



## نسبت سوادبصری و شکاف دیجیتال در میدان اجتماعی بر اساس نظریه پیر بوردیو

ضحی اصغرزاده چرندابی<sup>۱\*</sup>، حسن بلخاری قهی<sup>۲</sup>، مینا محمدی و کیل<sup>۳</sup>

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری پژوهش هنر، گروه هنر، پردیس بین‌المللی کیش، دانشگاه تهران، کیش، ایران.

<sup>۲</sup> استاد گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

<sup>۳</sup> استادیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

دریافت مقاله: ۱۴۰۲-۰۶-۲۳، پذیرش نهایی: ۱۴۰۲-۰۹-۱۱

### چکیده

سواد بصری VL یا سواد بصری دیجیتال DVL، به واسطه تصویری شدن فناوری‌های نوین در عصر دیجیتال، به جزء جدایی‌ناپذیری از مجموعه مهارت‌های ضروری برای کاربران تبدیل شده و محدوده کاربران از متخصصان تا عموم مردم از نسل‌های گذشته و کودکانی که با این فناوری‌ها رشد می‌یابند نیز گسترده شده است. این تغییرات به واسطه مجموعه مهارت‌هایی که به آن سرمایه دیجیتال گفته می‌شود در میدان‌های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی به وقوع پیوسته است. در تمامی میدان‌ها سرمایه دیجیتال به سان پلی برای کسب سایر سرمایه‌ها عمل می‌کند. بر اساس تلقی بوردیو از عادت‌واره و میدان، تغییر در یکی از آنها ضرورتاً به تغییر دیگری می‌انجامد. بنابراین برای سازگاری، عادت‌واره عاملان در میدان که کاربران فناوری‌های دیجیتال محسوب می‌شوند باید هم‌راستا و مرتبط با تغییرات میدان باشد. از این رو این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی، بر پایه نظریه میدان پیر بوردیو، به تبیین رابطه بین مهارت سوادبصری به عنوان عادت‌واره‌ای برای سازگاری عاملان در میدان و شکاف دیجیتال در سه سطح، به عنوان مانعی برای کسب سرمایه دیجیتالی می‌پردازد. گردآوری داده‌ها به شیوه اسنادی-کتابخانه‌ای و تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز به شیوه استقرایی انجام شده است. در نهایت چنین نتیجه‌گیری می‌شود که بنابر دیالکتیکی که بین عادت‌واره و سرمایه در میدان وجود دارد، سوادبصری در حکم عادت‌واره در کسب سرمایه دیجیتالی و بازتولید سایر سرمایه‌ها به عاملان در میدان کمک خواهد کرد. این امر عاملی در جهت کاهش شکاف دیجیتالی در بستر اجتماعی خواهد بود. از طرفی چون مهارت سواد بصری بیشتر از طریق تکرار در تجربه دیدن به دست می‌آید با افزایش شکاف دیجیتالی در سطح یک و دو بین عاملان، احتمال بروز نابرابری‌های اجتماعی و عدم دسترسی به سرمایه‌ها نیز افزایش پیدا خواهد کرد.

### واژگان کلیدی

سواد بصری، شکاف دیجیتال، عادت‌واره، سرمایه دیجیتال، میدان اجتماعی

استناد: اصغرزاده چرندابی، ضحی؛ بلخاری قهی، حسن؛ محمدی و کیل، مینا (۱۴۰۳)، نسبت سوادبصری و شکاف دیجیتال در میدان اجتماعی بر اساس نظریه

پیر بوردیو، رهپویه هنرهای تجسمی، ۷(۲)، ۸۱-۹۰. DOI: 10.22034/ra.2024.2011587.1397

\*نویسنده مسئول: E-mail: Zoha.asgharzadeh@gmail.com



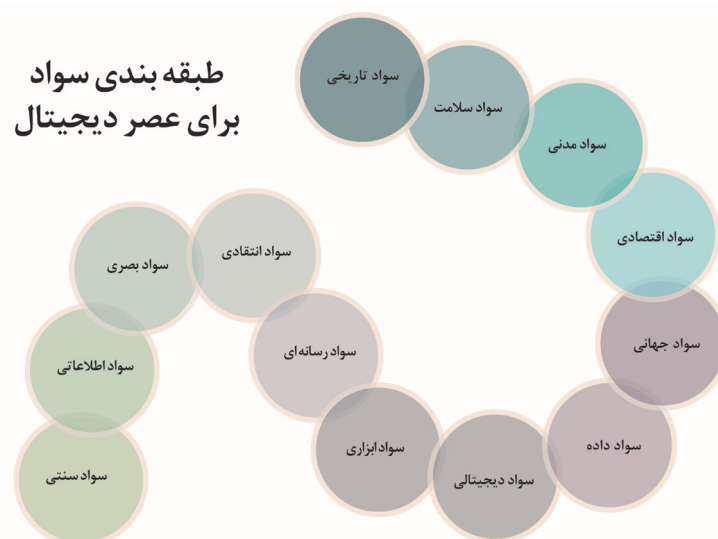
## مقدمه

تصاویر و درک محتوای آنها به یکی از مهارت‌های اساسی در کاربری از فناوری‌های دیجیتالی تبدیل شده است. اکنون ارتباطات بصری نه تنها در حیطه متخصصان این رشته بلکه در حوزه ارتباطات جمعی نیز از اهمیت حیاتی و روزافزونی برخوردار است (کهنوند، ۱۳۹۰: ۱۸۱). خواندن و درک محتوای انبوه تصاویری که زندگی روزمره انسان را در عصر دیجیتالی احاطه کرده، مستلزم داشتن سطحی از مهارت سواد بصری برای عموم افراد جامعه است. به گفته میرزوف<sup>۲</sup> با انفجار فناوری‌های تصویری و بصری در ابتدای قرن بیستم و دیجیتالی شدن در پایان قرن، فرهنگ بصری نه تنها جزئی از زندگی روزمره است بلکه خود "زندگی هر روزه" است (لیستر، ۱۳۸۷: ۷۵). بنابراین مهارت سواد بصری (VL)<sup>۴</sup> و سواد بصری دیجیتال DVL علاوه بر تعاریف سنتی خود، در عصر حاضر برای شهروند دیجیتال به یک ضرورت تبدیل شده و مجموعه‌ای از مهارت‌های بین رشته‌ای است که ما را قادر می‌سازد در یک محیط دیجیتالی بصری کار کنیم. این چند وجهی بودن شرایط حاضر است که نیاز به سواد بصری را ایجاد می‌کند و به راستی عاملی است که فرصت ارتباط با جهان و سایرین را فراهم می‌سازد. بر این اساس از نظر کنی شراک<sup>۵</sup>، تکنسین آموزشی؛ سواد بصری رتبه سوم اهمیت را در رتبه‌بندی سوادهای عصر دیجیتال به خود اختصاص داده است و یکی از مهم‌ترین مهارت‌ها در فناوری‌های دیجیتالی محسوب می‌شود (تصویر ۱).

بنابراین ما برای تبیین رابطه سواد بصری و شکاف دیجیتال به یک نظریه که با ویژگی‌های عصر دیجیتال تدوین شده باشد نیاز داریم. گیب ایگناتو<sup>۶</sup> در کتاب تئوری جامعه شناختی در عصر دیجیتال<sup>۷</sup>، معتقد است مفهوم سرمایه بوردیو برای مطالعه نابرابری‌های دیجیتالی در حوزه جامعه شناختی اساسی است. با ظهور فناوری ارتباطی با واسطه دیجیتال، قلمرو کاملاً جدیدی برای استفاده از چارچوب بوردیو ایجاد شده است. از دیدگاه بوردیو، انواع سرمایه تعیین کننده قدرت اجتماعی و نابرابری اجتماعی است. با این تعریف تفاوت و نابرابری در سرمایه‌های اقتصادی،

