

ปทัสสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัลกับเยาวชนภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล

The Norm of Digital Citizenship and Youths Under the Digital Divide

ปฏิภาณ พลมาตย์¹ และ พรอัมรินทร์ พรสมเกิด²

Patiphan Pholmat and Pornamarin Promgird

Corresponding author, E-mail: patiphan.pho@spumail.net

Received : March 15, 2022
Revised : May 15, 2022
Accepted : May 30, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยให้เห็นอำนาจความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่เบียดขับเยาวชนผู้อาศัยอยู่ภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลผ่านมุมมองทางสังคมวิทยา ซึ่งในวิกฤตการณ์โควิด-19 กับการเรียนออนไลน์เป็นบริบทตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นได้ชัดเจนว่าเยาวชนกลุ่มนี้จำเป็นต้องปรับตัวต่อรองกับความพร้อมด้านทุนทางดิจิทัลเพื่อเอาตัวรอดและมีตำแหน่งแห่งที่ให้ตนเองไม่หลุดออกจากระบบการศึกษา ทั้งนี้การผลิตซ้ำความเหลื่อมล้ำเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมในประเทศไทยสามารถเป็นเหตุปัจจัยหนึ่งที่ยังอ้างไว้ซึ่งปทัสสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัล รวมถึงการแบ่งชนชั้นทางดิจิทัลก็ตักกันผู้ไร้ซึ่งทุนทางดิจิทัลให้เป็นผู้อ่อนแอถูกปิดกั้นโอกาสทางการศึกษาและการทำงานในอนาคต นอกจากนี้ผู้เขียนได้เสนอแนะแนวทางการศึกษาวิจัยในประเด็นความเป็นพลเมืองดิจิทัลและเยาวชนภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลเพื่อสร้างความเข้าใจ เปลี่ยนแปลงและพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองของสังคมดิจิทัลในระบอบประชาธิปไตยไทยได้อย่างสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ความเป็นพลเมืองดิจิทัล, ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล, การแบ่งชนชั้นทางดิจิทัล

Abstract

This academic article aims to reveal the power of digital citizenship that influences youth living in digital inequality household through a sociological lens. During the COVID-19 crisis, the youth who utilizes an online learning must adapt themselves to the rise of digital capital in order to survive and have a position in the education system. The reproduction of structural socioeconomic inequalities in Thailand may be one of the factors sustaining the digital citizenship norm. This digital stratification includes labeling those who lack digital capital as weak and obstructing them educational and employment opportunities in their future. Furthermore, the authors recommend further research on the topic of digital citizenship and youths affected by the digital divide to effectively understand, transform, and develop the youths in Thailand's democratic regime to become good citizens of the digital society.

Keywords: Digital Citizenship, Digital Divide, Digital Stratification

¹ นักวิชาการอิสระ

Independent Scholar

² รองศาสตราจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor, Faculty of Humanities and Social Sciences, Khon Kaen University

บทนำ

“...รัฐพึงส่งเสริมและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เป็น
พลเมืองที่ดี
มีคุณภาพและความสามารถสูงขึ้น...”

(รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย, 2560)

