

**ขอเชิญส่งบทความและบทความ**  
**เข้าร่วมการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยา ครั้งที่ 13**  
**เรื่อง มนุษย์ในโลกดิจิทัล**  
วันที่ 4-6 กรกฎาคม ปี พ.ศ.2562 ณ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

---

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) เห็นความสำคัญของสถานการณ์โลกในคริสต์ศตวรรษที่ 21 ที่ความสัมพันธ์และกิจกรรมทางสังคมของมนุษย์เคลื่อนออกจากพื้นที่ทางกายภาพไปสู่พื้นที่ของเทคโนโลยีสื่อสารและสื่อดิจิทัลมากขึ้น สิ่งนี้นักมานุษยวิทยาจำเป็นต้องตั้งคำถามก็คือ โลกดิจิทัลสร้างรูปแบบทางสังคมและวัฒนธรรมต่างไปจากเดิมอย่างไร มนุษย์จะนิยามตัวตนและแบบแผนการดำเนินชีวิตอย่างไร อิทธิพลและอำนาจของสื่อดิจิทัลมีผลต่อการสร้างความรุนแรงและความไม่เท่าเทียมทางสังคมแบบใหม่อย่างไร คนกลุ่มไหนได้ประโยชน์และเสียประโยชน์จากการใช้สื่อดิจิทัล อะไรคือการควบคุม การสร้างกฎระเบียบและการขึ้นทางสังคมที่ปรากฏอยู่ในสื่อดิจิทัล คำถามเหล่านี้เป็นความท้าทายของการศึกษาทางมานุษยวิทยา คำถามเหล่านี้นำไปสู่หัวข้อ “มนุษย์ในโลกดิจิทัล” ในการประชุมวิชาการทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 13 ในปี พ.ศ. 2562 โดยคาดหวังว่านักมานุษยวิทยาจะร่วมแลกเปลี่ยนความคิดและตั้งคำถามต่อเหตุการณ์และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโลกดิจิทัล เพื่อนำเสนอแนวคิดทฤษฎีและวิธีวิทยาใหม่ ๆ ที่ใช้ศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์เหล่านี้ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) จึงขอเชิญชวนส่งบทความและบทความเข้าร่วมการประชุม ภายใต้หัวข้อต่อไปนี้

### **1 มานุษยวิทยาดิจิทัล (Digital Anthropology)**

บทความในหัวข้อนี้ ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับการชี้ให้เห็นวิธีวิทยาและกรอบความคิดทฤษฎีใหม่ๆ ที่นักมานุษยวิทยาใช้ศึกษาวิเคราะห์และทำความเข้าใจความสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ในโลกดิจิทัล หรือการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือช่วยในการศึกษาวิจัยทางมานุษยวิทยา หรือ มองพื้นที่ดิจิทัลเป็นสนามแบบใหม่ของนักมานุษยวิทยา หรือ ชี้ให้เห็นสภาพปัญหาของการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อมนุษย์

### **2 อัตลักษณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Self & Identity)**

บทความในหัวข้อนี้ ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จิตสำนึก และความมีตัวตนของมนุษย์ภายใต้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ศาสนา การเมือง เพศภาวะ ฯลฯ หรือชี้ให้เห็นการผนวกรวมกันของตัวตนมนุษย์ เครื่องจักร สิ่งมีชีวิต และวัตถุสิ่งของ จนเกิดเป็นอัตลักษณ์แบบใหม่ เช่น การเป็นตัวละครในเกมออนไลน์ เฟสบุ๊ค อินสตาแกรม และแอปพลิเคชัน หรือวิพากษ์พรมแดนของความจริงและความเสมือนจริงในโลกดิจิทัล หรือ อธิบายการเปลี่ยนแนวคิดทฤษฎีที่ใช้วิเคราะห์ตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์จากโลกกายภาพไปสู่โลกดิจิทัล