اختراع ترازیستورها در اوایل قرن بیستم سرآغازی برای ساختن کامپیوترها و آغاز عصر دیجیتال بود. با این همه انقلاب دیجیتال در دهه ۸۰ رخ داد. اما در راستای گسترش اینترنت و فناوری‌های دیجیتال وابسته به آن در اواسط دهه ۱۹۹۰، زمانی که اداره ملی ارتباطات و اطلاعات ایالات متحده آمریکا (NTIA) یک گزارش تحقیقاتی در مورد انتشار اینترنت در میان آمریکایی‌ها منتشر کرد، اصطلاح "شکاف دیجیتالی" رایج شد (Schweitzer, 2023: 2). در ابتدا این اصطلاح تنها به عدم برابری در توزیع و دسترسی اینترنت در بین مردم اشاره می‌کرد. اما زمانی که تا حدی این شکاف اولیه کمتر شد، اینترنت و ابزارهای دیجیتالی به صورت قابل توجهی در دسترس عموم قرار گرفت و ساختارهای شبکه‌ای گسترش پیدا کرد؛ نابرابری در مهارت استفاده از این ابزارها بوجود آمد. با این توصیف شکاف دیجیتالی وارد مرحله پیچیده و جامع‌تری شد که به عنوان سطح دوم شکاف دیجیتالی شناخته می‌شود. نابرابری در نحوه استفاده و مهارت‌های دیجیتالی در سطح دوم، منجر بوجود آمدن نابرابری در نحوه بازیابی سرمایه در حوزه‌های مختلف اقتصادی، فرهنگی، و اجتماعی می‌شود که پژوهشگران این حوزه مانند ماسیمو راگنیدا<sup>۸</sup> از آن به عنوان سطح سوم شکاف دیجیتالی نام می‌برند (Ragnedda, 2018: 48) و معتقدند بر اساس نظریه بوردیو، سرمایه‌ها پیوسته در کنش‌هایی که برای بهبود شرایط زندگی در میدان توسط عاملان اجتماعی انجام می‌شود، تاثیر مستقیم دارند. در نتیجه شکاف‌های دیجیتالی باعث ایجاد نابرابری در کیفیت زندگی و روشنگری‌های فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی می‌گردد. از نظر جان ون دایک، نظریه پرداز علوم ارتباطات عصر حاضر نیز، نابرابری تنها در دسترسی به فناوری‌ها نیست بلکه آنچه بیش از آن اهمیت دارد نابرابری در مهارت استفاده از فناوری‌ها و نحوه بکارگیری آنهاست (Van Deursen, 2019: 369).

با اهمیت یافتن مهارت‌ها، برای کاهش شکاف دیجیتالی و با گسترش تکنولوژی‌های دیداری در فناوری‌های جدید دهه‌های اخیر، استفاده از





داده‌های تصویری و احتمال افزایش سطح اجتماعی سواد بصری در اثر افزایش دسترسی به شبکه‌های دیجیتالی را مورد بررسی قرار داده است.

- دانیلو بایلن<sup>۹</sup> و کندال لوکاس<sup>۱۰</sup> در مقاله‌ای با عنوان *آموزش بصری برای نسل آینده* داده‌هایی ۱۵ ساله از (۲۰۰۰ تا ۲۰۱۴) در ارتباط بین سواد بصری و سواد رسانه‌ای را مورد بررسی قرار داده‌اند. یافته‌های این پژوهش ماهیت میان رشته‌ای و تاثیر تصاویر و رسانه‌ها در زندگی هر روزه را نشان می‌دهد و بر اهمیت نحوه تفسیر و استفاده از تصاویر برای برقراری ارتباط با دیگران تاکید دارد.

- مریم کهوند و شهاب‌الدین عادل در مقاله مستخرج از رساله دکتری نویسنده اول با عنوان *فرهنگ دیداری و مفهوم دیدن* (۱۳۹۰) به اهمیت مفهوم چند وجهی سواد بصری پرداخته و بر اساس یافته‌های پژوهش بر تقویت ابعاد مختلف آن جهت ادراک و شناخت رویکردهای دیداری نوین تاکید دارد.

- دانا تامپسون<sup>۱۱</sup> و همکارانش در پژوهش خود با عنوان *گسترش تصاویر: تمایلات، موانع و فرصت‌ها برای سواد بصری* (۲۰۲۲) اشاره می‌کند که مهارت سواد بصری، یادگیرندگان را با مهارت‌های دیگری مانند تحلیل و انتقاد بصری آشنا می‌کند و از آن به عنوان یکی از مولفه‌های ضروری شهروندان کنونی که در چشم‌انداز در حال تغییرات جهان اطلاعاتی قرن ۲۱ قرار دارند نام می‌برد.

- ماریا آوگرینو<sup>۱۲</sup> در مقاله‌ای با عنوان *شاخص‌های مهارت سواد بصری* (۲۰۰۷) شاخص‌های مختلفی را در رابطه با مهارت سواد بصری و عوامل مربوط به یادگیری آن مورد بررسی قرار داده است. او ۱۱ شاخص را که با مهارت سواد بصری می‌توان به دست آورد نام می‌برد و فرضیه اینک سوادبصری می‌تواند قابل اندازه‌گیری باشد را تایید می‌کند.

- ریچارد امانوئل<sup>۱۳</sup> و سیو چالونز لیتون<sup>۱۴</sup> در مقاله‌ای با عنوان *نگاهی دیگر به سواد بصری و بومی دیجیتال* (۲۰۱۳) به اهمیت سواد بصری برای دستیابی به تفکر انتقادی، خلاقیت و درک تصاویر در دنیای چند رسانه‌ای قرن ۲۱ برای نسلی که بومی دیجیتال نامیده می‌شود اشاره دارد.

- جیمز الکنیز<sup>۱۵</sup> نیز در کتاب *سواد بصری* (۲۰۰۷) به گردآوری مقالاتی در این حوزه پرداخته که قلمروهای جدید از سواد بصری را با ایده‌های محلی و منطقه‌ای مورد بررسی قرار می‌دهند.

- استر وان لیبر<sup>۱۶</sup> و همکارانش در مقاله‌ای با عنوان *رابطه بین مهارت‌های قرن ۲۱ و مهارت‌های دیجیتال* (۲۰۱۷) ادعان دارند که ادغام اطلاعات و ارتباطات، کسب مهارت‌های دیجیتال را ضروری می‌کند و این در حالی است که آنها سواد بصری را یکی از مهارت‌های سواد دیجیتالی معرفی می‌کنند.

- در نهایت باید اشاره کرد که در سال ۱۹۹۴ مجموعه مقالات ۲۵امین کنفرانس سالانه انجمن بین‌المللی سواد بصری به همت دارل بوشمن<sup>۱۷</sup>، روبرت برادن<sup>۱۸</sup> و جودی کلارک باکا<sup>۱۹</sup> با عنوان *سواد بصری در عصر دیجیتال* منتشر شده است که شامل مقالاتی با رویکردهای متفاوت نسبت به اهمیت سواد بصری در عصر دیجیتال است.

فرهنگی و اجتماعی، خود را در نابرابری‌های دیجیتال نیز نشان می‌دهد (Ignatow, 2017: 953). بوردیو در بعد هستی‌شناختی، جامعه را فضایی اجتماعی مرکب از مجموعه بهم پیوسته‌ای از میدان‌ها و افراد دارای عادت‌واره‌های مرتبط با میدان‌ها می‌داند که به عنوان کنشگر در قالب قواعد حاکم بر میدان‌های اجتماعی و طبق عادت‌واره‌های خود در جهت دستیابی به انواع سرمایه‌ها با هم در تعامل و رقابت قرار دارند (گرنفل، ۱۳۹۳: ۱۵). بر اساس مفاهیم کلیدی نظریه بوردیو، یعنی میدان، سرمایه و عادت‌واره، از آنجا که سرمایه دیجیتال به یکی از مهم‌ترین سرمایه‌های رو به گسترش و افزایش در تمامی میدان‌های اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی تبدیل شده است، مهارت سوادبصری به عنوان یکی از مهارت‌های ضروری عصر دیجیتال و یکی از قواعد بازی در میدان‌ها؛ برای کسب این سرمایه ضروری است. بنابراین عدم دسترسی برابر به اینترنت، در سطح اول شکاف دیجیتال، عدم آشنایی و تجربه سواد بصری مرتبط با سواد رسانه‌ای دیجیتال را به همراه دارد. عدم وجود سواد بصری در سطح دوم شکاف دیجیتال در میزان مهارت و نحوه استفاده از فناوری نمود پیدا می‌کند و در سطح سوم شکاف دیجیتالی در بازیابی سرمایه‌ها تسری می‌یابد. در نهایت این عدم برابری در مهارت، به بازتولید نابرابری‌های اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی منجر شده و می‌تواند در کنش‌ها و ذائقه عامه ظهور پیدا کند. با وجود اهمیت آن، تاکنون از دید جامعه‌شناختی به صورت میان رشته‌ای به موضوع سواد بصری و شکاف دیجیتال پرداخته نشده است. بنابراین سوال اصلی در این پژوهش این است که چه رابطه‌ای بین مهارت سواد بصری و شکاف دیجیتال در بستر اجتماعی می‌تواند وجود داشته باشد؟

### پیشینه پژوهش

در خصوص متغیرهای این پژوهش یعنی سواد بصری به عنوان متغیر مستقل و شکاف دیجیتال به عنوان متغیر وابسته، توسط پژوهشگران ایرانی و خارجی تحقیقاتی انجام شده است ولی به صورت میان رشته‌ای، پژوهشی در این خصوص یافت نشد. بنابراین به برخی از پژوهش‌هایی که ارتباط بیشتری با موضوع و رویکرد ذکر شده دارند اشاره خواهد شد.

