

การใช้ Second Life

เพื่อการเรียนการสอนทางบรรณารักษศาสตร์และ สารสนเทศศาสตร์

The Use of Second Life for Teaching and Learning in Library and Information Science



พัชร พิพิธกุล*

บทคัดย่อ

Second Life (SL) คือโปรแกรมโลกเสมือนจริงที่พัฒนาขึ้นในปี 2003 และมีการใช้งานอย่างกว้างขวาง ปัจจุบันมีผู้ใช้งานมากกว่า 15 ล้านคนทั่วโลก ลักษณะเด่นของโปรแกรม SL นั้นคือสถานที่หลายแห่งใน SL เป็นองค์กรที่มีอยู่จริงและเปิดสาขาใน SL เพื่อให้บริการผู้ใช้ในด้านการศึกษา SL ออกแบบมาเพื่อให้สามารถสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนทางไกลแบบห้องเรียนเสมือนจริง ทำให้มีมหาวิทยาลัยจากทั่วโลกประมาณ 300 แห่ง เปิดสาขาเพื่อทำการสอนนักศึกษาทางไกลแบบนับหน่วยกิตบน SL โดยนักศึกษาสามารถเข้าร่วมชั้นเรียน พบปะสนทนา กลุ่มสืบค้นข้อมูลในฐานข้อมูลห้องสมุดได้

ผู้วิจัยสนใจศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อแหล่งสารสนเทศบนโปรแกรม Second Life ในด้านทรัพยากรและบริการสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ โดยศึกษาแบบโครงการนำร่องกับนิสิตสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน เป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยมอบหมายให้นิสิตเข้าใช้ห้องสมุดและศูนย์สารสนเทศใน SL ด้วยตนเอง โดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีความคิดเห็นว่า SL เป็นแหล่งสารสนเทศออนไลน์ที่ดี ทันสมัย สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ เนื้อหาน่าสนใจ เชื่อมโยงกับการเรียนในสาขาวิชา ทำให้นิสิตได้รับความรู้ไปพร้อมกับความเพลิดเพลิน

คำสำคัญ: แหล่งสารสนเทศออนไลน์,
บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

Abstract

The research result shown that students think SL is a good learning resource and is fun to use. Students can communicate without an electronic barrier. Students think if they had more interesting things to do on computer which related to study, they would focus more on it.

Second Life(SL) is a 3D virtual world which was opened to the public in 2003 and has grown explosively to more than 15 millions of users from around the world. There is likely virtual representation of environment that one finds in the real world. For education, SL provides a platform for interactive experiences that bring a new dimension to learning, an active education community. More than 300 universities and colleges around the world have set up virtual campuses where students can meet, attend classes and create content together. The platform of learning resources in SL is interesting. With the 3D environment, students can create their avatar, explore the learning resources, search online databases, and gain experiences.

The researcher was interested in studying the opinion of the students toward Second Life as online learning resources using the pilot project. The objective of this study was to investigate students perception of Second Life as learning resource. The pilot study used the qualitative method, with 5 undergraduate library and information science students. The researcher taught students how to integrate themselves into SL. The student were given a series of educationally related tasks which

* อาจารย์ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

involved searching for information within SL, viewing and downloading information and communicating with other students and other residents. Then they were given tasks without assistance which involved going to university libraries and museums, using reference service, searching the special databases and exploring the events in SL. Data collected from the focus group and from the indepth interviews. The research result shown that students think SL is a good learning resource and is fun to use. Students can communicate with an electronic barrier. Students think if they had more interesting things to do on computer which related to study, they would focus more on it.

