

เครือข่ายสาธารณะ (Social Network) คืออะไร

รติวัฒน์ ปารีศรี¹

เครือข่ายสาธารณะ หมายถึง การที่คนสามารถทำความรู้จักกันและเชื่อม โยงติดต่อกันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือในกรณีที่มีการเชื่อม โยงผ่านเครือข่าย internet เป็นสังคมที่ผู้ใช้เขียนและอธิบายความสนใจและกิจกรรมที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น โดยกิจกรรมในเครือข่ายสังคมออนไลน์ มักจะประกอบด้วย การแชต (chat) ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อับโหลดรูป บล็อก ฯลฯ โครงสร้างพื้นฐานทางสังคมประกอบด้วย โหนด ซึ่งอาจจะเป็นคนหรือองค์กร ซึ่งเชื่อมโยงกันด้วยความสัมพันธ์กันในลักษณะต่างๆกันออกไป ทั้งแนวความคิดความสนใจในเรื่องเดียวกัน มีความขัดแย้งและไม่เห็นด้วยในเรื่องเดียวกัน



¹สาขาวิชาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม พิษณุโลก 65000

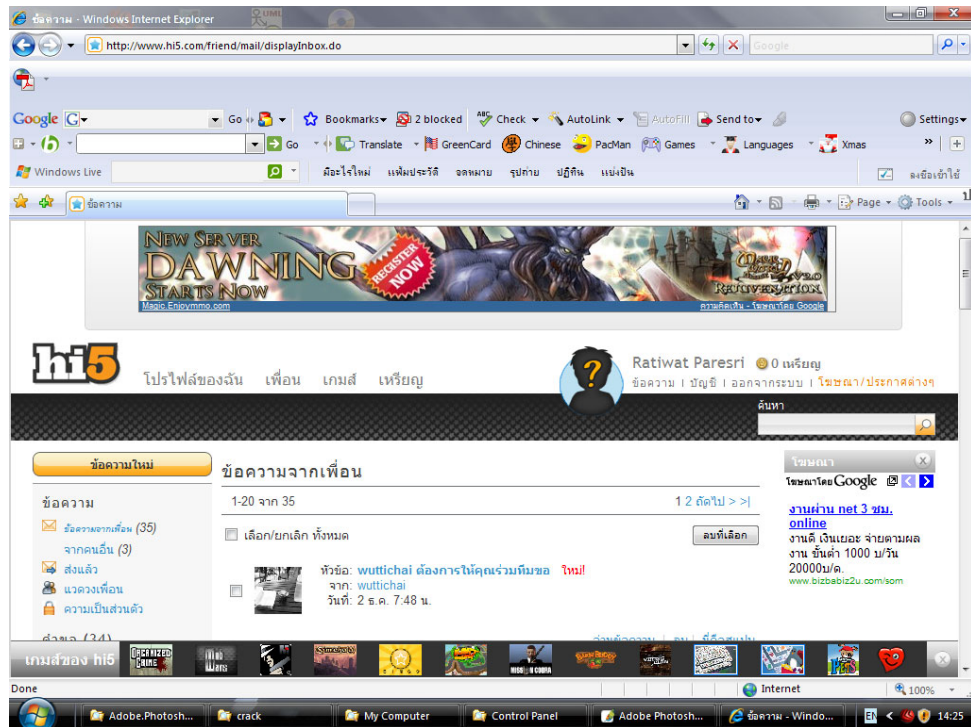
ตัวอย่างสังคมออนไลน์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อความต้องการในการติดต่อทางธุรกิจหรือหาเพื่อนในโลกไซเบอร์ที่เป็นที่นิยม ได้แก่ ไฮไฟว์ (hi5) เฟซบุ๊ก (FaceBook) มายสเปซ (MySpace) ออร์กัต (Orkut) ในเมืองไทยนั้น hi5 มีคนใช้กันมากที่สุด