### 3 พลเมืองเครือข่ายภายใต้วาทกรรม (Netizen in Social Media Discourses)

บทความในหัวข้อนี้ ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ผู้กระทำการหลายประเภท (Multiple-agent) ที่ร่วมทำกิจกรรมทางสังคมในอินเทอร์เน็ต เช่น การแชร์ข้อมูลข่าวสารในโซเชียลมีเดีย การสร้างกลุ่มตามไลฟ์สไตล์และรสนิยมจนเกิดเป็นพลเมืองเครือข่าย ฯลฯ หรือชี้ให้เห็นบทบาทใหม่ของสื่อโซเชียลในการชี้แนะและชักจูงคนให้คล้อยตามหรือโต้แย้งกัน หรือวิพากษ์อำนาจ/ความรู้ และวาทกรรมที่เกิดจากนโยบายไทยแลนด์ 4.0 และกฎเกณฑ์ใหม่ๆ ในการใช้สื่อดิจิทัลที่มีผลต่อวิถีชีวิตมนุษย์ เช่น การไม่ต้องใช้เงินสด

### 4 ความเสี่ยงในสังคมดิจิทัล (Risks in digital society)

บทความในหัวข้อนี้ ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่มนุษย์แสดงความหวาดระแวง ความไม่มั่นใจ ความสงสัย และความไม่ปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล หรือชี้ให้เห็นความเสี่ยงของการขโมยข้อมูล (Hacker) การสร้างข้อมูลเท็จ อันตรายจากไวรัสในอินเทอร์เน็ต การลวงความลับ และการละเมิดสิทธิส่วนตัว หรืออธิบายสถานการณ์ของการเผชิญกับคนแปลกหน้า การคาดเดาไม่ได้ การตกเป็นเหยื่อ การถูกล่อลวง และถูกใช้เพื่อแสวงหาประโยชน์

### 5 เทคโนโลยีดิจิทัลกับการจัดการความรู้วัฒนธรรม (Digital technology and cultural knowledge management)

บทความในหัวข้อนี้ ควรนำเสนอประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการข้อมูลความรู้ การสร้าง Archive และ Big Data ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของมนุษย์ และช่วยฟื้นฟู อนุรักษ์ สืบทอดวัฒนธรรม หรืออธิบายให้เห็นปัญหา อุปสรรค ข้อจำกัดและข้อท้าทายของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดระเบียบและสร้างมาตรฐานข้อมูลที่มีความแตกต่างกัน

### 6 ความเหลื่อมล้ำและการก้าวทันโลกดิจิทัล (Inequality and Digital Media Literacy)

บทความในหัวข้อนี้ ควรอธิบายให้เห็นถึงการมีความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่แตกต่างกันของคนกลุ่มต่าง ๆ เช่น เด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน ผู้สูงอายุ หรือชี้ให้เห็นวิธีการใช้สื่อดิจิทัลของคนที่ไม่เหมือนกัน รวมทั้งโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ไม่เท่ากัน คนบางกลุ่มได้ประโยชน์ บางกลุ่มเสียประโยชน์ ส่งผลให้เกิดช่องว่าง ความไม่เท่าเทียม และความเหลื่อมล้ำทางสังคม

### 7 การแสวงหาความบันเทิงในโลกดิจิทัล (Digital Entertainment)

บทความในหัวข้อนี้ ควรอธิบายให้เห็นพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของคนกลุ่มต่าง ๆ ในการแสวงหาความบันเทิง ความสนุกสนาน ความพึงพอใจ เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ พุดคุยสนทนา ไลฟ์สด ฯลฯ หรืออธิบายให้เห็นโลกส่วนตัวของคน การตัดขาดจากโลกภายนอก การใช้สื่อดิจิทัลเป็นพื้นที่แสวงหาความสุขความสำราญ หรือวิพากษ์ความบันเทิงที่มาพร้อมการโฆษณาสินค้าที่ถูกยัดเยียดให้โดยไม่รู้เท่าทัน

## 8 ทุนนิยมดิจิทัล ( Digital Capitalism)

บทความในหัวข้อนี้ ควรอธิบายให้เห็นรูปแบบการค้า ธุรกิจ และการตลาดแบบใหม่ๆ ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการรวบรวมกิจการ การผูกขาด และแสวงหากำไร เช่น ธุรกิจ Start Up, Bitcoin, GrabBike, GrabCar, Digital Banking ฯลฯ หรือวิพากษ์ระบบการขายสินค้าออนไลน์ที่เปลี่ยนพฤติกรรมผู้บริโภคของคนบนฐานคิดของความทันสมัย และคนทันสมัยที่ชีวิตอยู่ในความสะดวกสบาย ความรวดเร็วและความมีประสิทธิภาพ