Keywords: Second Life, Virtual World,

ความเป็นมาและความสำคัญ

Second Life (SL) เป็นโปรแกรมสังคมเสมือนออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นโดยบริษัท Linden Lab เมื่อปี 2003 และปัจจุบันมีผู้ใช้งานประมาณ 15 ล้านคนทั่วโลก (Linden research Inc, 2008) จุดเด่นของ SL คือองค์กรต่างๆ ที่มีอยู่จริง เปิดสาขาอยู่บน SL เพื่อเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์และติดต่อกับผู้ใช้ ในการศึกษาชั้น SL ถูกนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนทางไกลผ่านระบบ e-Learning โดยมีการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนเสมือน ให้ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเรียนแบบนับหน่วยกิตเข้ามาเรียนแบบออนไลน์ (The Horizon Report 2007, 2008) การศึกษาเอกสารอ้างอิงของบริษัท Linden Lab ซึ่งเป็นผู้พัฒนา Second Life (Linden research Inc, 2008) นั้นพบว่ามหาวิทยาลัยทั่วโลก จำนวนประมาณ 300 มหาวิทยาลัย ได้เปิดสาขาใน SL เพื่อจัดการเรียนการสอนทางไกลแบบนับหน่วยกิต ตัวอย่าง มหาวิทยาลัยที่เปิดการเรียนการสอนบน SL ได้แก่ Harvard University, Princeton University, San Jose' State University, University of California Berkley ประเทศสหรัฐอเมริกา Monarch University ประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น โดยหลักสูตรที่เปิดสอนนั้นมีตั้งแต่ระดับปริญญาตรีจนถึงปริญญาเอก โดยผู้สำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาเทียบจากมหาวิทยาลัยเหมือนกับนักศึกษาทั่วไป (Spring 2007 Survey Educators in Second Life, 2008) การใช้ห้องเรียนเสมือน บน SL นั้น

มีระบบที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประกอบการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น โปรแกรมนำเสนองาน (PowerPoint) ไฟล์วิดีโอ และการสนทนาแบบเสียงและสนทนาผ่านแป้นพิมพ์ ผู้เรียนสามารถซักถามและบันทึกไฟล์การสนทนายาระหว่างเรียนและบันทึกวิดีโอการเรียนการสอนเก็บไว้ได้ (Spring 2007 Survey Educators in Second Life, 2008)

ห้องสมุดใน SL มีหลายระดับ ทั้งห้องสมุดแห่งชาติ ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดเฉพาะ ห้องสมุดโรงเรียน และห้องสมุดมหาวิทยาลัย ซึ่งห้องสมุดบน SL ส่วนใหญ่เป็นห้องสมุดที่มีอยู่จริง และองค์กรมีนโยบายในการให้บริการผู้ใช้งานโลกเสมือนจริง จึงเปิดสาขาใน SL (The Media Consortium, 2008) มีบรรณารักษ์จริงที่เข้ามาให้บริการ มีทรัพยากรและกิจกรรมต่างๆ ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง โดยมีบรรณารักษ์ประจำและอาสาสมัครมาช่วยพัฒนาทรัพยากรดิจิทัลและสื่อต่างๆ ออกให้บริการ

นอกจากนี้ บน SL ยังมีเวทีสำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่มผู้ใช้ ตามความสนใจในสาขาต่างๆ เช่น การศึกษา ศิลปะ ดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ เป็นต้น และมีจดหมายข่าวของกลุ่มออกเป็นประจำ ซึ่งนับเป็นการใช้ประโยชน์ของโลกเสมือนมาบูรณาการกับชีวิตจริง (Spring 2007 Survey Educators in Second Life, 2008).

จากความนิยมและการใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงที่แพร่หลายในการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา และการขยายบริการของแหล่งทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดมาสู่ห้องสมุดเสมือนนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการทดลองจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนเสมือนและศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อแหล่งสารสนเทศบนโปรแกรม Second Life ในด้านทรัพยากรและบริการสารสนเทศเพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอนสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์โดยนำประโยชน์ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้านี้เชื่อมโยงกับการเรียนการสอนวิชา บส353 คอมพิวเตอร์ในงานบริการสารสนเทศ ซึ่งจะช่วยให้นิสิตได้ศึกษารูปแบบการบริการที่ทันสมัยของสาขาวิชา และมีความเข้าใจในบทบาทของผู้ให้บริการสารสนเทศในยุคปัจจุบันมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 การประชุมกลุ่มนักวิชาการด้านเทคโนโลยีการศึกษา ทุกวันอังคาร ที่ Monclair State University