การปกครองในระบอบประชาธิปไตยนั้นให้ความสำคัญกับประชาชนเป็นอันดับแรก ไม่ว่าประชาชนจะอยู่ในชนชั้นกระฎุมพีหรือชนชั้นกรรมาชีพ สูงหรือต่ำ ร่ำรวยหรือยากจน ทุกคนล้วนแล้วแต่มีความเท่าเทียมกันและทำหน้าที่เป็นเจ้าของประเทศอย่างเสมอภาค ดังนั้นประชาธิปไตยจำเป็นต้องอาศัยประชาชนผู้เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้สิทธิและปฏิบัติหน้าที่ตามพันธะสัญญาของตนเองต่อการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม มิฉะนั้นแล้วเราอาจมีระบอบประชาธิปไตยที่ซึ่งไร้ประสิทธิภาพหรือมิได้เป็นประชาธิปไตยโดยแท้จริง (Przeworski, Alvarez, Cheibub, & Limongi, 2000) ความเป็นพลเมือง (citizenship) จึงเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของประชาชนทุกคนควรพึงมี ได้แก่ การรับผิดชอบต่อนตนเองและพึงพิงตนเองได้ เคารพหลักความเสมอภาคและสิทธิของผู้อื่น เคารพความแตกต่าง เคารพกติกาสังคม และมีความรับผิดชอบต่อสังคมและส่วนรวม เช่นเดียวกับหัวใจของประชาธิปไตยที่ยึดหลักอำนาจอธิปไตยเป็นของประชาชน ทุกคนมีเสรีภาพและเสมอภาค เคารพซึ่งกันและกันโดยอิงเสียงข้างมากเป็นสำคัญ และอยู่ภายใต้กฎหมายหรือหลักนิติธรรมเดียวกัน ถือได้ว่าแนวคิดนี้ช่วยส่งเสริมปลูกจิตสำนึกความเป็นพลเมืองให้กับประชาชนได้เป็นอย่างดี ซึ่งทุกคนต่างมีประสบการณ์การเรียนรู้เนื้อหาความเป็นพลเมือง (civic education) ในระบบการศึกษา และสะสมทุนวัฒนธรรมประชาธิปไตยจากการกลมกลืนทางสังคมกันมาแล้วทั้งสิ้น (วัฒนชัย ศิริญาณ และชัยรัตน์ มาสอน, 2561, 155-182; Bennett, 2007) หรือแม้แต่องค์การสหประชาชาติ (UN) ได้กำหนดวาระการพัฒนา ค.ศ. 2030 เพื่อการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) และผลักดันให้ประเทศสมาชิกพัฒนาความเป็นพลเมืองผ่านเป้าหมายการศึกษาที่มีคุณภาพและเท่าเทียม (SDG4) และการสร้างสังคมที่มีสันติภาพ ครอบคลุม มีความยุติธรรม (SDG16) ซึ่งประเทศไทยได้จัดตั้งหน่วยงานเพื่อตอบรับนโยบายการพัฒนาเช่นกัน (ศูนย์วิจัยและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน, 2564) ดังนั้นความเป็นพลเมืองที่ดีของประชาชนจึงเป็นหมุดหมายสำคัญต่อการเริ่มต้นพัฒนาประชาธิปไตยให้มีความยั่งยืนและเสถียรภาพ

อย่างไรก็ตามความเป็นพลเมืองท่ามกลางสังคมดิจิทัลจำเป็นต้องอาศัยการเข้าถึงและความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ การทำงาน และการใช้ชีวิต จนมีการนิยามศัพท์ใหม่ ว่า ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (digital citizenship) ความหมายของความเป็นพลเมืองแบบดั้งเดิมจึงขยายขอบเขตตนเองเป็นมากกว่าแนวคิดในการใช้ชีวิตในสังคมเพื่อส่งเสริมประชาธิปไตย แต่มีความหมายรวมถึงคุณสมบัติและทักษะของพลเมืองที่อาศัยอยู่ในโลกกายภาพและโลกดิจิทัล (Mossberger, Tolbert & McNeal, 2008,) จากขอบเขตของความหมายข้างต้นจึงสามารถสรุปข้อแตกต่างได้ว่า ความเป็นพลเมืองแบบดั้งเดิม หมายถึง คุณสมบัติของบุคคลในรัฐประชาธิปไตยที่มีพึงรับผิดชอบต่อสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ในขณะที่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลหมายถึง คุณสมบัติเชิงเช่นความเป็นพลเมืองแบบดั้งเดิม เพียงแต่เพิ่มเติมทักษะการใช้งานดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม ดังนั้นหากเราทุกคนได้ฝึกฝนความเป็นพลเมืองดิจิทัลตั้งแต่ยังเด็กจักเป็นโอกาสวางรากฐานร่วมสร้างสังคมน่าอยู่ทั้งในออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่ง Ribble (2015) เป็นผู้พัฒนากรอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลขึ้นและถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายในการส่งเสริมให้โรงเรียนร่วมพัฒนาประชาชนตั้งแต่ยังเด็กให้สามารถใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งอธิบายแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างกว้างเพื่อการประยุกต์ใช้ตามบริบทในแต่ละสังคม ทั้งนี้ในบริบทของประเทศไทย เยาวชนคนรุ่นใหม่ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมออนไลน์ตั้งแต่กำเนิด และเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลในอนาคตนั้นมีชื่อเรียกเฉพาะว่า ชนพื้นเมืองดิจิทัล (digital native) (จุฑา ภักดิ์กุล, 2558, 79-83) ซึ่งหากคนกลุ่มนี้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลแล้วนั้นจะหมายถึง บุคคลที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกดิจิทัลคู่ขนานไปกับโลกกายภาพได้ โดยมีมนุษยธรรม เคารพสิทธิและความแตกต่างหลากหลายของผู้อื่น มีทักษะทางดิจิทัลเพื่อการประกอบอาชีพ และสามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้พลเมืองดิจิทัลต้องรู้จักใช้ประโยชน์จากบริบททางดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต เสมือนเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ (active citizen) ตลอดเวลา และอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขด้วยการมีจิตสาธารณะและเป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงสังคมดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ (Dhamanitayakul & Biggins, 2019, 60-73) จะเห็นได้ว่าความหมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัล นอกจากเยาวชนต้องคำนึงถึงทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นทั้งออนไลน์และออฟ