### سواد بصری:

- از میان مطالعات صورت گرفت در حیطه سواد بصری می‌توان به پژوهش‌های نیکولاس میرزوفت اشاره کرد. با اینکه اغلب مطالعات او در زمینه فرهنگ دیداری است ولی جهت ورود به بحث اهمیت سواد بصری و درک بصری در عصر دیجیتال بسیار راه‌گشا می‌باشد. به عنوان مثال او در کتاب *چگونه جهان را ببینیم* (۲۰۱۵)، بیان می‌کند که امروزه به یاری تصاویر زیادی که در حال دست به دست شدن هستند، جهان بینی جدیدی توسط مردم تولید می‌شود. از این روست که مطالعه چگونگی فهمیدن آن زیر سلطه این تصاویر در زندگی شبکه‌ای اهمیت پیدا کرده است.

- پل مساریس<sup>۲۰</sup> در پژوهش خود با عنوان *سواد بصری در عصر دیجیتال* به تغییرات رسانه‌های بصری و تحولات فرهنگی از سال ۱۹۹۴ تا زمان انتشار مقاله در سال ۲۰۱۲ می‌پردازد و دستکاری دیجیتالی



## شکاف دیجیتالی:

جان ون دایک<sup>۲۰</sup> در مقاله‌ای با عنوان *رابطه بین مهارت‌های قرن ۲۱ و مهارت‌های دیجیتال (۲۰۱۷)* ۷ مهارت اصلی و ۵ مهارت زمینه‌ای را شناسایی کرده و بر آموزش نیروی کار تأکید دارد.

نتایج پژوهش یوسف عیسی‌زاده روشن و علیرضا پورفرح در مقاله‌ای با عنوان *بررسی رابطه علی بین شکاف دیجیتالی و شکاف درآمدی در استان‌های ایران* نشان می‌دهد که علیت دو طرفه در کل استان‌های ایران وجود دارد و کاهش شکاف دیجیتالی سبب کاهش نابرابری درآمدی نیز می‌شود.

گیب ایگناتو در کتاب *نظریه جامعه شناختی در عصر دیجیتال* به اهمیت نظریه پردازی در این خصوص اشاره کرده و بیان می‌کند که تئوری پیر بوردیو و مفاهیم میدان، سرمایه و عادت‌واره می‌تواند برای مطالعات جامعه شناختی در عصر دیجیتال اساسی باشد و تأکید می‌کند مفهوم سرمایه بوردیو برای مطالعات در زمینه شکاف دیجیتالی ضروری است.

مارک پرنسکی<sup>۲۱</sup> در مقاله‌ای با عنوان *از مهاجران و بومیان دیجیتال تا خرد دیجیتال (۲۰۰۹)* تفاوت‌های میان نسلی که در عصر دیجیتال رشد می‌کند با نسل گذشته را مقایسه کرده و خطرات احتمالی و مزایای دیجیتال را بیان می‌کند. در نتیجه پژوهش خاطر نشان می‌کند که قبول پیشرفت‌های دیجیتالی انکار ناپذیر است ولی همه کاربران آن باید از مضرات و مزایای آن آگاهی داشته باشند.

امیرمسعود شهرام‌نیا و زهره مرندی به همراه همکارانشان در مقاله‌ای با عنوان *رابطه مصرف رسانه‌ای و سرمایه فرهنگی (۱۳۹۴)* تأثیر سرمایه فرهنگی از دیدگاه بوردیو را در مصرف رسانه بارویکرد شکاف اطلاعاتی مورد پژوهش قرار داده‌اند. در نهایت بر اساس یافته‌های پژوهش استدلال می‌کنند که میزان دسترسی افراد به رسانه‌های چاپی و نمایشی و میزان شکاف آگاهی در نوع و میزان سرمایه فرهنگی تأثیر به‌سزایی داشته و در بازتولید روابط طبقاتی در جامعه موثر است.

نادر رزاقی، محمود شارع‌پور و فاطمه آخوندزاده در پژوهشی با عنوان *سرمایه فرهنگی و بازتولید شکاف هوشمند (۱۴۰۰)*، تأثیر سرمایه فرهنگی افراد را بر میزان شکاف دیجیتالی میان آنان به روش پیمایشی مورد مطالعه قرار داده‌اند. نتایج پژوهش تفاوت و نابرابری افراد در میزان مهارت، سواد اطلاعاتی و محتوای کاربردی فضای دیجیتال را به عنوان شاخصی از شکاف هوشمند آشکار می‌کند و بر تأثیر میزان سرمایه فرهنگی بر تبیین میزان شکاف اجتماعی هوشمند صحنه می‌گذارد.

در نتیجه پژوهش محمدسعید ذکایی با عنوان *نابرابری سرمایه‌های فرهنگی در شهر تهران (۱۳۹۴)* اهمیت میزان برخورداری از سرمایه فرهنگی در ایجاد نابرابری‌های اجتماعی حاصل شده‌است.

ماسیمو راگنندا و ماریا لورارویو<sup>۲۲</sup> در پژوهشی تحت عنوان *سرمایه اجتماعی و سه سطح از شکاف دیجیتالی (۲۰۱۷)* نتیجه می‌گیرند که سرمایه دیجیتال به عنوان یک سرمایه مستقل ولی مرتبط با سایر اشکال سرمایه یک منبع مستقل قدرت است که بر نابرابری‌های اجتماعی و

دیجیتالی تأثیر می‌گذارد.

سعید کاظم‌پوریان و سمانه عبدلی در پژوهش خود با عنوان *سواد دیجیتال: راهکاری برای پوشش شکاف دیجیتالی و پرورش شهروند دیجیتال (۱۳۹۵)* نتیجه می‌گیرند که با وجود نابرابری‌هایی در سطوح مختلف در نواحی گوناگون در بهره‌مندی از فناوری اطلاعات و ارتباطات، آموزش سواد دیجیتال و آمادگی شهروندان جهت استفاده از امکانات دیجیتالی موجود می‌تواند میزان شکاف دیجیتالی را کاهش دهد.

## مبانی نظری پژوهش

سواد بصری مفهومی است که پیوسته با تغییرات جوامع انسانی باز تعریف می‌شود و امروزه در عصر دیجیتال در ارتباط با کاربرد فناوری‌های دیجیتالی اهمیت بیشتری یافته است و گاهی با عنوان سواد بصری دیجیتال DVL نامیده می‌شود. سواد بصری مهارتی است که نه به زعم خواندن تئوری بلکه با مطالعه تصویری و تکرار در دیدن آموخته می‌شود. با توجه به ساختار تصویری فناوری‌های نوین، بدون شک این مهارت یکی از اصلی‌ترین دانش‌های مورد نیاز برای کسب سایر مهارت‌ها به شمار می‌رود و نابرابری در دستیابی به آن در مرحله اول، با در نظر گرفتن گسترش همه جانبه فناوری‌های دیجیتال منجر به ایجاد شکاف در سایر حوزه‌های اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی خواهد شد. بر این اساس نابرابری‌های دیجیتال در بازتولید نابرابری‌های اجتماعی نقش دارند و پیامدهای بیشماری برای حال و آینده در پی خواهند داشت.

اکنون تداوم شکاف دیجیتالی از دسترسی ساده به اینترنت فراتر رفته است. در واقع هنگامی که شکاف از نظر دسترسی کاهش می‌یابد مسایل جدید و پیچیده‌تری مانند نابرابری در استفاده، مهارت‌ها، انگیزه و اهداف بوجود می‌آید. علاوه بر این اشکال جدیدی از نابرابری‌ها از نظر فرصت‌ها و امکانات برای بهبود فرصت‌های زندگی با سرمایه‌گذاری مجدد در منابع حوزه اجتماعی و دانش کسب شده به صورت آنلاین بوجود می‌آید (Ragnedda, 2018: 17). این همان چیزی است که سه سطح از شکاف دیجیتالی را تعریف می‌کند.

از این رو تبیین رابطه سواد بصری و شکاف دیجیتالی در میدان اجتماعی نیازمند اتکا به یک نظریه منطبق با تمامی ابعاد این پژوهش است.

