



หน้าแรก

แนวทางการนำ Social Network มาใช้ในการเรียนรู้

เมื่อ สัปดาห์, 13/10/2009 - 08:34 | แก้ไขล่าสุด ศุกร์, 24/09/2010 - 15:45 | By  supatkul



ตอนที่ 1 ไซ่ คุณเน้นแหละคือบุคคลแห่งปี 2006 ของนิตยสารไทมส์

"Time's Person of the Year: You"

เป็นประเด็นที่น่าสนใจมากเมื่อปลายปี 2006 ที่ผ่านมา เมื่อ นิตยสารไทมส์ได้ประกาศให้บุคคลแห่งปีคือ "You" หรือให้ "คุณ" ทุกๆ คนนั้นแหละครับได้เป็นบุคคลแห่งปี โดยไทมส์ได้กล่าวไว้ว่าพลังของมวลชนจากส่วนเล็กๆ ทั่วทุกมุมโลกนั้นได้มีส่วนร่วม ช่วยกันสร้างสังคมขนาดมหึมาขึ้นในโลกไซเบอร์ ซึ่งมันไม่เพียงแต่จะเปลี่ยนแปลงโลกนี้ไปเท่านั้น แต่มันยังเปลี่ยนวิถีทางที่ทำให้โลกนี้เปลี่ยนแปลงด้วย คุณ เทราสเฟียร์ เอล เซราฟิเตอร์ ได้แปลบทความนี้เป็นภาษาไทยเอาไว้แล้ว ดังนี้

ไซ่ คุณเน้นแหละคือบุคคลแห่งปี 2006 ของนิตยสารไทมส์

ทฤษฎีมหานุเคราะห์แห่งประวัติศาสตร์นั้นถูกกล่าวถึงโดยนักปรัชญาสกอต โทมัส คาร์ไลล์ ผู้เขียนไว้ว่า "ประวัติศาสตร์โลกนั้นไม่มีอะไรมากไปกว่าชีวประวัติของเหล่ามหาบุรุษ" เขาเชื่อว่าเพียงแค่คนบุรุษผู้ทรงพลังอำนาจ และมีชื่อเสียงไม่กี่คนเท่านั้น ที่กำหนดทิศทางชะตาอนาคตของมนุษยชาติ ทฤษฎีนี้ถูกท้าทายอย่างหนักในปีนี้

แน่นอนว่ามีปัจเจกบุคคลมากมายที่สมควรถูกประเมินในสิ่งเจ็ดปดโหดร้ายต่างๆที่เกิดขึ้นในปี 2006 ความขัดแย้งในอิรักยังคงเลือดและลูกกลม สงครามย่อยๆระหว่างอิสราเอลและเลบานอนปะทุขึ้น สงครามยึดเยื่อในซูดาน ทรราชเผด็จการหัวโบราณในเกาหลีเหนือครอบครองอาวุธนิวเคลียร์ ประธานาธิบดีอิหร่านก็ต้องการพลังนิวเคลียร์เช่นกัน ขณะเดียวกันยังไม่มีใครหันมาสนใจแก่ไซ่ภาวะโลกร้อน และไซ่ที่ผลิตเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน 3 ไม่เพียงพอ

แต่เมื่อมองปี 2006 ผ่านมุมที่แตกต่างออกไปคุณจะได้พบเรื่องราวอีกด้านหนึ่ง ด้านที่ไม่ใช่ความขัดแย้งของมหาบุรุษ มันเป็นเรื่องราวของชุมชนและความร่วมมือในขอบเขตที่กว้างใหญ่อย่างที่ไม่เคยพบมาก่อน ชุมคลังความรู้ระดับจักรวาลแห่ง wikipedia เครื่องช่วยทางสื่อสารมวลชนกว่าล้านแห่ง Youtube และมหานครออนไลน์ mspace มันเป็นเรื่องของพลังมวลชนจากส่วนน้อยที่พร้อมจะช่วยเหลือกันและกันโดยไม่หวังสิ่งใดตอบแทน และไม่เพียงจะเปลี่ยนแปลงโลกนี้ไปเท่านั้น มันยังเปลี่ยนวิถีทางที่ทำให้โลกนี้เปลี่ยนแปลง