ไลน์ในสังคมประชาธิปไตยแล้ว ความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการประกอบอาชีพในอนาคตก็เป็นสิ่งที่จำเป็นเช่นกัน

ตรงกันข้ามกับกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปีเดียวกัน แต่กลับไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล และขาดทักษะการรู้ดิจิทัล ทำให้ความหมายของชนพื้นเมืองดิจิทัลและพลเมืองดิจิทัลเลือนรางด้วยช่องว่างของความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divide) ซึ่งอาจเกิดจากเหตุปัจจัยของการกระจายทรัพยากรของรัฐ ทุนทางเศรษฐกิจ หรือแม้แต่การอบรมเรียนรู้สื่อใหม่ ทั้งนี้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลอาจเป็นอุปสรรคขัดขวางต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีของเยาวชน (McGillivray & Mahon, 2021, 196-210) ผู้เขียนจึงเล็งเห็นความสำคัญในการวิเคราะห์และสังเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบันด้วยแนวคิดทางสังคมวิทยาเพื่อทำความเข้าใจเยาวชนภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลต่อการต่อรองกับอำนาจปัทสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัล ตลอดจนเสนอแนะแนวทางการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงต่อสังคมดิจิทัลในระบบประชาธิปไตยไทยในอนาคต

ปัทสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ปัทสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สังคมไทยยอมรับนั้นก่อให้เกิดปรากฏการณ์ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลของเยาวชน โดยผู้เขียนเห็นว่างานวิจัยส่วนใหญ่ในประเทศไทยมุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับการรู้ดิจิทัล หรือเรียกอีกชื่อว่า การรู้สารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ (ณัฐพัชร คุ่มบัว และไพบุรณ์ คะเชนทรพรรค, 2563, 32-44; แววดา เตหาทวีวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน, 2559, 1-28) ซึ่งนำไปสู่ภาพสะท้อนมาตรฐานทางสังคมที่เยาวชนต้องรู้จักเตรียมความพร้อมตั้งแต่สนามการแข่งขันในระบบการศึกษาเพื่อที่จะสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารอย่างถูกต้องสอดคล้องกับเกณฑ์การให้คะแนนของการศึกษาค้นคว้า ตรงกันข้ามกับเยาวชนที่ขาดองค์ประกอบการเข้าถึงดิจิทัลตั้งแต่แรกส่งผลให้เกิดความไม่เสมอภาคทางการศึกษา เนื่องจากไม่มีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะการรู้ดิจิทัลและคุณสมบัติตามองค์ประกอบอื่น ๆ ที่สังคมคาดหวัง (Calderón Gómez, 2020, 1-20; McGillivray & Mahon, 2021, 196-210) โดย Dhamanitayakul & Biggins (2019, 60-73) ได้นำกรอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ Ribble (2015) มาอธิบายคุณสมบัติพื้นฐานของเยาวชนไทยในยุคดิจิทัล ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมการรู้ดิจิทัลและสามารถนำมาอภิปรายความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในบริบทสังคมไทยได้อย่างเหมาะสมอันประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) การเข้าถึงดิจิทัล (digital access) หมายถึง การเข้าถึงเทคโนโลยีที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ทั้งในและนอกสถานศึกษาเพื่อให้พร้อมต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัล

2) การพาณิชย์ดิจิทัล (digital commerce) หมายถึง ความสามารถในการซื้อสินค้าผ่านเทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัย ซึ่งเยาวชนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการทำธุรกรรมออนไลน์ระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายเป็นอย่างดี