เครือข่ายสาธารณะ ได้แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ดังนี้

1. Identity Network
เป็น Social Network แบบเผยแพร่ “ตัวตน” เช่น Myspace ,Hi5, Facebook
2. Creative Network
เป็น Social Network แบบเผยแพร่ “ผลงาน” เช่น YouTube, Flickr, Multiply
3. Interested Network
เป็น social Network แบบ “ความสนใจตรงกัน” เช่น dig, LibraryThing, del.icio.us, 43Things
4. Collaboration Network
เป็น Social Network แบบ “ร่วมกันทำงาน” เช่น wikipedia, Linux, Google Earth
5. Gaming/Virtual Network
เป็น Social Network แบบโลกเสมือน เช่น home, XBOXLive, Ragnarok, World WarCraft, SecondLife
6. Professional Network
เป็น Social Network แบบใช้งานในอาชีพ เช่น Salesforce.com, LinkedIn

ตัวอย่าง social network

Hi5 <http://www.hi5.com>



เน้นการตกแต่งหน้าตาของตนเองให้สวยงาม ดึงดูดคนมาเข้า ฝาก Profile ของตนเองไว้ได้ (คล้ายกับ blog) แต่จุดเด่นของมันอยู่ที่ระบบ network ที่เรามีโอกาสได้ทำความรู้จักกับคนใหม่ๆ หรือบังเอิญเจอเพื่อเก่า สมัยมัธยมเมื่อหลายสิบปีก่อน หรือเพื่อนของเพื่อน