ภาพที่ 2 การแสดงประกอบการเล่าเรื่อง Dracula ของห้องสมุดประชาชนใน SL ก่อนเทศกาลฮาโลวีน



ภาพที่ 3 เคาน์เตอร์บริการตอบคำถามของห้องสมุด มีบรรณารักษ์ให้บริการช่วยค้นคว้า

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อแหล่งสารสนเทศบนโปรแกรม Second Life ในด้านทรัพยากร และบริการสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์

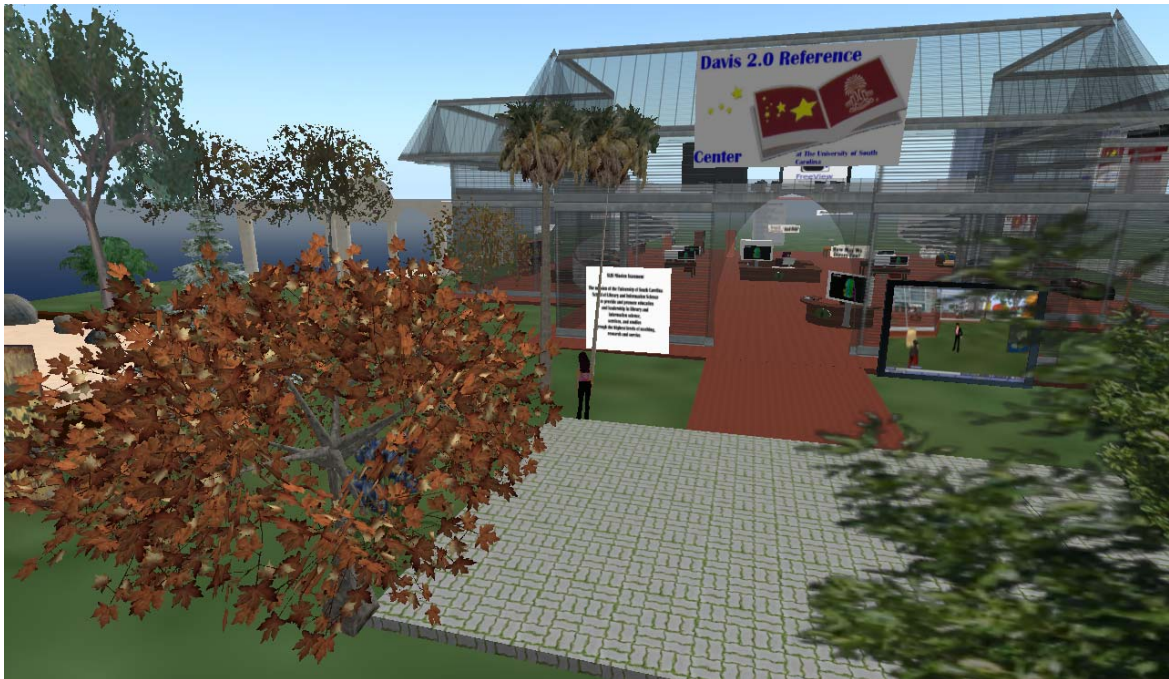
ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้ศึกษากับนิสิตจำนวน 5 คน โดยสอนการใช้งาน Second Life ให้แก่นิสิต และมอบหมายให้นิสิตใช้งานแหล่งสารสนเทศห้องสมุดใน Second Life

เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อห้องสมุดเสมือน ด้านการใช้ห้องสมุดและทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยสอนการใช้งาน Second Life ให้แก่นิสิต แนะนำและอธิบายการใช้งานสถานที่ต่างๆ บน Second Life และห้องสมุดเสมือน จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ Alliance Second Life Main Library, National Library of Medicine, Chicago Public Schools Department of Libraries and Information Services และมอบหมายให้นิสิตเข้าใช้งานห้องสมุด 3 แห่ง ได้แก่ Stanford University Libraries, Whitehorn Memorial Library: Caledon Library, West of Ireland Library and Cultural Center ทำการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ จากนั้นเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อห้องสมุดเสมือนด้านการใช้ห้องสมุด และทรัพยากรสารสนเทศ เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ ในรายวิชา บส353 คอมพิวเตอร์ในงานบริการสารสนเทศ