เครื่องมือที่ทำให้สิ่งดังกล่าวเกิดขึ้นคือเว็รลด์ ไวด์ เว็บ หากไม่ใช่เว็บเดียวกันกับสิ่งที่ทิม เบอร์เนิร์ส ลี รวมเครือข่ายเข้าหากัน(เมื่อ 15 ปีที่แล้ว อ้างอิงจาก wikipedia) เพื่อให้เหล่านักวิทยาศาสตร์เป็นข้อมุลวิจัย หรือแม้แต่การเติบโตของสปูของธุรกิจคอมพิวเตอร์บนเว็บในปลายทศวรรษ 1990 เว็บใหม่ที่เป็นสิ่งนี้แตกต่างอย่างมาก มันคือเครื่องมือรวบรวมสิ่งละอันพันละน้อยของบุคคลหลายล้านแล้วทำให้พวกมันมีความสำคัญขึ้นมา ที่ปรึกษาในซิลิคอนวัลเลย์เรียกมันว่า เว็บ 2.0 ถึงแม้ว่ามันจะเป็นเพียงรูปแบบใหม่ของซอฟต์แวร์เก่า แต่มันก็เป็นการปฏิวัติอย่างแท้จริง

บัดนี้เราพร้อมแล้ว พร้อมสำหรับการรับสมดุลงข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกกลั่นกรอง ทั้งจากแหล่งข่าวในอิรัก บอสตัน และปักกิ่ง เรียนรู้วิถีชีวิตอเมริกันให้มากขึ้นโดยเพียงแค่มองจากพื้นหลังของวิดีโอในยูทิวบ์ - ห้องนอนที่รกรุงรัง และห้องอัดเสียงชั้นใต้ดินที่เต็มไปด้วยของเล่น - มากกว่าสิ่งที่เคยเคยดูในรายการโทรทัศน์ 1,000 ชั่วโมง

และเราไม่ได้เพียงแค่แค่มองดูเท่านั้น เรายังร่วมกระทำด้วย เราทำฐานข้อมูลประวัติและรูปตัวแทน(Avatar)เสมือนชีวิตที่สอง เขียนบทวิจารณ์หนังสือในเอมเขอน บันทึกเสียงพ็อดคาสต์ เราเขียนบล็อกเกี่ยวกับผู้สมัครรับเลือกตั้งที่พ่ายแพ้ และเขียนเพลงเกี่ยวกับการถูกลอก ถ้ายูทิวบ์เว็บแคมและสร้างโปรแกรมโอเพ่นซอร์ส

อเมริกาขึ้นขอบปั้งเจกอัจฉริยะบุคคล ไอน์สไตน์, เอดิสัน, (สตีฟ)จ๊อบส์, แต่เหล่านักฝันผู้เดียวตายอาจจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น บริษัทรถยนต์ทั้งหลายต่างเปิดการประกวดออกแบบ สำนักข่าวรอยเตอร์เปิดบล็อกควบคู่ไปกับการส่งข่าวตามมาตรฐาน ไม่ใคร่ขอพรที่ต้องทำงานล่วงเวลาเพื่อป้องกันส่วนแบ่งตลาดกับลินุกซ์ที่ผู้ใช้สร้างเอง เรากำลังมองดูการระเบิดของการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆซึ่งเพิ่งเริ่มต้นขึ้น เช่นเดียวกับหลายล้านความคิดที่ไหลมารวมกันสู่ระบบเศรษฐกิจที่มีปัญญา