پیر بوردیو یکی از جامعه‌شناسان معاصر است که به موضوع نابرابری بسیار پرداخته و پژوهش‌های نظری خود را با تحقیقات تجربی آمیخته است. گابریل ایگناتو در کتاب *تئوری جامعه شناختی در عصر دیجیتال*، اشاره می‌کند که چگونه انقلاب دیجیتالی عرصه جامعه‌شناسی و علوم اجتماعی را دگرگون کرده است. او از نظریه‌پردازان این حوزه نام می‌برد و در نهایت اشاره می‌کند که با گسترش دسترسی به اینترنت توجه جامعه‌شناسان به کاربردهای آن معطوف شد و مفاهیم توسعه‌یافته بوردیو (میدان، سرمایه و عادت‌واره) برای تجزیه و تحلیل توزیع اجتماعی اینترنت و مهارت‌های دیجیتالی مورد توجه قرار گرفت و امروزه مفهوم سرمایه بوردیو به یکی از اساسی‌ترین مولفه‌ها برای مطالعه نابرابری دیجیتالی تبدیل شده است (Ignatow, 2020: 26).



کسب و توسعه سرمایه دیجیتالی بین طبقات مختلف اجتماعی، بر اساس نظریه پیر بوردیو و تعاریف او از مفاهیم میدان، سرمایه و عادت‌واره انجام شده است. همچنین برای رسیدن به اهداف پژوهش، از روش استقرایی برای تحلیل داده‌های میدانی و کتابخانه‌ای استفاده شده است.

### سواد بصری به مثابه عادت‌واره:

عادت محوری مرحله سوم از نظریه بوردیو<sup>۳۳</sup> است که مورد توجه جامعه‌شناسی قرار گرفته است. او عادت را از مفهوم ارسطویی "ابیتوس"<sup>۳۴</sup> زنده کرد و از مطالعه نظریات اروین پانوفسکی، مورخ هنر آلمانی الاصل بسط داد (Ignatow, 2017: 953).

عادت‌واره از یک سو ساختاری ساخت یافته و از سوی دیگر ساختاری ساخت دهنده دارد. در واقع افراد از طریق عادت‌واره‌های خود که با تعامل در شبکه اجتماعی شکل گرفته است جهان اجتماعی را درک می‌کنند. منش‌های عادت‌ی با عادت‌واره نظام‌هایی از قابلیت‌های پایدار و قابل انتقال از طریق آموزش و فرآیند اجتماعی شدن یا از طریق تقلید و تاثیرپذیری هستند که ساختارهای بیرونی را در افراد درونی می‌کنند به گونه‌ای که افراد با عمل خود ساختارها را بازتولید می‌کنند (رزاقی، ۱۴۰۰: ۱۱۰). و چنانچه از معنای خود کلمه نیز برمی‌آید، چیزی است که در طی زمان کسب شده و به صورت تمایلات ثابت فردی درآمده است.

"عادت‌واره همان جبر و ضرورتی است که درونی شده و تبدیل به طبع و قریحه‌ای گشته است که کرد و کارهای معنادار و تلقی‌های معنا بخش ایجاد می‌کند" (بوردیو، ۱۳۹۱: ۲۳۸). در کار بوردیو، در واقع این عادت است که به عنوان طرح‌های مشترک ادراک، تصور و عمل در نظر گرفته شده است که اکتسابی است (Ragnedda, 2018: 6).

استفاده از مفهوم عادت، اهمیت کار بوردیو را در زمینه نابرابری دیجیتال روشن می‌کند. مفهوم عادت بوردیو برای آشکار کردن اعمال، تصمیم‌گیری‌ها و جهت‌گیری‌هایی که به شانس‌های آینده زندگی کمک می‌کنند ضروری است (Ignatow, 2017: 953). عادت‌واره با گذشت زمان تغییر می‌کند تا با ساختارهای جدید میدان تطبیق پیدا کند. بنابراین سواد بصری که بر اثر تغییرات میدان در عصر دیجیتال به یک مهارت ضروری برای عاملان تبدیل شده است، می‌تواند برای درونی شدن به صورت یک نظام فکری و رفتاری درآید و عاملان برای سازگاری در میدان به آن مجهز شوند و از آنجا که هم یک سیستم الگووار برای تولید کنش (عمل) است و هم یک سیستم برای درک و فهم کنش است (Grenfell, 2007: 28). به عنوان یک عادت‌واره، مولفه‌های برای کاهش نابرابری‌های دیجیتالی و راهگشای سازگاری بیشتر عاملان اجتماعی در میدان‌های این عصر باشد. تحولات تکنولوژیکی، اجتماعی و فرهنگی در طول زمان محتوای مفهوم سواد را گسترش داده و باعث پیدایش انواع سواد جدید شده است. با پیشرفت تکنولوژی و دیجیتال کردن اطلاعات، سواد بصری دیجیتال تکامل یافته است. ما در عصری زندگی می‌کنیم که فرآیندهای اجتماعی و ارتباطات، راه‌های ادراک و تفسیر را تغییر می‌دهد. ظهور فناوری‌های بصری‌گرا مانند اینترنت، تلفن‌های هوشمند، رسانه‌های اجتماعی، برنامه‌های کاربردی موبایل، بازی‌های ویدیویی، واقعیت مجازی و موارد

سه ویژگی به هم پیوسته جامعه‌شناسی بوردیو باعث شده است که رویکرد او در عصر دیجیتال شکوفا شود:

۱. جدایی ناپذیری نظریه‌های او از تحقیقات تجربی
۲. موضع هستی‌شناختی او با ترکیب رئالیسم و ساخت‌گرایی اجتماعی
۳. آشنایی او با مفاهیم توسعه یافته در سایر رشته‌ها و مشارکت در پروژه‌های بین‌رشته‌ای (Ignatow, 2017: 959).

بوردیو جامعه را مجموعه‌ای از میدان‌ها تعریف می‌کند که با وجود استقلال با هم در ارتباط‌اند. ارتباط دیالکتیکی بین هر میدان و عادت‌واره نیز منجر به کنش در میدان می‌شود. از نظر بوردیو عادت‌واره از یک سو ساختاری ساخت یافته و از سوی دیگر ساختاری ساخت دهنده است بنابراین به شکل گرفتن کنش‌های حال و آینده او کمک می‌کند و آن را از لحاظ شکل به صورت سرمایه عاملان اجتماعی تعریف می‌کند (گرنفل، ۱۳۹۳: ۱۰۵).

او سرمایه را به چهار شکل سرمایه اقتصادی، سرمایه فرهنگی، سرمایه اجتماعی و سرمایه نمادین معرفی کرده و اصلی‌ترین رقابت عاملان اجتماعی در میدان را افزودن سرمایه برای بهبود جایگاه خود در میدان می‌داند.

در عصر دیجیتال که سرمایه دیجیتال به عامل مشترکی برای پیوند میان میدان‌های اجتماعی مانند میدان اقتصادی، میدان آموزشی، میدان سیاسی و حتی میدان هنر تبدیل شده است، سواد بصری به عنوان یکی از ضروری‌ترین مهارت‌ها در ارتباط با سرمایه دیجیتال، می‌تواند به عنوان یک عادت‌واره تاثیر به سزایی در میزان شکاف دیجیتالی و بهبود شرایط اجتماعی و زیستی عاملان در میدان‌ها داشته باشد. معادله کنش بوردیو نیز حاصل رابطه بین عادت‌واره و سرمایه را در میدان به خوبی آشکار می‌کند. از این رو در این پژوهش از این معادله کنش و نظریه پیر بوردیو برای تبیین رابطه سواد بصری به عنوان عادت‌واره و شکاف دیجیتالی به عنوان مانعی در کسب سرمایه دیجیتالی استفاده می‌شود.

{عادت‌واره} \* {سرمایه} + {میدان} = کنش

ظهور فناوری ارتباطی با واسطه دیجیتال، قلمروی کاملاً جدیدی را برای استفاده از چارچوب بوردیو ایجاد کرده است، قلمرویی که از بسیاری جهات برای مفاهیمی مانند سرمایه، میدان و عادت ساخته شده است (Ignatow, 2017: 962). مفاهیم او به فراتر از حوزه جامعه‌شناسی گسترش یافته است. این گسترش و کاربرد مداوم شاهدهی بر چشم‌انداز ادامه راه رویکردهای بوردیو است (Adkins, 2017: 3). چارچوب بوردیو در مطالعات تجربی که ماهیت توانایی دیجیتال را در انواع مختلف گروه‌ها و فعالیت‌های زندگی و پیوندهای بین سرمایه دیجیتال و اشکال غیر دیجیتالی سرمایه را بررسی می‌کنند، مفید بوده است و همچنین استفاده از مفهوم عادت‌واره اهمیت کار بوردیو را در زمینه نابرابری دیجیتال روشن می‌کند (Ignatow, 2017: 954).

### روش پژوهش:

این پژوهش با هدف کاربردی و روش توصیفی-تحلیلی برای اثبات اهمیت مهارت سواد بصری در کاهش نابرابری‌های دیجیتالی و تسهیل در



دیگر انتقال از صفحات چاپی به تصاویر دیجیتالی را تعیین می‌کند. توانایی درک رسانه‌های دیجیتالی دیداری، نوعی سواد است که به اندازه سواد متنی مورد نیاز است (Yordanova, 2019: 8035).