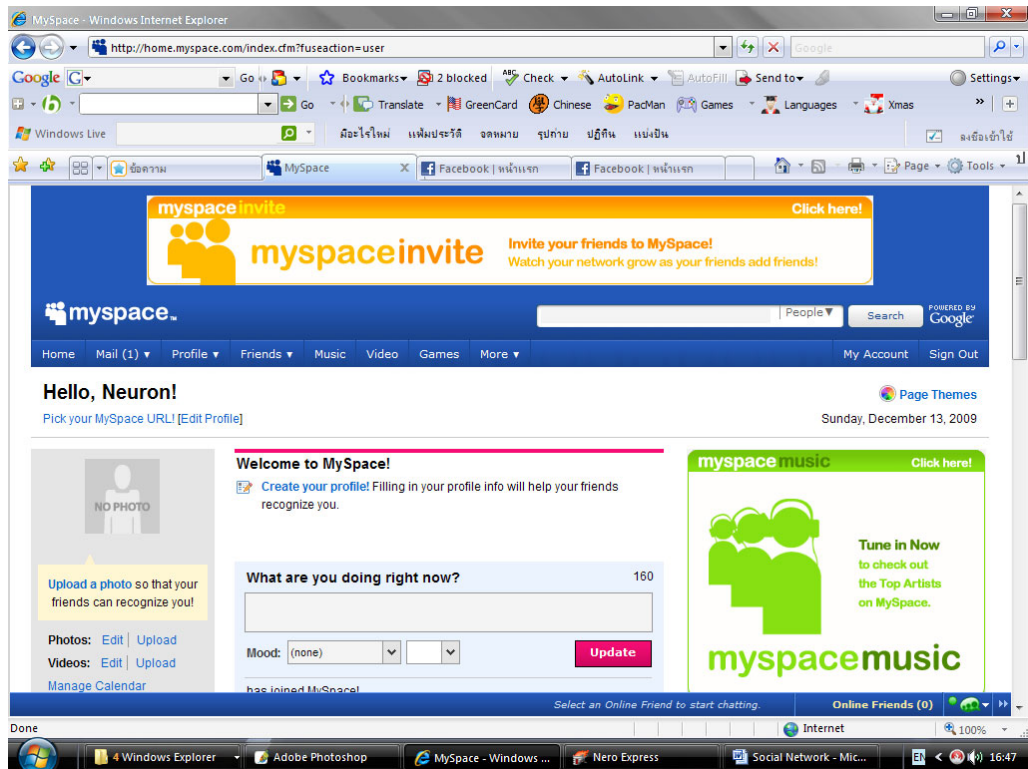
ข้อดี

1. มีโอกาสได้เพื่อนใหม่ๆ และติดต่อกับเพื่อนเก่าๆ ที่บางคนอาจจะเลือนหายไปกับความทรงจำ
2. มีการเก็บรักษาความเป็นส่วนตัว
3. วิธีการสมัครง่ายและวิธีการทำ list ให้สวยงามก็ง่าย
4. ดูทันสมัยและใช้งานง่าย

ข้อเสีย

1. มีการพัฒนา เว็บอาจจะล่มในบางครั้ง
2. ใ้ลูกเล่นและปรับแต่งอะไรได้ไม่ค่อยเยอะ มี pattern อยู่แล้ว ก็จะปรับได้เฉพาะส่วนของแบ็คกราวนด์ สี ใ้เพลง video clip
3. ไม่มีประโยชน์เท่าบล็อก เพราะคนเข้ามาอยู่รูปเป็นส่วนใหญ่