แล้วคุณเหล่านี้คือใครล่ะ? แท้จริงแล้วคือคนที่นั่งลงหน้าจอกอมพิวเตอร์หลังจากทำงานหนักมาทั้งวัน แล้วบ่นว่าฉันจะไม่เสียเวลานั่งดูโทรทัศน์ในคืนนี้หรอก กดปุ่มเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วถ่ายหนึ่งที่มีอิ้วกัวนาที่ฉันเสียใจว่าเป็นพระเอกดีกว่า? ผสมเสียงร้องของ 50 cents เข้ากับดนตรีประกอบของวงครีนส์? เขียนบล็อกเรื่องอารมณ์ของฉันทันและสถานภาพของประเทศ หรือแนะนำเด็กแซ่แข็งร้านอาหารใหม่บนถนนสายใกล้บ้าน ใครล่ะที่มีทั้งเวลา พลังงานและความสนใจพอที่จะทำสิ่งเหล่านั้น?

คำตอบคือ "ตัวคุณเอง" เพื่อที่จะยึดครองอำนาจคืนจากเหล่าสื่อมวลชนข้ามชาติ เพื่อสถาปนาระบบประชาธิปไตยแห่งโลกดิจิตอล เพื่อสร้างสรรค์โดยไม่หวังผลตอบแทนและเอาชนะเหล่ามีอิ้วกัฟในเกมส์ของพวกเขา บุคคลแห่งปีของนิตยสารไทมส์ในปี 2006 คือ "คุณ"

แน่นอนว่ามันคงเป็นความคิดพลาดหากจะฝันหวานว่าสิ่งที่กล่าวไปจะเป็นเรื่องจริงแท้แน่นอน เว็บ 2.0 แสดงให้เห็นถึงอันตรายจากความโง่เขลาของมวลชนเท่ากันกับภูมิปัญญา หลายความคิดเห็นจาก Youtube แสดงถึงองศาของมนุษย์ที่อยู่อย่างโดดเดี่ยว ไม่สนใจโลกภายนอก และหงอยเหงาค้างค้ำอย่างเดียวดาย

แต่สิ่งเหล่านี้แหละที่น่าสนใจ เว็บ 2.0 เป็นงานทดลองทางสังคมขนาดมหึมา และเช่นเดียวกับการทดลองอื่นๆที่คร่ำคร่าการทดสอบ มันอาจล้มเหลวลงได้ ไม่มีแผนใดที่จะขึ้นนำการกระทำของสิ่งมีชีวิตจำนวนเกิน 6 พันล้านที่ไม่ใช่แบคทีเรียในการมีชีวิตและการกระทำต่างๆร่วมกันบนโลกนี้ แต่ปี 2006 ได้มอบแนวคิดบางอย่างให้เรา มันคือโอกาสที่จะสร้างความเข้าใจระดับนานาชาติรูปแบบใหม่ มิใช่ระหว่างนักการเมืองต่อนักการเมือง มหาบุรุษต่อมหาบุรุษ หากแต่เป็นพลเมืองต่อพลเมือง บุคคลต่อบุคคล มันเป็นเวลาที่เหมาะที่ทุกคนจะจ้องดูที่หน้าจอกอมพิวเตอร์แล้วคิดถึงใครหลายคนที่อยู่หน้าจออีกฝากหนึ่ง ก้าวต่อไปเถอะ แล้วมาบอกกับเราว่า คุณไม่สงสัยมันเลยแม้แต่น้อย

ที่มา <http://terasphere.exteen.com/20061219/you-yes-you-re-2006-times-person-of-the-year>

โดย Lev Grossman, จากนิตยสาร TIMES ฉบับวันที่ 25 ธันวาคม 2006

Terasphere แปล

ลิขสิทธิ์บทความต้นฉบับเป็นของ Times.com สงวนลิขสิทธิ์แปลตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ.2538

อนึ่ง หน้าปกของ TIMES ฉบับนี้ ตรงจอคอมพิวเตอร์นั้นเป็นกระดาษฟอยล์สะท้อนแสงเหมือนกระจก ซึ่งเมื่อเราเอามาส่องแล้วจะสะท้อนใบหน้าของเราเอง