موضوع ارتباطات بصری به عنوان یک زمینه تحقیقاتی آکادمیک حدود ۵۰ سال است که آغاز شده است. تصاویر شکل دیگری از زبان هستند که و حتی ممکن است به سواد بیشتری نسبت به کلمات نیز نیاز داشته باشند (Messaris, 2012: 103). از نظر بورديو تصوير مي‌تواند چیزهایی را نشان دهد و نسبت به چیزهایی که نشان می‌دهد باور ایجاد کند به صورتی که می‌تواند افکار و باز نمودها و حتی گروه‌هایی را بوجود آورد (گرنفل، ۱۳۹۳: ۳۲). یک اثر هنری فقط برای کسی معنا و جذابیت دارد که صاحب توانایی یا قابلیت فرهنگی است، یعنی رمزهایی را در اختیار دارد که این اثر با آنها رمزگذاری شده است. تماشاگر یا شنونده‌ای که رمزها را در اختیار ندارد احساس می‌کند در آشوب صدا و ضرب‌آهنگ‌ها، رنگ‌ها و خطوطی گم شده است که هیچ نظم و منطقی ندارند چون او مهارت‌ها و رمزها را به اندازه کافی نیاموخته است (بورديو، ۱۳۹۱: ۲۵). با اینکه بورديو اين مطلب را در مواجهه با آثار هنری ذکر کرده است اما در عصر حاضر با فراگیر شدن فناوری دیجیتالی با ویژگی‌های بصری می‌توان این نظریه را به تکنولوژی‌های جدید تعمیم داد. این گستره عظیم بصری که فرهنگ دیداری جدید را به وجود می‌آورد، شاید به عقیده برخی از پژوهشگران، باعث کم‌رنگ‌تر شدن رابطه طبقه اجتماعی با فرهنگ و سبک زندگی شده باشد اما قطعاً مسئله مهم‌تری که همان بازتولید سرمایه فرهنگی است را در درجه اول اهمیت قرار می‌دهد و این در تولید و مصرف تولیدات بصری عامه پسند قابل مشاهده است.

در عصر دیجیتال جهان به عنوان یک متن با جهان به عنوان یک تصویر جایگزین شده است (Deluigi, 2021: 13). بنابراین اگر در گذشته سواد بصری تنها مهارت مختص هنرمندان به حساب می‌آمد. اما امروزه با تصویری شدن جهان و تکنولوژی‌های جدید به یک مهارت عمومی ضروری تبدیل شده است. چون یکی از مولفه‌های مهم سواد دیجیتالی به حساب می‌آید. از این منظر اهمیت موضوع تنها در زیبایی‌شناختی خلاصه نمی‌شود بلکه صحبت از درک عناصر بصری و دریافت پیام‌های بصری است که عاملان در میدان‌های مختلف و در

موقعیت‌های متفاوت با آنها روبرو می‌شوند (تصویر ۲). اولین تعریف از سواد بصری را جان دبس<sup>۲۵</sup> در سال ۱۹۶۸ ارائه داده است و به دلیل خصوصیت التقاطی آن پژوهشگران دیگر بارها تعاریف تازه‌تری ارائه داده‌اند. ماریا اوگرینو یازده شاخص برای سواد بصری معرفی می‌کند:

۱- تجسم کردن ۲- مشاهده انتقادی ۳- استدلال بصری ۴- تبعیض بصری ۵- تفکر بصری ۶- وابستگی بصری ۷- بازسازی بصری ۸- ساخت معنا ۹- بازسازی معنا ۱۰- دانش واژگان بصری و تعاریف آنها ۱۱- دانش قراردادهای بصری و بیان می‌کند همه این شاخص‌ها با هم مرتبط هستند و همچنین برای مشخص شدن مقدار سواد بصری در هر فرد می‌توانند مورد استفاده واقع شوند (Avgerinou, 2007: 3). اما انجمن بین‌المللی سواد بصری IVLA از بین تمامی تعاریف برای سواد بصری چهار تعریف رسمی ارائه داده است:

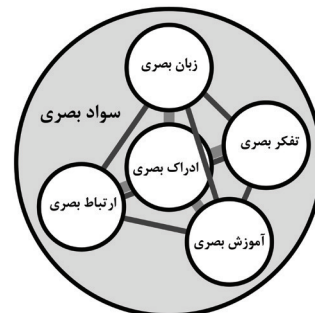
۱- گروهی از مهارت‌های بصری است که انسان می‌تواند با دیدن و در عین حال داشتن سایر تجربیات حسی و ادغام با هم ایجاد کند.  
۲- توانایی آموخته شده برای تفسیر نمادهای ارتباطات بصری (تصاویر) و ایجاد پیام با استفاده از نمادهای بصری.  
۳- امکان ترجمه تصاویر به زبان کلامی و بالعکس.  
۴- توانایی جستجو و ارزیابی اطلاعات بصری در رسانه‌های تصویری. (Pettersson, 1994: 5)

در سال‌های اخیر اصطلاح سواد بصری دیجیتال DVL مورد بحث قرار گرفته است و برخی از محققان به سواد بصری به عنوان مولفه‌ای از اصطلاح "چند سواد" نگاه کرده‌اند که تغییر روش ارتباط بین مردم و فناوری‌های جدید را توصیف می‌کند (تصویر ۳). توسعه مهارت‌های دیجیتال تا حدی به امکانات ارائه بصری، ادراک بصری و تفکر بصری بستگی دارد (Yordanova, 2019: 8035).

انتقال از سواد بصری کلاسیک به سواد بصری دیجیتال به طور گسترده‌ای در سال‌های اخیر مورد بحث است. بر این اساس سواد بصری دیجیتال به عنوان نقطه تلاقی بین سواد بصری و سواد دیجیتال است. سواد بصری دیجیتال شامل مجموعه‌ای از مهارت‌ها می‌شود که از آن جمله می‌توان به: تفکر تحلیلی و انتقادی، تفکر لحظه‌ای، سواد اطلاعاتی، سواد کاربردی، مهارت‌های فنی (سواد دیجیتال) و همچنین سواد تصویری اشاره کرد. فقدان هر یک از این مهارت‌ها باعث نابرابری افراد جامعه شده و به

سواد: پایه، علمی، فناوری، اطلاعات بصری، فرهنگی، آگاهی جهانی	ارتباط موثر: تیم‌سازی، همکاری، مهارت‌های بین فردی، مسئولیت فردی و اجتماعی، ارتباطات تعاملی
تفکر مبتکرانه، سازگاری، کنجکاوی، خلاقیت، ریسک‌پذیری	<b>سواد در عصر دیجیتال</b>
بهره‌وری بالا: توانایی اولویت‌بندی، برنامه‌ریزی، مدیریت نتایج، استفاده موثر از ابزارهای دنیای واقعی، محصولات مرتبط با کیفیت بالا	

تصویر ۳. نمودار مفهوم سواد در عصر دیجیتال. منبع: (Dyak, 2000: 332)



تصویر ۲. سواد بصری و اجزای تشکیل دهنده آن. منبع: (Avgerinou, 2011: 6)



بوردیو از سرمایه، این مفهوم را به لحاظ نظری به دیجیتال گسترش داده‌اند. سرمایه دیجیتال به طریقی تفاوت‌ها در مهارت‌های دیجیتال را نشان می‌دهد و سپس با سایر اشکال سرمایه - اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی - مرتبط می‌شود و بدین طریق نشان می‌دهد که چگونه سرمایه دیجیتال به عنوان یک سرمایه مانند یک پل ارتباطی عمل می‌کند و به افرادی که دارای منابع اقتصادی و فرهنگی هستند اجازه می‌دهد از دیجیتال برای کسب مزیت بیشتر استفاده کنند.

دسترسی یا عدم دسترسی به یک نوع سرمایه ممکن است شانس فرد را برای کسب شکل دیگری از سرمایه افزایش یا کاهش دهد. با این حال همانطور که میدان‌های خرد اجتماعی در عین حال نسبتاً مستقل و نسبتاً وابسته به یکدیگر هستند، انواع مختلف سرمایه نیز چنین هستند اما به طور خلاصه ظهور هر شکلی از سرمایه منوط به دسترسی به مقداری حداقل سرمایه اجتماعی است. با این حال عاملان می‌توانند از انواع مختلف سرمایه در میدان‌های مختلف به طور هم‌زمان استفاده کنند و هر نوعی از سرمایه را به نوع دیگر تبدیل یا منتقل کنند (Adkins, 2017: 141).