3) การสื่อสารดิจิทัล (digital communication) หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารหลากหลายช่องทาง เช่น การโต้ตอบอีเมล การโพสต์บนสื่อสังคม เป็นต้น ทั้งนี้เยาวชนมีความตระหนักรู้ถึงข้อดีและข้อเสียของการสื่อสารดิจิทัล ตลอดจนการแสวงหาเพื่อนใหม่และมีความกล้าต่อการปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้าบนสื่อดิจิทัล

4) การรู้ดิจิทัล (digital literacy) หมายถึง ความสามารถเข้าถึงและเข้าใจข้อมูลข่าวสารออนไลน์ วิเคราะห์ความน่าเชื่อถือและความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นและข้อเท็จจริง และประเมินผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลดังกล่าว รวมถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองเพื่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น การค้นหาข้อมูลเพื่อทำรายงาน การใช้แอปพลิเคชันเพื่อตกแต่งภาพหรือตัดต่อวิดีโอ เป็นต้น

5) มารยาทดิจิทัล (digital etiquette) หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ การสร้างสรรค์เนื้อหาต่าง ๆ ด้วยภาษาที่สุภาพ และการใช้อุปกรณ์สื่อสารได้ถูกที่ถูกเวลา

6) กฎหมายดิจิทัล (digital law) หมายถึง ความสามารถในการตระหนักรู้ถึงการกระทำที่ผิดกฎหมายผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การดาวน์โหลดเพลงฟรีที่มีลิขสิทธิ์ก้ากับการเผยแพร่ผลงานของผู้อื่นโดยไม่บอกแหล่งที่มา การเป็นแฮ็กเกอร์ (hacker) เข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล เป็นต้น

7) สิทธิและความรับผิดชอบดิจิทัล (digital rights and responsibilities) หมายถึง ความสามารถในการตระหนักรู้ถึงสิทธิของตนเองและเคารพผู้อื่นในฐานะพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การตระหนักถึงเสรีภาพบนโลกอินเทอร์เน็ต การเคารพสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น การแสดงออกทางความคิดด้วยหลักจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น การเลือกใช้คำ ภาษา วิธีการแสดงออกที่เหมาะสม เป็นต้น

8) สุขภาวะดิจิทัล (digital health and wellness) หมายถึง ความสามารถในการสร้างความสมดุลการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสุขภาพของตนเอง เช่น การจัดการเวลาในการใช้งานได้อย่างเหมาะสม การตระหนักรู้ถึงสื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ เป็นต้น

9) ความปลอดภัยดิจิทัล (digital security) หมายถึง ความสามารถในการป้องกันอุปกรณ์ดิจิทัลและข้อมูลส่วนบุคคลของตนเองให้ปลอดภัย ได้แก่ การติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์ การรู้จักสแกนและวิธีการป้องกันไวรัส การตั้งค่าบัญชีผู้ใช้และรหัสผ่าน และการรู้จักเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่อยู่เสมอ

การขาดโอกาสในการฝึกฝนและพัฒนาองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลข้างต้นส่งผลให้เยาวชนบางกลุ่มกลายเป็นผู้ด้อยสมรรถนะและไม่พร้อมต่อความเป็นพลเมืองดิจิทัล สังคมจึงเบียดขับเยาวชนเป็นดั่งคนชายขอบของสังคมดิจิทัลปรากฏเป็นความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในที่สุด (Ragnedda, 2017)

เยาวชนภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล

ตรงกันข้ามกับกลุ่มคนที่เกิดในช่วงปีเดียวกัน แต่กลับไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล และขาดทักษะการรู้ดิจิทัล ทำให้ความหมายของชนพื้นเมืองดิจิทัลและพลเมืองดิจิทัลเลือนรางด้วยช่องว่างของความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divide) ซึ่งอาจเกิดจากเหตุปัจจัยของการกระจายทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศของนโยบายของรัฐ รวมถึงระดับปัจเจกชนในด้านทุนทางเศรษฐกิจของครอบครัว หรือแม้แต่การอบรมเรียนรู้สื่อใหม่จากสมาชิกในสถาบันทางสังคมเดียวกัน ซึ่งระดับความลึกของช่องว่างความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลหรือเกณฑ์ในการแบ่งความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล มีทั้งหมด 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 คือ ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงดิจิทัลผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ระดับที่ 2 คือ ความไม่เท่าเทียมในการใช้งานดิจิทัล และระดับที่ 3 คือ ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงโอกาส ซึ่งเป็นผลมาจากระดับที่ 1 และระดับที่ 2 (Norris, 2001; van Dijk, 2006, 221-235) ทั้งนี้เยาวชนที่มีความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลอาจเป็นอุปสรรคขัดขวางต่อการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีได้ (McGillivray & Mahon, 2021, 196-210) เนื่องจากงานวิจัยในประเทศไทยชี้ให้เห็นว่าเยาวชนที่อยู่ภายใต้บริบทดังกล่าวมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมตรงกันข้ามกับองค์ประกอบความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เช่น การสื่อสารเนื้อหาทางเพศในทางลามกอนาจารผ่านสื่อสังคม (ณัฐพัชร์ คุ่มบัว และไพบุรณ์ คะเชนทพรรัตน์, 2563, 32-44) การขาดทักษะการวิเคราะห์และประเมินแหล่งข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ (ชุ่มจิตต์ แซ่ฉั่น และวรสิริ สิริวิวัฒน์, 2560, 32-48) การขาดความรู้ความเข้าใจในการมีส่วนร่วมทางการเมืองบนสื่อใหม่ (รพีพร ธงทอง, 2564, 27-40) การระรานผู้อื่นทางไซเบอร์

(cyberbullying) (เชาวลิต ศรีเสริม ทศนา ทวีคุณ และพัชรินทร์ นินทจันทร์, 2564, 112-127) เป็นต้น หากพิจารณาปัจจัยด้านทุนทางเศรษฐกิจและสังคมพบว่า เยาวชนที่มีผู้ปกครองสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไปจะมีระดับการรู้ดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มเยาวชนที่มีผู้ปกครองสำเร็จการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี (เววตา เตชะทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน, 2559, 1-28) กอปรสื่อและสังคมยังคงสร้างภาพตัวแทนให้กับกลุ่มเยาวชนที่ประสบปัญหาความยากจนต่อภัยในโลกดิจิทัลทั้งในฐานะผู้ถูกกระทำและผู้กระทำ การกระทำ เช่น ภาวะการฉกฉวยเทคโนโลยี การระรานทางไซเบอร์ เป็นต้น (ชาม เชื้อสถาปนศิริ อาทิตยา สมโลก และรติ ธนารักษ์, 2562) ดังนั้นเยาวชนที่ตกอยู่ในช่องว่างของความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลมีโอกาสที่จะสูญเสียความเป็นพลเมืองดิจิทัลด้านการเข้าถึงดิจิทัล ทำให้เยาวชนขาดการตระหนักรู้และฝึกฝนองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น การรู้ดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล กฎหมายดิจิทัล เป็นต้น

อำนาจความเป็นพลเมืองดิจิทัลในวิกฤตการณ์โควิด-19

ในช่วงการระบาดของโควิด-19 ทำให้เยาวชนในหลายครัวเรือนได้รับผลกระทบเป็นอย่างมากต่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ทั้งในแง่ของการเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลและการใช้งาน เมื่อเปรียบเทียบกับเยาวชนที่มีความพร้อมด้านทุนทางดิจิทัลในชุมชนเมือง ซึ่งภาครัฐได้เร่งทำการช่วยเหลือสนับสนุนด้วยเงินเยียวยาจำนวน 2,000 บาทต่อผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) โดยปราศจากแผนการดูแลในระยะยาวและอาจส่งผลให้เยาวชนหลุดออกจากระบบการศึกษาไทยเพิ่มมากขึ้น เพราะวิกฤตการณ์โควิด-19 ทำให้เกิดปรากฏการณ์ความยากจนที่ซ้ำซ้อน จากการคาดการณ์ของศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ภาคประชาสังคม กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ภายในสิ้นปีการศึกษา 2564 จะมีนักเรียนหลุดจากระบบการศึกษาประมาณ 65,000 คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนในระดับชั้นมัธยมปลายมีโอกาสไม่ศึกษาต่อถึงร้อยละ 48 ของจำนวนนักเรียนทุกระดับชั้น เหตุปัจจัยหนึ่งคือการขาดแคลนอุปกรณ์การเรียนในบริบทการศึกษาออนไลน์ (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2564ก) ซึ่งสถิติในระบบสารสนเทศเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษาพบว่า จำนวนนักเรียนยากจนพิเศษ (extremely poor) มีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2560-2564 และส่วนมากกระจุกตัวอยู่ในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือทั้งโรงเรียนขนาดเล็กไปจนถึง

โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ประกอบด้วย 10 อันดับแรก ได้แก่ อุดรราชธานี 98,163 คน ศรีสะเกษ 86,516 คน บุรีรัมย์ 85,715 คน สุรินทร์ 68,767 คน สกลนคร 65,636 คน ขอนแก่น 65,636 คน ร้อยเอ็ด 64,118 นราธิวาส 60,703 คน นครราชสีมา 59,470 และเชียงใหม่ 54,881 คน (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2564) ดังนั้นในช่วงการระบาดของโรคโควิด-19 เยาวชนผู้อยู่ในฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจที่ยากต่อการเข้าถึงและใช้งานดิจิทัลทั่วโลกต่างได้ผลกระทบที่ส่งผลร้ายต่อการเรียนรู้ จนกระทั่งจำเป็นต้องปฏิรูปการศึกษาในระบบไปโดยปริยาย แม้จะอาศัยอยู่ในประเทศที่พัฒนาแล้วก็ตาม (Goudeau, Sanrey, Stanczak, Manstead, & Darnon, 2021, 1273-1281) ซึ่งนับว่าโควิด-19 เป็นสถานการณ์ที่ก่อรูปอำนาจความเป็นพลเมืองดิจิทัลกดทับเยาวชนให้รู้จักต่อรองเอาชีวิตรอดในสนามการศึกษาแม้ว่าตนเองจะอยู่ในสถานะความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Ignatow & Robinson, 2017, 950-966)

การแบ่งชนชั้นทางดิจิทัล

แม้ว่าผลกระทบของการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ทำให้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลปรากฏอย่างเห็นได้อย่างชัดเจน แต่แท้จริงแล้วความเหลื่อมล้ำเชิงพื้นที่และการเข้าถึงโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศยังคงถูกผลิตซ้ำมาเป็นเวลาอันยาวนาน สะท้อนให้เห็นได้จากรายงานการศึกษาความเหลื่อมล้ำของจังหวัดกับการจัดสรรงบประมาณในประเทศไทย ซึ่งการกระจายงบประมาณนั้นสวนทางกับพื้นที่ที่มีความเหลื่อมล้ำด้านการพัฒนาคน ตั้งแต่ พ.ศ. 2552-2562 นั้นหมายความว่ารัฐพึงส่งเสริมทุนทางเศรษฐกิจให้เฉพาะพื้นที่ที่มีผลิตผลทางเศรษฐกิจและประชากรที่มีรายได้สูงเท่านั้น (สำนักงบประมาณของรัฐบาล สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2564) นอกจากนี้โครงสร้างทางเศรษฐกิจยังคงทำหน้าที่ผลิตซ้ำการแบ่งชั้นชนทางดิจิทัล (digital stratification) แล้วนั้นโครงสร้างทางสังคมยังมีอิทธิพลด้วยเช่นกัน โดย Ragnedda (2017) พยายามใช้แนวคิดของ Weber อธิบายชนชั้นทางสังคมแบ่งแยกคนให้มีความไม่เสมอภาคทางสังคม (social inequality) สร้างข้อจำกัดในการเข้าถึงทรัพยากรและการสร้างรายได้อันเนื่องมาจากทักษะการทำงาน ครอบครัวยุทธศาสตร์ และอาชีพ และในขณะเดียวกันชนชั้นทางสังคมได้สร้างความไม่เสมอภาคทางดิจิทัล (digital inequality) หรือข้อจำกัดด้านความสามารถในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ส่งเสริมให้คนชนชั้นล่างเข้าสู่ตลาดแรงงานผ่านพื้นที่ออนไลน์หรือใช้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจเทียบเท่ากับชนชั้นอื่น ๆ โดย