ตอนที่ 2 กลุ่มการให้บริการ **Social Networking**

บทความ "Social Networks" ได้กล่าวถึงจุดกำเนิดของ Social Networking บนโลกอินเทอร์เน็ตที่เริ่มมาจาก **Craig's List** และในบทความได้ยกตัวอย่างเว็บไซต์ที่ให้บริการในลักษณะ Social Network ที่ได้รับความนิยมไว้ 10 บริการด้วยกัน ซึ่งได้เสริมตัวอย่างเข้าไปอีก และได้กล่าวถึง Social Networking ในประเทศไทยและบทบาทของ Social Network อีกด้วย ตัวอย่างเว็บไซต์และบริการที่มีลักษณะ Social Network แบ่งเป็นกลุ่มหลักๆ ได้ดังนี้

- **My Space, His, Facebook** – เผยแพร่ "ตัวตน"



เว็บไซต์เหล่านี้ใช้สำหรับนำเสนอตัวตน และเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ต สามารถเขียน blog สร้างอัลบั้มรูปของตัวเอง สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้

- **YouTube, Yahoo VDO, Google VDO, Flickr, Multiply** – เผยแพร่ "ผลงาน"



เราสามารถใช้บริการเหล่านี้ในการนำเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะเป็นวีดีโอ รูปภาพ หรือเสียงเพลง อย่างเช่นคลิปรีดีโอ **Canon Rock** ของ **เด็กธรรมดาคนหนึ่ง** ที่เอากีตาร์มาโซโล่เพลงคลาสสิกให้เป็นเพลงร็อค โดยถ่ายทำในห้องนอนของตัวเองอย่างง่าย ๆ และได้นำไปเผยแพร่ผ่านทาง YouTube จนโด่งดังไปทั่วโลก เป็นตัวอย่างที่เห็นชัดว่าเว็บไซต์ประเภท VDO Sharing นี้สามารถเผยแพร่ผลงานได้ดี

สำหรับช่างภาพ หรือดากล้องคนไทยหลายคนก็มักจะนิยมใช้ **Multiply** ในการนำเสนอผลงานภาพถ่ายของตัวเอง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ดิชมรูปภาพกัน และยังใช้เป็นอัลบั้มภาพออนไลน์เพื่อให้คนที่กำลังหาช่างภาพอยู่สามารถเข้ามาดูผลงาน และติดต่อจ้างช่างภาพคนนั้นได้โดยตรง

- **del.icio.us, Digg, Zickr, duocore.tv** – "ความสนใจ" ตรงกัน



del.icio.us



o **del.icio.us** เป็น Online Bookmarking หรือ Social Bookmarking โดยมีแนวคิดที่ว่า แทนที่เราจะ Bookmark เว็บไซต์ที่เราชอบเก็บไว้ในเครื่องของเราคนเดียว สู้เรา Bookmark เก็บไว้บนเว็บไม่ดีกว่าเหรอ จะได้แบ่งให้คนอื่นดูได้ด้วย และเราก็จะได้รู้ด้วยว่าเว็บไซต์ใดที่ได้รับความนิยมมาก เป็นที่น่าสนใจ โดยดูได้จากจำนวนตัวเลขที่เว็บไซต์นั้นถูก Bookmark เอาไว้จากสมาชิกคนอื่น ๆ

- o **Digg** ก็คล้ายๆ กัน แต่จะมีให้ Vote แต่ละเว็บที่ถูกยกมาน่าเสนอ และมีการ Comment ในแต่ละเรื่องนั้นด้วย
- o **Zickr** ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยคนไทย เป็นเว็บลักษณะเดียวกับ Digg เลย แต่เป็นภาษาไทย บริการเพื่อคนไทย น่าสนับสนุนมากๆ
- o **duocore.tv** ที่ให้สมาชิกสามารถ "เอา" (Vote) เรื่องเกี่ยวกับไอทีที่ชื่นชอบได้ แต่จุดเด่นของ duocore.tv นี้คือการนำเสนอรายการ Online TV โดยสองพิธีกรอารมณ์ดีที่จัดรายการกันแบบ Home VDO