سرمایه بسته به حوزه‌ای که در آن فعالیت می‌کند می‌تواند خود را در سه صورت اساسی نشان دهد: (۱) به عنوان سرمایه اقتصادی که مستقیماً به پول تبدیل می‌شود و ممکن است در قالب حقوق مالکیت نهادینه شود. (۲) به عنوان سرمایه فرهنگی که در شرایط خاص قابل تبدیل به سرمایه اقتصادی است و ممکن است در قالب مدارک تحصیلی نهادینه شود. (۳) به عنوان سرمایه اجتماعی، متشکل از تعهدات اجتماعی و ارتباطات که در شرایط خاص قابل تبدیل به سرمایه اقتصادی است و ممکن است در قالب عنوان طبقه نهادینه شود. (Bourdieu, 1986: 16). انواع گوناگون سرمایه می‌توانند اشکال مختلفی داشته باشند. مثلاً سرمایه فرهنگی می‌تواند به صورت مادی، مانند آثار هنری عینیت یافته باشد. یا به شکل دیگر می‌تواند مانند لحن بیان، سبک زندگی و درک معیارهای هنری از نوع سرمایه متجسد باشد. نوع سومی هم وجود دارد که نهادینه شده و همان عادت‌واره است، ماهیت مادی ندارد و شامل توانایی‌ها، گرایش‌ها و تمایلات است. مهم این است که این سه شکل از سرمایه در ادامه و همراه یکدیگر همانند اجزاء یک کل دیده شوند (ر.ک. گرنفل، ۱۳۹۳: ۱۷۵). تفاوت در میزان سرمایه فرهنگی افراد موجب بازتولید نابرابری‌های از پیش موجود در جامعه از جمله سبب بازتولید نوع جدید نابرابری و شکاف هوشمند خواهد شد (رزاقی، ۱۴۰۰: ۱۱۱). یکی از مولفه‌هایی که در عصر دیجیتال در میدان‌های مختلف باعث ایجاد تغییرات شده، سرمایه دیجیتال است که به طور مشترک در تمام میدان‌ها حضور دارد و عاملی برای ارتباط میدان‌های مختلف با یکدیگر است. این مولفه نیازها و در عین حال فرصت‌های جدیدی برای عاملان اجتماعی ایجاد کرده است.

سرمایه دیجیتال امکان تبدیل مجدد از سایر سرمایه‌ها را در فضای دیجیتالی می‌دهد و به عنوان شکلی از سرمایه فرهنگی تصور می‌شود که می‌تواند: (۱) به عنوان سرمایه دیجیتال تجسم یافته در درونی سازی در عادت با استفاده از مهارت‌های دیجیتالی، تمایلات، انگیزه‌ها، علایق و انتظارات و در مجموع سواد دیجیتالی را تشکیل دهد.

نوبه خود می‌تواند شکلی از شکاف دیجیتال مبتنی بر مهارت‌های بصری را ایجاد کند (Yordanova, 2019: 8040).

از منظر بوردیو سواد در مفهوم گسترده‌تر به بازتولید اجتماعی کمک می‌کند (Adkins, 2017: 17). هر چند منظور او در این تعریف سواد مدرسه‌ای است اما بازتعریف سواد در عصر حاضر این تعریف محدود به بیشتری را در بر می‌گیرد. سواد بصری نوعی سرمایه فرهنگی از نوع تجسد یافته (مهارت‌ها) است که در صورت عدم وجود این مهارت در عاملان اجتماعی باعث بروز سایر شکاف‌های مهارتی می‌شود همچنین تفاوت در مهارت‌های سواد دیجیتال، نابرابری‌های جدیدی نیز ایجاد می‌کند (Ragnedda, 2013: 11). سرمایه فرهنگی و عادت‌واره برای تجزیه و تحلیل توزیع اجتماعی اینترنت و مهارت‌های دیجیتالی ضروری است. بنابراین سواد بصری را می‌توان به عنوان مجموعه‌ای از مهارت‌های آموخته شده مورد نیاز برای درک دقیق، تفسیر، تجزیه و تحلیل و ایجاد پیام‌های بصری در نظر گرفت (Deluigi, 2021: 35) و چنین خلاصه کرد که:

سواد بصری با عمل خواندن تصاویر، سواد عمومی را گسترش می‌دهد.

سواد بصری به مهارت‌هایی برای تفسیر، مذاکره و درک اطلاعات نیاز دارد.

با تفکر انتقادی و تحلیلی همراه است.

در زمینه دیجیتالی شدن، سواد بصری ارتباط نزدیکی با مهارت‌های دیجیتالی دارد. بنابراین معلوم می‌شود که در کنار سواد فنی و مهارت خواندن، سواد بصری نقطه تلاقی سایر مهارت‌های خاص است. (Yordanova, 2019: 8037).

در این شرایط جدید بوجود آمده در میدان‌های عصر دیجیتال، رفع نیاز عاملان به مهارت‌های ضروری، برای دستیابی، سازگاری و بازتولید سرمایه‌های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی برای کاهش نابرابری‌های دیجیتال و در نهایت نابرابری‌های اجتماعی حال و آینده ضروری است. با آموزش و تکرار تجربه‌های دیداری که در اثر دسترسی برابر به فناوری‌های دیجیتال حاصل می‌شود، مهارت سواد بصری در عاملان نهادینه شده و باعث بوجود آمدن عادت‌واره جدیدی می‌شود که در کاهش شکاف دیجیتالی و نابرابری‌های اجتماعی و سازگاری بیشتر در میدان نقش مهمی ایفا خواهد کرد.

### دیجیتال به مثابه سرمایه:

مفهوم سرمایه در واقع فراتر از جنبه اقتصادی است. این مفهوم در علوم اجتماعی حیاتی است و با استفاده از کلمات بوردیو می‌توان آن را مجموعه‌ای از منابع و قدرت‌های واقعی قابل استفاده دانست که نقش حیاتی در تولید و بازتولید سود در زندگی افراد دارند (Ragnedda, 2018: 2). بوردیو در قواعد هنر می‌نویسد: بطور کلی افرادی که سرمایه فرهنگی، سرمایه اقتصادی و سرمایه اجتماعی بیشتری دارند، سرآمدان موقعیت‌های جدید خواهند بود (Bourdieu, 1996: 262).

راگندا و رویو در کتاب سرمایه دیجیتال با الهام گرفتن از تحلیل‌های



سرمایه‌ها و به طور خاص با سرمایه اجتماعی گره خورده است. در واقع شکل جدید شکاف دیجیتالی بر نابرابری در سرمایه‌گذاری مجدد در حوزه اجتماعی، اطلاعات ارزشمند و دانش به دست آمده به صورت آنلاین تأکید می‌کند (Ragnedda, 2017: 48).

بیش از یک دهه پیش، جان ون دایک ادعا کرد که دسترسی نابرابر به فناوری دیجیتال باعث مشارکت نابرابر در جامعه می‌شود. به این معنا که او تأکید کرد که فناوری‌های دیجیتال در یک فرآیند میانی مهم در نیروها و ساختارهای فراگیر در زندگی اجتماعی نقش دارند (Ragnedda, 2017: 105). راگندا با توسعه نظریه ون دایک به سه سطح از شکاف دیجیتال رسیده است. هسته اصلی نظریه ون دایک بیان می‌کند که نابرابری موقعیت شخصی و پیشینه، منجر به نابرابری در منابع برای فرد می‌شود که به نوبه خود منجر به نابرابری در دسترسی و در نهایت به نابرابری در مشارکت فرد در جامعه می‌شود (Pick, 2016: 3890). سطح سه بعدی شکاف دیجیتال با توضیح راگندا؛ در سطح اول دسترسی به اینترنت، سپس در مهارت‌های استفاده از اینترنت و فناوری‌های وابسته و در نهایت مزایای استفاده از این فناوری‌ها برای سرمایه‌گذاری‌های مجدد و شانس بهبود شرایط زندگی را شامل می‌شود (Ragnedda, 2018: 105). بنابراین ناتوانی در استفاده از فناوری‌های دیجیتال بر ورود به بازار کار، امکان مشارکت و رفاه روانی تأثیر منفی می‌گذارد (Ragnedda, 2018: 263).

کسانی که به اینترنت دسترسی ندارند (سطح اول شکاف دیجیتال) یا به طور موثر از آن استفاده نمی‌کنند (سطح دوم شکاف دیجیتال) یا نمی‌توانند تجربه آنلاین را به چیزی ملموس تبدیل کنند (سطح سوم شکاف دیجیتال) فرصت‌های قابل توجهی را در حوزه‌های اقتصادی، سیاسی، فرهنگی، شخصی و اجتماعی از دست می‌دهند. در مقابل کسانی که به اینترنت دسترسی دارند، سطح بالایی از سرمایه دیجیتالی را توسعه داده‌اند و از اینترنت به روشی موثر و مولد استفاده می‌کنند، تمایل دارند فرصت‌های خود را گسترش دهند، کیفیت زندگی خود را بهبود بخشند و موقعیت شخصی خود را در جامعه تقویت کنند (Ragnedda, 2018: 6).