My space <http://www.myspace.com>



เป็นเครือข่ายชุมชน ที่ให้บริการ บล็อก การเก็บภาพ วิดีโอ ดนตรี และเชื่อมโยงเข้ากับกลุ่มคนอื่น

ข้อดี

1. มีลูกเล่นมากกว่าที่อื่น เช่น ในส่วนของ Layout, Music, Photo
2. มีการแสดงให้เห็น ใน contact list ของ MSN อีก
3. สามารถจะกำหนดสิทธิที่จะเข้าดูได้หลายระดับ

Face Book <http://www.facebook.com>

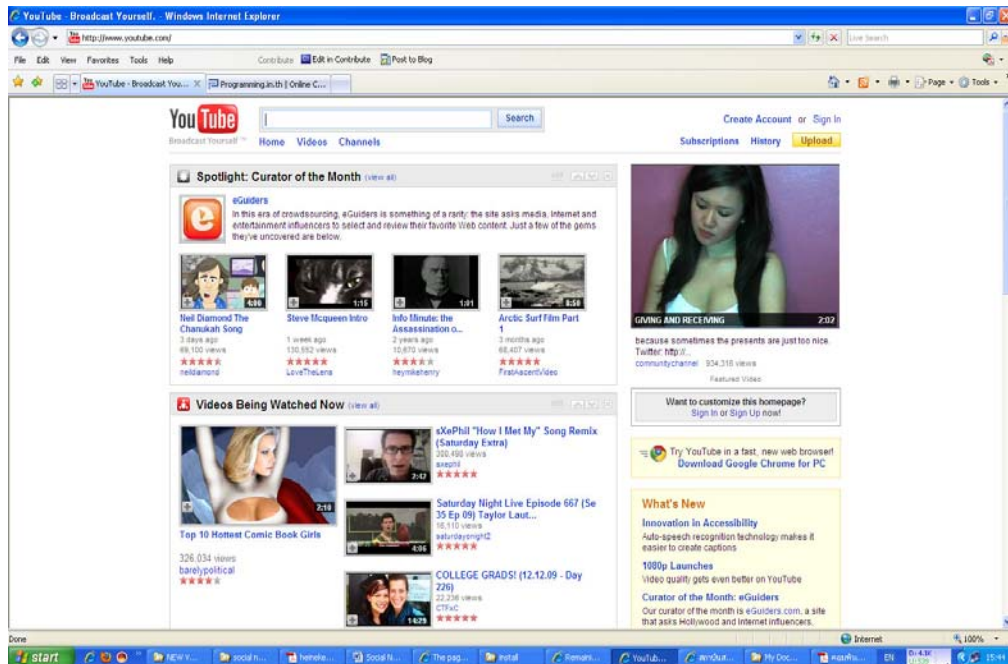


Wikipedia <http://th.wikipedia.org>

เป็นสารานุกรมเสรีที่ใครๆก็สามารถเพิ่มศัพท์และนิยามลงไป รวมทั้งยังแก้ไขข้อมูลร่วมกันได้