- **WikiPedia, Google Maps, Pantip Club** เพชรพระอุมา – ร่วมกัน "ทำงาน"



- o **WikiPedia** เป็นสารานุกรมต่อยอด ที่อนุญาตให้ใครก็ได้เข้ามาช่วยกันเขียน และแก้ไขบทความต่างๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้เกิดเป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่างๆ ไว้มากมาย และก็มีภาษาไทยด้วย
- o ปัจจุบันเราสามารถใช่ **Google Maps** สร้างแผนที่ของตัวเอง หรือแชร์แผนที่ให้คนอื่นได้ จึงทำให้มีสถานที่สำคัญ หรือสถานที่ต่างๆ ถูกปักหมุดเอาไว้ พร้อมกับข้อมูลของสถานที่นั้นๆ ไว้แสดงผลจากการค้นหาได้อีกด้วย
- o สำหรับตัวอย่างการทำงานร่วมกันอีกรูปแบบหนึ่งเกิดขึ้นในระบบเว็บบอร์ด หรือ Forum **คุณอ้อม** บุตรชายของท่านม้วยได้เล่าเรื่อง **คลับเพชรพระอุมา** ให้ฟังในตอนท้ายของการสัมภาษณ์ว่า คลับเพชรพระอุมา ในห้องเฉลิมไทย เว็บบอร์ด Pantip.com นั้นได้มีการเปิดโอกาสให้คนทั่วไปสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์ "เพชรพระอุมา" ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องต่อไปของท่านม้วยได้ โดยภายในคลับได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อ Pre Production ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบทภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดงมาเป็นตัวละครต่างๆ รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่องด้วย ซึ่งทำให้ผู้ที่ชื่นชอบ หรือเป็นแฟนพันธุ์แท้ของเพชรพระอุมาสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ได้

- **Skype, BitTorrent** – Peer to Peer (P2P)



- o P2P เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่าง Client (เครื่องผู้ใช้, เครื่องลูกข่าย) กับ Client โดยตรง โปรแกรม Skype จึงได้นำหลักการนี้มาใช้เป็นโปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต และก็มี BitTorrent เกิดขึ้นมาเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการแบ่งปันไฟล์ต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็ว แต่ทว่ามันก็ก่อให้เกิดปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ตามมา

- **SecondLife, World WarCraft** – โลกเสมือน



- o สองตัวอย่างของโลกเสมือนนี้ มันก็คือเกมออนไลน์นั่นเอง SecondLife เป็นโลกเสมือนจริง สามารถสร้างตัวละครโดยสมมติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ ใช้ชีวิตอยู่ในเกมส์ อยู่ในชุมชนเสมือน (Virtual Community) สามารถซื้อขายที่ดิน และหารายได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ได้

ตอนที่ 3 Social Networking กับธุรกิจ

บทความ Social Networking and Your Business ได้แนะนำเทคนิคในการใช้ประโยชน์จาก Social Networking กับธุรกิจของเราว่าจะได้อย่างไรบ้าง



LinkedIn.com เป็นเว็บไซต์ Social Network คล้ายๆ กับ MySpace และ Facebook ต่างที่ LinkedIn ใช้ในด้านอาชีพ การงาน ไม่ได้ใช้ทางด้านความบันเทิง เราสามารถใช้ LinkedIn เพื่อเป็นที่เผยแพร่ประวัติ ผลงาน หรือ Resume ของตนเองได้ และสามารถสร้างเครือข่ายกับเพื่อนร่วมงาน เจ้านาย หรือคนรู้จักได้อีกด้วย LinkedIn จึงเป็นที่เหมาะสำหรับผู้ที่นำเสนอประวัติของตัวเอง และอีกมุมหนึ่งถ้าเราเป็นเจ้าของกิจการที่กำลังมองหาบุคคลมาเข้าร่วมงานอยู่ เราก็สามารถใช้ LinkedIn เพื่อหาประวัติบุคคลในเครือข่าย หรือบุคคลอื่นๆ ได้อีกด้วย