### ناسازی<sup>۲۶</sup> در میدان:

بوردیو میدان را به عنوان شبکه یا پیکربندی روابط اجتماعی

(۲) سرمایه دیجیتالی عینیت یافته. تجهیزات دیجیتال و زیرساخت‌های فناوری که با زندگی عاملان اجتماعی ادغام شده‌اند می‌توانند فرآیند تبدیل مجدد بین سرمایه‌ها را داشته باشند (Calderon Gomez, 2020: 5).

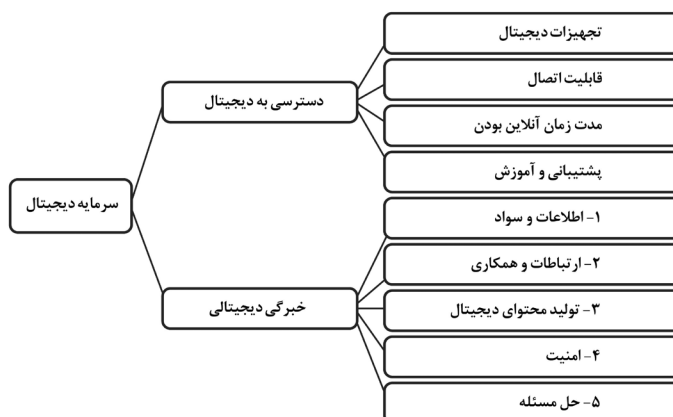
سرمایه دیجیتال به عنوان نوعی سرمایه به صورت پل یا سرمایه انتقالی عمل می‌کند و امکان تبدیل مجدد را فراهم می‌سازد. با این حال نوعی سرمایه فرهنگی است (Calderon Gomez, 2020: 19).

سرمایه دیجیتال انباشت مهارت‌های دیجیتال (اطلاعات، ارتباطات، ایمنی، ایجاد محتوا و حل مسئله) و فناوری دیجیتال است (تصویر ۴) و مانند تمام سرمایه‌های دیگر، انتقال و انباشت مستمر آن به حفظ نابرابری‌های اجتماعی تمایل دارد (Ragnedda, 2018: 2) و با داشتن مهارت‌های خاص می‌تواند به راحتی به سرمایه اقتصادی تبدیل شود (Ignatow, 2020: 92).

### شکاف دیجیتالی:

در عصر دیجیتال فناوری رابط بین انسان و جهان است. نبود تعادل یا نابرابری در بخش رسانه‌های دیجیتالی یا اینترنت بین اغنای اطلاعاتی و فقرای اطلاعاتی در سراسر جهان معیار اصلی تعریف شکاف دیجیتالی بوده است. اما بعضی از محققان عقیده دارند مسئله شکاف دیجیتالی چند بعدی است و پیچیده‌تر از صرفاً مسئله دسترسی افراد، کشورها و جوامع مختلف به رسانه‌های دیجیتالی و اینترنت است. در حالی که دسترسی فیزیکی به رایانه و اینترنت یکی از متغیرهای کلیدی برای تعریف شکاف دیجیتالی است باید این مفهوم را با نگاه به سایر عوامل مانند سواد، سواد تکنیکی، مطالب، زبان، شبکه و هزینه‌های مربوط به دسترسی به اینترنت گسترش داده و به فهم دیجیتالی کمک کرد (کریر، ۱۳۹۰: ۲۷۸).

تفاوت توانایی افراد در کار با دستگاه‌های هوشمند، انگیزه افراد از کاربرد فناوری دیجیتالی، مهارت افراد در بهره‌برداری از کارکردهای پیچیده فناوری اطلاعات و سواد دیجیتالی افراد از جمله شاخص‌های سنجش شکاف دیجیتالی به شمار می‌آیند. برخی بر این نظرند که نابرابری دیجیتالی تنها تحت تأثیر تبعیض در دسترسی به فناوری اطلاعات و ارتباطات نیست بلکه تحت تأثیر نابرابری‌هایی مانند چرخه فقر، بی‌سوادی و سرمایه فرهنگی است که از پیش در جامعه وجود داشته و بازتولید می‌شود (رزاقی، ۱۴۰۰: ۱۰۰). شکاف دیجیتال به شدت با انواع





اشغال موقعیت‌های جدید در میدان برای به دست آوردن سرمایه‌های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی که شرایط زندگی عاملان را بهبود ببخشد ضروری است. بدین ترتیب دیالکتیکی میان عادت‌واره و سرمایه در میدان بوجود می‌آید. از آنجایی که فناوری دیجیتال در این عصر به عنوان یک سرمایه به شکل پلی برای کسب سایر سرمایه‌ها عمل می‌کند، مبارزه در میدان برای کسب سرمایه دیجیتال میان عاملان اجتماعی وجود دارد. سرمایه دیجیتال دارای مولفه‌هایی است که به علت خصوصیت بصری بودن آن، سواد بصری یکی از مهم‌ترین این مولفه‌ها شمرده می‌شود که می‌تواند در حکم یک عادت‌واره با نهادینه شدن به عنوان نوعی از سرمایه فرهنگی، عاملان اجتماعی را در کسب سایر سرمایه‌ها در میدان به بازیگران موفق‌تری تبدیل کند. از آنجایی که سواد بصری نه با مطالعه مکتوب بلکه با تکرار در تجربه دیدن به دست می‌آید، بروز شکاف‌های دیجیتالی در سه سطح شامل دسترسی، میزان مهارت و بازتولید سرمایه، عامل مهمی در ایجاد یا بازتولید نابرابری‌های اجتماعی خواهد بود. از طرف دیگر سطح بالای مهارت سوادبصری در عاملان اجتماعی به عنوان یک سرمایه نهادینه شده فرهنگی (عادت‌واره) می‌تواند این فرضیه را که شکاف دیجیتالی در هر سه سطح به کم‌ترین حد خود رسیده‌را نیز اثبات کند. چون با دسترسی بیشتر به امکانات دیجیتالی اعم از اینترنت، فناوری، آموزش و... تکرار تجربه‌های بصری و دریافت مهارت‌های تشکیل دهنده سواد بصری مانند تفکر بصری، آموزش بصری، ارتباطات بصری، زبان بصری و ادراک بصری، امکان کم شدن شکاف دیجیتال در سطح سوم و بازتولید سرمایه در عاملان بیشتر شده و مشارکت در جامعه و بهبود شرایط زندگی محتمل خواهد بود.

بنابراین براساس معادله بوردیو اگر سواد بصری را به عنوان عادت‌واره و دیجیتال را به عنوان سرمایه در نظر بگیریم، شکاف دیجیتالی می‌تواند باعث ایجاد اختلال در این رابطه دیالکتیکی در میدان باشد که تاثیر مستقیم بر کنش عاملان خواهد داشت و بر اساس یافته‌های این پژوهش رابطه سواد بصری به عنوان عادت‌واره و شکاف دیجیتالی به عنوان یک مانع، می‌تواند عاملی در جهت کسب یا عدم کسب سرمایه دیجیتال توسط عاملان اجتماعی در میدان باشد.

#### پی‌نوشت‌ها

- |                          |                           |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. Digital Divide        | 2. Massimo Ragnedda       |
| 3. Nicholas Mirzoeff     | 4. Visual Literacy        |
| 5. Kathy Schrock         | 6. Gabe Ignatow           |
| 7. Digital age           | 8. Paul Messaris          |
| 9. Danilo M. Baylen      | 10. Kendal Lucas          |
| 11. Dana Thompson        | 12. Maria D. Avgerinou    |
| 13. Richard Emanuel      | 14. Siu Challons-Lipton   |
| 15. James Elkins         | 16. Ester van Laar        |
| 17. Darrell G. Beauchamp | 18. Roberts A. Braden     |
| 19. Judy Clark Baca      | 20. Jan A. G. m. van Dijk |
| 21. Marc Prensky         | 22. Maria Laura Ruiu      |

۲۳. بوردیو سه مرحله را در پژوهش‌های میدانی توصیه می‌کند:

۱- شناخت و تحلیل موقعیت میدان مورد نظر در برابر میدان قدرت

تعریف می‌کند که در آن موقعیت‌ها و روابط متقابل با توزیع سرمایه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی تعیین می‌گردند. میدان‌ها با منطق خاص خود مشخص می‌شوند و بازیگران در میدان مبارزه برای انباشت و انحصار سرمایه بر اساس قواعد بازی می‌کنند و بازیگران موفق‌تر هم در انباشت سرمایه و در سرمایه‌گذاری مجدد مهارت بیشتری دارند. میدان‌ها با نام‌هایی خوانده می‌شوند که عاملان اجتماعی برای کسب سرمایه مرتبط در آن به مبارزه می‌پردازند. مانند: میدان قدرت، میدان سیاست، میدان تولید فرهنگی و غیره. بوردیو جامعه را مجموعه‌ای از میدان‌های اجتماعی می‌داند. میدان، فضا یا پهنه اجتماعی محدودی است که قوانین و منطق خاص خود را دارد و عاملان اجتماعی با توجه به حجم و ترکیب سرمایه‌هایی که در تملک دارند در جایگاه‌های مختلف این فضا قرار گرفته‌اند. عاملان قرار گرفته در این جایگاه‌ها با این شرایط بیرونی ناخودآگاه و غیر ارادی درونی شده و ترجیحات، سلیقه، ادراک، نگرش، احساسات و عمل (انواع فعالیت‌ها) آن‌ها را شکل می‌دهد و در نهایت سبب شکل‌گیری عادت‌واره افراد می‌شود که سبب می‌شود عاملان اجتماعی از طریق مولفه‌های آن، به جهان نگاه می‌کنند، بر اساس آن جهان و پدیده‌های اجتماعی را درک می‌کنند و بر اساس آن به کنش بپردازند. نوعی دیالکتیک بین میدان و عادت‌واره رخ می‌دهد و حاصل آن کنش است (بوردیو، ۱۳۹۱: ۲۴۱). در شرایطی که ساختار میدان به کلی تغییر می‌کند و چیزی جدید ظهور پیدا می‌کند موقعیت‌های جدیدی در میدان به‌وجود می‌آید و عادت‌واره در پاسخ به این موقعیت‌های جدید تغییر می‌کند. بوردیو می‌اندیشد ناسازی پیامد منطقی تعریف او از عادت‌واره و میدان و روابط تعیین‌کنندگی متقابل میان آنهاست. در تلقی بوردیو از عادت‌واره و میدان، تغییر پیامد منطقی این ارتباط است، تغییر در یکی ضرورتاً به تغییر دیگری می‌انجامد. ناسازی مفهومی است که بوردیو آن را برای توصیف اثرات تغییر در ساختار هر میدان خاص به کار می‌گیرد که دست کم برای مدت کوتاهی برای تطابق فرد با جامعه ناکام مانده است (گرنفل، ۱۳۹۳: ۲۰۸).

ناسازی اصطلاحی است که بوردیو برای تأکید بر عقب‌افتادگی فرهنگی یا انفصال میان منش‌های عادت‌واره‌ها و قواعد تغییر کننده و ملزومات مربوط به میدان به کار برده است (فیروزجائیان، ۱۳۹۶: ۸). ناسازی زمانی از بین می‌رود که بازیگران میدان ظرفیت امکانات جدید را درمی‌یابند، مهارت‌های جدید را می‌آموزند و جای خود را در میدان بازتعریف می‌کنند. از آنجا که میدان به تکنولوژی وابسته است، ساختارهای میدان متغیر و ناپایدارند زیرا تغییرات و تحولات زیادی در آن روی می‌دهد (گرنفل، ۱۳۹۳: ۲۲۳).

#### نتیجه‌گیری:

تصویری شدن جهان پیرامون، ابزارها و فناوری‌های دیجیتال در عصر حاضر، باعث ایجاد تغییرات اساسی در میدان‌ها شده است. عاملان اجتماعی در هر سنی اعم از مهاجران دیجیتال یا بومیان دیجیتال برای سازگاری با این تغییرات و اشغال موقعیت‌های جدید نیازمند کسب عادت‌واره‌های جدیدی هستند تا خود را با این تغییرات تطبیق دهند.

the system of modern education. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(1), 322-338. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/14.1/521>

Gladkova, A., Vartanova, E., & Ragnedda, M. (2020). Digital divide and digital capital in multiethnic Russian society. *Journal of Multicultural Discourses*, 15(2), 126-147. DOI: <https://doi.org/10.1080/17447143.2020.1745212>

Grenfell, M. & Hardy, C. (2007). *Art Rules: Pierre Bourdieu and the visual arts*. Berg, Oxford.

Ignatow, G. & Robinson, L. (2017). Pierre Bourdieu: Theorizing the digital. *Information, Communication & Society*, 20(7), 950-966. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1301519>

Ignatow, G. (2020). *Sociological theory in the digital age*. Routledge, New York.

Messaris, P. (2012). Visual literacy in the digital age. *The Review of communication*, 12(2), 101-117. DOI: <https://doi.org/10.1080/15358593.2011.653508>

Pettersson, R. (1994). *Visual Literacy*. The International Encyclopedia of Education. Oxford: Pergamon Press.

Pick, J. & Sarkar, A. (2016). Theories of the digital divide: Critical comparison. *49<sup>th</sup> Hawaii International conference on System Sciences*. DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.484>

Ragnedda, M. & W. Muschert, G. (2013). *The digital divide*. Routledge.

Ragnedda, M. & Laura Rune, M. (2017). Social capital and the three levels of divide. *Theorizing Digital Divides*. 1, 21-34. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315455334-3>

Ragnedda, M. (2018). Conceptualizing digital capital. *Telematics and informatics*. 35(8), 2366-2375. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.10.006>

Ragnedda, M. & W. Muschert, G. (2018). *Theorizing Digital Divides*. Routledge.

Schrock, K. URL: <https://www.schrockguide.net/>

Schweitzer, E. (2023). Encyclopedia Britannica.

URL: <https://www.britannica.com/topic/digital-divide>

Van Deursen, A. & Van Dijk, J. (2019). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, 21(2), 354-375. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444818797082>

Yordanova, K. R., & Simeonova, K. P. (2019). Conceptual Framework of Digital Visual Literacy. *12th annual International Conference of Education, Research and Innovation*. 11th-13th November. Seville. Spain. DOI: <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.1896>

۲-ترسیم ساختار روابط عینی بین موقعیت‌های اشغال شده توسط عاملان اجتماعی یا نهادها ۳-تحلیل عادت‌واره عاملان اجتماعی (Bourdieu, 1992)

24. Habitus

25. John L. Debes

26. Hysteresis

### فهرست منابع فارسی

بوردیو، پیر (۱۳۹۱). تمایز: نقد اجتماعی قضاوت‌های ذوقی. حسن چاوشیان. تهران: نشر ثالث.

رزاقی، نادر؛ شارع‌پور، محمود و آخوندزاده، فاطمه (۱۴۰۰). سرمایه فرهنگی و بازتولید شکاف هوشمند. *تحقیقات فرهنگی ایران*. ۵۳. ۹۷-۱۲۶. DOI: <https://doi.org/10.22035/jicr.2021.2317.2798>

فیروزجانیان، علی اصغر؛ جانعلیزاده، حیدر و هاشمیان، بهزاد (۱۳۹۶). ناسازی در میدان دانشگاهی و بیگانگی دانشگاهی. *مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران*. ۱(۶). ۱-۲۰. DOI: <https://doi.org/10.22059/JISR.2017.61828>

کریر، گلن و مارتین، روبینسون (۱۳۹۰). *فرهنگ‌های دیجیتال*. مرضیه وحدانی. تهران: نشر ساقی.

کهوند، مریم (۱۳۹۰). *فرهنگ دیداری و روش‌شناسی تحلیل تصویر*. تهران: انتشارات یک فکر.

گرنفل، مایکل (۱۳۹۳). *مفاهیم کلیدی پیر بوردیو*. محمد مهدی لیبی. تهران: نشر نقد افکار.

لیستر، مارتین؛ دوی، جان؛ گیدینگز، ست؛ گزنت، لین و کلی، کایرن (۱۳۸۸). *فناوری جدید و فرهنگ بصری. رسانه‌های دیداری و شنیداری*. ۶. DOR: 20.1001.1.26454696.1387.4.6.6.1.۸۷-۷۳

### فهرست منابع لاتین

Adkins, L., Brosnan, C. & Threadgold, S. (2017). *Bourdieuian Prospects*. Routledge, New York.

Avgerinou, M. & Pettersson, R. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy*, 30(2), 1-19. DOI: <https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674687>

Bourdieu, P. (1986). *The forms of capital*. Handbook of theory and research for sociology of education. Greenwood.

Bourdieu, P. (1996). *The rules of art*. Stanford University Press. British.

Calderon Gomez, D. (2020). The third digital divide and Bourdieu. *SAGE Journals, Mew Media & Society*, 23(9), 2534-2553. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444820933252>

Deluigi, R., Machora, A., & Stara, F. (2021). *Media, Art and Design*. Published by Faculty of Art and Design at Jan Evangelista Purkyne University. Macerata.

Dyak, T., Halchenko, M., Ilina, A., Ilina, G., Iranova, N., & Levchenko, O.

(2022). Some peculiarities of integrating visual literacy into