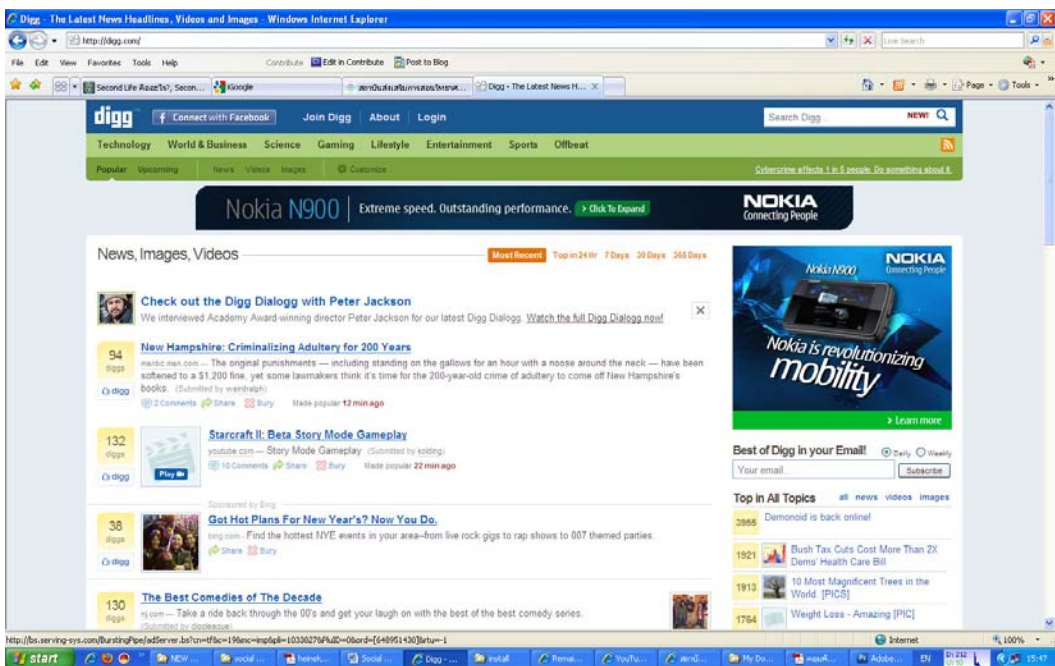


Youtube <http://www.youtube.com>

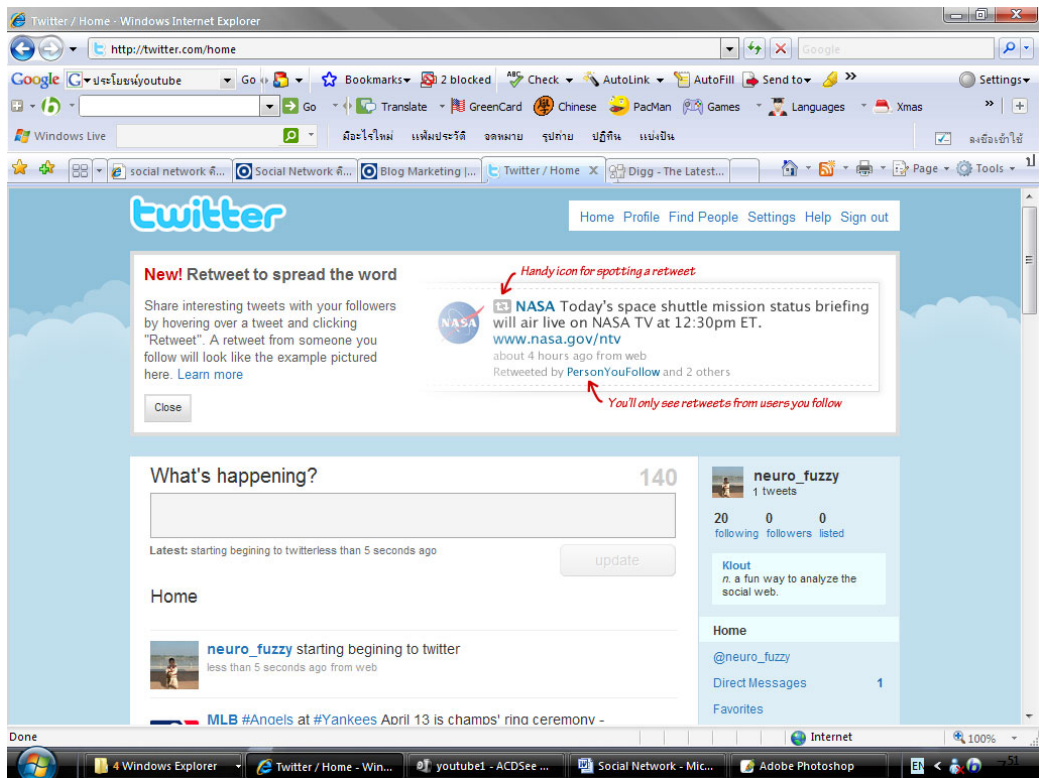


YouTube เป็นเว็บไซต์แลกเปลี่ยนภาพวิดีโอที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ที่สำคัญทุกอย่างที่นี้ฟรี โดยในเว็บไซด์นี้ ผู้ใช้สามารถใส่ภาพวิดีโอเข้าไป เปิดดูภาพวิดีโอที่มีอยู่ และแบ่งภาพวิดีโอ เหล่านี้ให้คนอื่นดูได้ด้วย ใน YouTube จะมีบริการแสดงภาพวิดีโอซึ่งอาศัยเทคโนโลยีของ Adobe Flash ในการแสดงภาพวิดีโอ Adobe Flash หรือที่หลายๆ คนรู้จักในชื่อของ Macromedia Flash หรือ Flash (แฟลช) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่นิยมมาก ในการทำภาพแอนิเมชันและการทำโปรแกรมเล็กๆ ที่ใช้สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ชมเว็บ โดยมีซอฟต์แวร์ ระบบ และอุปกรณ์หลายชนิดที่สามารถสร้างแฟลช และแสดงแฟลชได้ แฟลชจึงสามารถนำไปใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสร้างแอนิเมชัน โฆษณา สร้างส่วนประกอบของหน้าเว็บ รวมภาพวิดีโอเข้าไปในหน้าเว็บ รวมถึงการสร้างพอร์ทัล