การโปรโมตตัวเองผ่าน MySpace เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่เราสามารถทำได้ ยกตัวอย่างเช่น ศิลปิน นักร้อง หรือนักดนตรีอิสระ ที่ไม่ได้สังกัดค่ายเพลงใหญ่ๆ นั้นสามารถใช้ MySpace ในการโปรโมตผลงานของตนเองได้ อย่าง MySpace ของศิลปินไทย เช่น บอย ตรัย ภูมิรัตน, ญารินดา, วง Lemon Soup และ E-Magazine อย่าง Display Egazine ก็ใช้ MySpace เป็นช่องทางเผยแพร่ผลงาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับแฟนๆ ที่คอยติดตามได้อีกด้วย

แล้วสิ่งสำคัญอีกสิ่งหนึ่งสำหรับ Social Network นั่นก็คือ เราสามารถพูดคุย นำเสนอ บอกเล่าเรื่องส่วนตัว และเรื่องธุรกิจของเราได้ ดังนั้นเราจึงควรสร้าง Link จากประวัติส่วนตัวของเราใน Social Network Site เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ธุรกิจของเรา เพื่อที่เพื่อนๆ ในเครือข่าย หรือใครที่สนใจ จะได้ตามลิงค์เข้าไปสู่เว็บไซต์ธุรกิจของเราได้

นี่คือตัวอย่างในเล็กๆ น้อยๆ ในการนำ Social Network มาใช้ในธุรกิจ



การนำ Blog มาใช้กับธุรกิจ "Gates backs blogs for businesses" เป็นบทความข่าวที่บอกว่า บิลล์ เกตส์ นั้นได้สนับสนุนการเขียน Blog สำหรับธุรกิจ โดยบิลล์ เกตส์ ได้กล่าวไว้ว่า "บล็อกเป็นสิ่งที่ดีสำหรับธุรกิจ การเขียน blog เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับลูกค้าอีกช่องทางหนึ่งที่ดีกว่าเว็บไซต์ และ E-mail และในปัจจุบันพนักงานกว่า 700 คนของ Microsoft เองก็ได้เขียนบล็อกเพื่อนำเสนอเรื่องราว และโครงการที่ตนเองกำลังทำอยู่แล้ว"

สรุปได้ว่า Social Networking นั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความร่วมมือกัน การแข่งขัน การแลกเปลี่ยนความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ความบันเทิง เป็นเครือข่ายระหว่างหน่วยเล็กๆ ที่เชื่อมโยงกันจนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ ที่ได้เปลี่ยนวิถีทางการเปลี่ยนแปลงโลกของเรา และเราก็สามารถนำ Social Network มาสร้างประโยชน์ให้กับธุรกิจของเราได้อีกด้วย

แหล่งที่มาของข้อมูล <http://www.donuzz.com/2007/social-networking-presentation>

ตอนที่ 4 ข้อดี ข้อเสีย ของ Social Network

ข้อดีของ Social Network

- สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
- เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
- ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว

- เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วีดิโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามาชื่นชมและแสดงความคิดเห็น
- ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
- ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น

ข้อเสียของ Social Network

- เว็บไซต์ ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
- Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต
- เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น
- ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

แหล่งที่มาของข้อมูล หนังสือ "The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in Cyberspace" ของ Peter Kollock

ตอนที่ 5 ปัจจัยแห่งความสำเร็จและอุปสรรค

- ความคิดของครู ผู้ปกครอง เด็กนักเรียน
- วิสัยทัศน์ของผู้บริหารตั้งแต่โรงเรียน เขตพื้นที่ กระทรวงที่เกี่ยวข้อง และระดับประเทศ
- การได้รับการสนับสนุนในด้านการให้ความรู้ อุปกรณ์ เครื่องมือ
- การส่งเสริมผู้จัดทำและผู้ใช้งาน
- ภาคเอกชน และสื่อต่างๆ ให้ความสำคัญ ส่งเสริม สนับสนุน