ภาพที่ 4 ห้องสมุด University of South Carolina

ผลการวิจัย

การศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อแหล่งสารสนเทศห้องสมุดบนโปรแกรม Second Life เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารบรรณศาสตร์ พบว่า นิสิตมีความคิดเห็นว่าแหล่งสารสนเทศห้องสมุดบนโปรแกรม Second Life ช่วยให้นิสิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับห้องสมุดเสมือนมากยิ่งขึ้น มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้ใช้ และช่วยให้นิสิต สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ด้วยความสะดวกและเพลิดเพลิน ในด้านทรัพยากรสารสนเทศนั้น ห้องสมุดใน Second Life จัดให้บริการแบบเครือข่ายความร่วมมือระหว่างห้องสมุด ทำให้มีทรัพยากรในรูปแบบดิจิทัลจำนวนมาก สามารถสืบค้นบทความจากฐานข้อมูลได้ และทรัพยากรในห้องสมุดเกือบทุกรายการจะมีการเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม ในด้านการบริการเนื่องจากความร่วมมือระหว่างห้องสมุดทำให้นิสิตสามารถพบปะพูดคุยกับบรรณารักษ์ให้บริการตอบคำถามภายในห้องสมุดได้ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งนิสิตคิดว่าเป็นจุดเด่นของการให้บริการ ข้อจำกัดของ Second Life นั้นพบว่า มีข้อจำกัดในการเข้าถึงทางด้านความเร็วและภาษา เนื่องจากความเร็วของอินเทอร์เน็ต และการประมวลผลของคอมพิวเตอร์ และ Second Life ยังไม่รู้จักรักเป็นที่แพร่หลาย เมนูในการใช้งานเป็นภาษาอังกฤษซึ่งนิสิตพบว่าตนเองมีข้อจำกัด

ทางด้านภาษา อย่างไรก็ตาม นิสิตคิดว่า Second Life สามารถช่วยให้นิสิตฝึกฝนภาษาอังกฤษ ผ่านการใช้งานเมนูต่างๆ ของโปรแกรม และมีความกล้าในการพูดคุยกับผู้อื่นใน Second Life มากกว่าในชีวิตจริง

อภิปรายผล

1. การศึกษาความคิดเห็นของนิสิตต่อแหล่งสารสนเทศห้องสมุดบนโปรแกรม Second Life เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารบรรณศาสตร์ พบว่า นิสิตมีความคิดเห็นว่าแหล่งสารสนเทศห้องสมุดบนโปรแกรม Second Life ช่วยให้นิสิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับห้องสมุดเสมือนมากยิ่งขึ้น นั้นนับว่า Second Life เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับใช้เป็นสื่อการสอนหรือใช้อธิบายประกอบการสอนเรื่องการจัดการบริการห้องสมุดในยุคดิจิทัลและห้องสมุดเสมือน ที่นิสิตสามารถทดลองเข้าใช้ได้จริง โดยนิสิตสามารถศึกษารูปแบบของความร่วมมือระหว่างห้องสมุดมหาวิทยาลัย ห้องสมุดเฉพาะ ห้องสมุดโรงเรียน และหอสมุดแห่งชาติของหลายประเทศ วิธีการจัดการทรัพยากรสารสนเทศ และการให้บริการผู้ใช้ได้ตลอดเวลา และทำให้นิสิตมีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพบรรณารักษ์ และสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นระหว่างบุคคลในสาขาอาชีพ