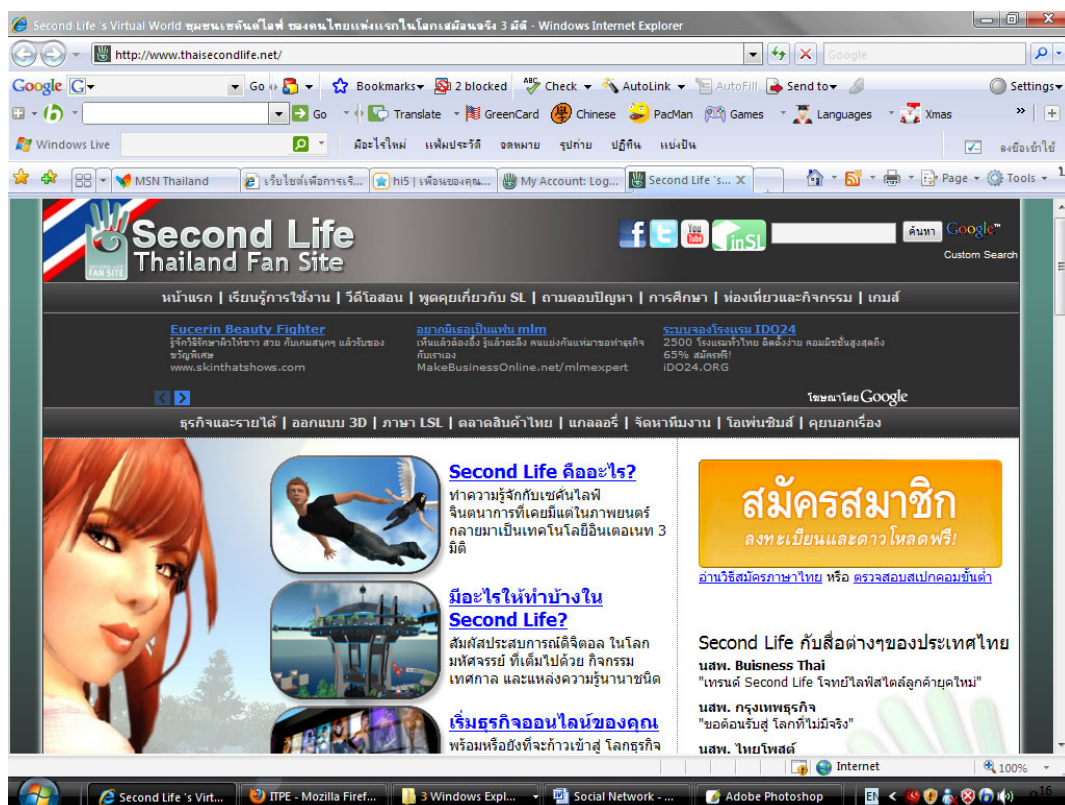
Digg <http://www.digg.com>



Twitter <http://twitter.com>



SecondLife <http://www.thaisecondlife.net>



คำจำกัดความ "Second Life" อยู่ในอินเทอร์เน็ตเต็มไปหมด บางคนบอกว่าเป็นแค่เกมออนไลน์รูปแบบหนึ่ง อีกหนึ่งสินค้าไฮเทคที่แหวกแนว ช่องทางสำหรับขาย cybersex? แต่นักพัฒนาโปรแกรมหลายคนยกย่องว่าเป็น นวัตกรรมของอนาคต หรือสิ่งประดิษฐ์ในยุคหน้า นักธุรกิจและนักการตลาดจำนวนมาก มองว่าในอนาคตอันใกล้ Second Life จะเป็นทางเลือกของการลงทุนและ สื่อโต้ตอบที่ทรงพลังที่สุด

Second Life เป็นโปรแกรมโลกจำลอง 3 มิติซึ่งทุกคนสามารถสมัครเข้าร่วมได้ ขอเพียงมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต หลังจากสมัครผ่านเข้าไป ผู้ใช้ได้ควบคุม "Avatar" หรือตัวละครหนึ่งตน โดยสามารถใช้ avatar ท่องเที่ยวไปยังโลกของ Second Life พบปะเพื่อนฝูง ซ้อปิ้ง เที่ยวเล่นเกมหรือทำกิจกรรมต่างๆ ถ้าอยากจะทำธุรกิจก็หาซื้อที่ดินเพื่อสร้างบ้านหรือเปิดร้านค้าขายสินค้าให้ avatar คนอื่นๆ ฟังดูโอเคทีเดียว อาจจะไม่แตกต่างจากเกมออนไลน์ แต่แก่นแท้ที่ทำให้ Second Life โดดเด่นแตกต่างจากโปรแกรมอินเทอร์เน็ตทั่วไปก็คือ

1. ทุกอย่างในโลก Second Life ถูกสร้างจากน้ำมือของผู้เล่นทั้งสิ้น หมายถึง ตึกอาคาร, ถนน, รถยนต์, ยานอวกาศ, เสาไฟฟ้า, ตู้เย็น, ถังขยะ, เสื้อหนาว, รองเท้าส้นสูง, ซ้อน/ซัอม, หรือกระทั่ง "มด" ที่เห็นเดินอยู่ตามพื้นดิน ทุกสิ่งทุกอย่างเกิดขึ้นได้อย่างไร? ...เกิดจากภายในโปรแกรม Second Life ได้ผนวกเอา