## 9 จริยธรรมในยุคดิจิทัล (Ethic in Digital Era)

บทความในหัวข้อนี้ ควรชี้ให้เห็นปัญหาทางด้านจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การเคารพสิทธิของบุคคล ความรับผิดชอบต่อสังคม ความถูกต้องของข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ หรืออธิบายให้เห็นการเปลี่ยนแปลงคุณค่าและความหมายของจริยธรรมที่เกิดขึ้นในการใช้สื่อดิจิทัล หรืออธิบายให้เห็นรูปแบบความสัมพันธ์ของมนุษย์ในโลกดิจิทัลที่มีผลต่อการสร้างจริยธรรม

## 10 ความรุนแรงในโลกดิจิทัล (Digital Violence)

บทความในหัวข้อนี้ ควรอธิบายและวิเคราะห์เหตุการณ์และเรื่องราวที่บุคคลใช้ความรุนแรงในสื่อดิจิทัล เช่น การใช้คำพูดข้อความดูหมิ่นเหยียดหยาม ล้อเลียน เสียดสี ประณาม โจมตี ฯลฯ และมีผลทำให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย เสียหาย หรือเสียชื่อเสียง หรือชี้ให้เห็นรูปแบบความรุนแรงแบบใหม่ๆ ที่ปรากฏขึ้นในสื่อดิจิทัล เช่น การใช้ภาพ สัญลักษณ์ คลิปวิดีโอ คลิปเสียง ที่สื่อถึงความรุนแรงและการทำร้ายมนุษย์ สัตว์ และวัตถุสิ่งของ เป็นต้น

### รายละเอียดของการส่งบทความ

1. บทความมีความยาว 1 หน้ากระดาษเอ 4 (ตามแบบฟอร์ม)
2. ระบุชื่อบทความ ชื่อผู้เขียน ทั้งภาษาไทยและอังกฤษ
3. ระบุที่อยู่ของผู้เขียน พร้อมเบอร์โทรศัพท์ และอีเมล
4. ส่งบทความทั้งภาษาไทยและอังกฤษ
5. ส่งประวัติผู้เขียนโดยสังเขป (ตามแบบฟอร์ม)

### ระยะเวลาการส่งบทความ

ตั้งแต่บัดนี้จนถึงวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2562

### ระยะเวลาในการส่งบทความ

ผู้ผ่านการคัดเลือกให้นำเสนอบทความ จะต้องส่งบทความฉบับสมบูรณ์ความยาว 12-15 หน้า (เอ4) ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun PSK ขนาด 16 พอยต์ พิมพ์เว้นบรรทัดห่างแบบ single spacing ตัวเลขให้ใช้เลขอารบิก

ภายในวันที่ 31 พฤษภาคม 2562

ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกให้นำเสนอบทความ  
ภายใน 15 มีนาคม 2562

**การส่งบทความและบทความ**

ส่งเป็น word file ทางอีเมล tanawut.p@sac.or.th

**ติดต่อสอบถาม**

นายธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์

โทร. 02-8809429 ต่อ 3805

**แบบฟอร์มของบทความ**

ชื่อบทความ (ไทย ,อังกฤษ).....

ชื่อผู้เขียน (ไทย, อังกฤษ).....

บทความสอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง.....

สาระสำคัญของบทความ (ความยาวไม่เกิน 20 บรรทัด)

.....

.....

คำหลักในบทความ (Keywords) ไม่เกิน 3 คำ

**แบบฟอร์มของประวัติผู้เขียน**

ชื่อ-นามสกุล

หน่วยงานที่สังกัด

ที่อยู่ /โทรศัพท์ /โทรสาร /อีเมล

ประวัติการศึกษา

ประเด็นวิชาการที่สนใจ

ผลงานวิชาการในรอบ 3 ปี ไม่เกิน 5 เรื่อง (ถ้ามี)