนเทศการศึกษาทางไกล ฝ่ายบริการสนเทศ
สำนักบรรณสารสนเทศ