เครื่องมือ 3 มิติเอาไว้ เพื่อให้ผู้เล่นมืออิสระที่จะสร้างวัตถุหรือสิ่งของใดๆก็ได้ ดังนั้นผู้เล่นทุกคน จึงมีสิทธิในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆขึ้นมาอย่างไร้ขีดจำกัด ปกป้องทรัพย์สินของตัวเอง! ...ภายใน Second Life ทุกสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจะถูกปกป้องอยู่ภายใต้ IP Rights เปรียบเทียบคล้ายกับว่าเป็นกฎหมายลิขสิทธิ์ นั่นคือทุกสิ่งทีสร้างขึ้นตกเป็นกรรมสิทธิ์ของคุณ คุณมีสิทธิ์ ที่จะแจกจ่าย หรือขายเพื่อแลกกับเงินได้ อย่างถูกต้องตามกฎหมายการให้กรรมสิทธิ์แก่ผู้ใช้งานโปรแกรมในการถือครองสินทรัพย์ดิจิทัลเหล่านี้ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนและ ซื้อขายสินค้า และเกิดวงจรเศรษฐกิจขึ้นมา

2. Second Life นั้นมีสกุลเงินของตัวเอง คือ Linden Dollars (L\$) ซึ่งสามารถแลกเปลี่ยนเป็นสกุลเงิน US Dollars (\$USD) ได้ อย่างถูกต้องตามกฎหมายทุกประการ ผู้คนใน Second Life จับจ่ายซื้อขายสินค้าโดยใช้เงินสกุลนี้ ประเทศแห่งอนาคต? ...ตั้งแต่เริ่มออนไลน์ตั้งแต่ปี 2003 ผู้คนจำนวนมากเริ่มสมัครเข้ามาร่วมสังคมใน Second Life ปัจจุบันมีผู้เล่นหรือประชากรทะลุ 14 ล้านคน ผนวกกับการซื้อขายและทำธุรกิจเป็นวงเงินสูงกว่า 1.8 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อวัน (ราวๆ 50 ล้านบาทต่อวัน) ทำให้ปัจจุบัน Second Life มีระบบเศรษฐกิจที่ซับซ้อน มีค่าเงินที่ผันผวนแทบคล้ายคลึงกับเมือง หรือประเทศในโลกจริงๆ

เอกสารอ้างอิง

- Helft, M. 2006, With YouTube, Student Hits Jackpot Again, The New York Times, October 12, 2006.
- Google To Acquire YouTube for \$1.65 Billion in Stock, <http://www.google.com>
- Boutin, P. 2006, 'A Grand Unified Theory of YouTube and MySpace,' April 28, 2006, <http://www.slate.com>
- Boutin, P. 2006, 'A Video History of YouTube,' October 18, 2006, <http://www.slate.com>
5. Patterson, T. (2006), 'Click, Respond, Repeat : How to watch web video,' October 18, 2006, <http://www.slate.com>
- Levin, J. 2006, 'Groin Pains : The agonizing journey from America's funniest home videos to YouTube,' August 24, 2006, <http://www.slate.com>
- Anderson, S. 2006, 'The Fab 4 Million : YouTube and the neglected art of lip-syncing,' April 28, 2006, <http://www.slate.com>
- Levin, J. (2006), 'YouTube's Zapruder films for sports junkies : How YouTube is making life miserable for referees,' October 18, 2006, <http://www.slate.com>
- <http://keng.com/2008/08/09/what-is-social-networking.pdf>
- http://th.wikipedia.org/wiki/Social_network_service
- http://ww.isriya.com/files/Social_networking.pdf