2. จากผลการวิจัยดังกล่าว นิสิตพบว่าตนเองมีข้อจำกัดในการใช้ Second Life ในด้านภาษา เพราะยังไม่มีเมนูการใช้งานภาษาไทย และทรัพยากรสารสนเทศมักเป็นภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศอื่นๆ เนื่องจากโปรแกรม Second Life ยังไม่แพร่หลายมากนักสำหรับผู้ใช้งานชาวไทย การพัฒนาเนื้อหาสารสนเทศเป็นภาษาไทยจึงยังมีน้อย

3. การใช้แหล่งสารสนเทศบน Second Life ทำให้ นิสิตได้มีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ในการให้บริการสารสนเทศ ซึ่งมีความสำคัญต่อสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารบรรณศาสตร์ เพราะเป็นสาขาที่เน้นการให้บริการผู้ใช้ให้เข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว จากผลการดำเนินงานความร่วมมือของ Alliance Second Life Library (Tom Peters, 2007) พบว่าผู้ใช้ซึ่งเป็นบุคลากรในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารบรรณศาสตร์ ได้ให้ความสำคัญต่อการศึกษาดูงานห้องสมุดใน SL ซึ่งเป็นช่องทางใหม่ในการบริการผู้ใช้ออนไลน์ มีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาการบริการตามความต้องการของผู้ใช้อย่างต่อเนื่อง ห้องสมุดเสมือนใน SL มีทรัพยากรสารสนเทศหลากหลายรูปแบบ ทั้งฉบับพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์และดิจิทัล ตลอดจนการนำเทคโนโลยี Web 2.0 มาใช้ในการให้บริการสารสนเทศ ซึ่งผู้ใช้สามารถปฏิสัมพันธ์กับระบบได้แบบเรียลไทม์

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยที่ได้ มาใช้ปรับปรุงเนื้อหาในการเรียนการสอนวิชา บส353 คอมพิวเตอร์ในงานบริการสารสนเทศ ภาคเรียนที่ 2/2552 ทำให้วิชานี้มีเนื้อหาทันสมัย ครอบคลุมเทคโนโลยีใหม่ล่าสุด นอกจากนี้ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นความเป็นไปได้ในการทำวิจัยในอนาคตโดยใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้คือ คณาจารย์สามารถนำ Second Life มาพิจารณาเป็นทางเลือกในการใช้เครื่องมือประกอบการสอน หรือการมอบหมายงานแก่นิสิต ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และสามารถทำวิจัยในชั้นเรียนถึงผลการใช้ Second Life ประกอบการสอน หรือศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้ Second Life เป็นแหล่งเรียนรู้เสริมจากการเรียนในชั้นเรียน



รายการอ้างอิง

- Linden research Inc. **About linden lab.** (Online). 2008. Available : <http://lindenlab.com/about>. (17 September 2008)
- Peters, Tom. **A Report on the First Year of Operation of the Alliance Second Life Library 2.0 project also known as the Alliance Information Archipelago** (Online). 2008. Available: <http://www.alliancelibrarysystem.com/pdf/07sllreport.pdf> . (17 September 2008)
- Simteach.** (Online). 2008. Available : http://www.simteach.com/wiki/index.php?title=Second_Life_Education_Wiki. (17 September 2008)
- Spring 2007 Survey Educators in Second Life. **The New Media Consortium 2007.** (Online). 2008. Available : <http://www.nmc.org/news/nmc/sl-educator-survey>. (17 September 2008)
- The Horizon Project Call to Scholarship. **The New Media Consortium 2007.** (Online). 2008. Available : <http://www.nmc.org/pdf/Horizon-Project-Call-to-Scholarship.pdf>. (17 September 2008)
- The Horizon Report 2007. **The New Media Consortium 2007.** (Online). 2008. Available : http://www.nmc.org/pdf/2007_Horizon_Report.pdf. (17 September 2008)
- The Media Consortium. **Social Networking, the “Third Place,” and the Evolution of Communication.** (Online). 2008. Available : <http://www.nmc.org/pdf/Evolution-of-Communication.pdf>. (17 September 2008)