เฉพาะอย่างยิ่งผู้ผู้ภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลระดับที่ 3 ซึ่งหมายถึงผู้ที่ขาดคุณสมบัติความเป็นพลเมืองดิจิทัล ดังนั้นสภาพทางสังคมของคนกลุ่มนี้จึงเป็นผู้ที่ไม่สามารถใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และไร้ซึ่งความเป็นสมาชิกและการบริโภคผ่านสื่อออนไลน์ ตลอดจนสูญเสียอำนาจในการมีส่วนร่วมทางการเมืองแบบดิจิทัลและการป้องกันเรื่องที่ตนเองสนใจ ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการดำรงอยู่ในสังคมดิจิทัล ทั้งนี้ Harris, Straker, & Pollock (2017, 1-13) กล่าวเพิ่มเติมว่าความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลที่เกิดจากสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของเยาวชนมีโอกาสส่งผลกระทบต่อทั้งด้านเศรษฐกิจ การเรียนรู้ และสุขภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัย

ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลของเยาวชนที่ได้กล่าวมานั้นมีความสลับซับซ้อนเชื่อมโยงกันเป็นระบบนิเวศล้อมรอบเยาวชนในฐานะเป็นผู้กระทำที่มีสภาพเป็นพลเมืองที่ถูกกีดกันทางดิจิทัล (digital exclusion) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนที่มีสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจต่ำหรือภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ดังนั้นความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเปรียบเสมือนอำนาจกดทับและเบียดขับให้เยาวชนแปลกแยกและเป็นผู้อ่อนแอ แทนที่จะเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมประชาธิปไตยแบบมีส่วนร่วมและเท่าเทียมกันในสังคมไทย เจกเช่นตัวอย่างของสนามสถานศึกษาที่บีบบังคับให้เยาวชนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์พร้อมตอบสนองต่อการเรียนรู้ตามมาตรฐานการศึกษาไทยในวิกฤตการณ์โควิด-19 แตกต่างไปจากเยาวชนที่มีทุนทางเศรษฐกิจและสังคมสร้างจังหวะและโอกาสฉกฉวยอำนาจความเป็นพลเมืองดิจิทัลและใช้ประโยชน์แก่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของตนเองได้อย่างง่ายดาย (Villanueva-Mansilla, Nakano, & Evaristo, 2015)

การต่อรองกับอำนาจของเยาวชนที่มีความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในสนามนี้ส่งผลให้ตนเองยังคงมีตำแหน่งแห่งที่และไม่หลุดออกจากระบบการศึกษาไทย ทำให้ผู้เขียนมีสมมติฐานเบื้องต้นว่าเยาวชนกลุ่มนี้มีวิถีปฏิบัติต่อรองใช้ชีวิตประจำวันเพื่อให้ตนเองมีตำแหน่งแห่งที่ที่สามารถอยู่ร่วมกับสังคมในระบอบประชาธิปไตยภายใต้โครงสร้างทางสังคมของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

การศึกษาปฏิบัติการความเป็นพลเมืองดิจิทัลว่าด้วยเรื่องเยาวชนภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลมีการใช้กลวิธีการต่อรองความเป็นพลเมืองดิจิทัลนั้น ปทัสถานความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเปรียบเสมือน doxa ในสนามตามแนวคิด

ของ Certeau (1988) เพื่อให้ตนเองสามารถแสดงตำแหน่ง
แห่งที่ในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมทั้งในสนาม (field)
ของโลกกายภาพ และสนามออนไลน์ (online field) ของโลก
ดิจิทัล ซึ่งสนามความเป็นพลเมืองดิจิทัลมีความเกี่ยวพันกัน
เป็นเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนกับคนในสังคม
ได้แก่ ครอบครัว ชุมชน สถานศึกษา และชุมชนออนไลน์
กลุ่มคนเหล่านี้มีสถานภาพทางสังคมและทรัพยากรไม่เท่า
เทียมกัน โดยเฉพาะทุนวัฒนธรรม ทุนทางเศรษฐกิจ ทุน
ทางสังคม และทุนทางสัญลักษณ์ เพื่อแปรเปลี่ยนไปเป็น
ทุนดิจิทัล ทำให้เยาวชนจำต้องปฏิบัติการต่อรองกับบริบท
แวดล้อมดังกล่าวและปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น โดยใช้ทุน
(capital) และฮาบิตุส (habitus) เป็นกลไกสำคัญในปฏิบัติ
การด้วยกลวิธีต่าง ๆ ซึ่งฮาบิตุสจะแสดงออกมาผ่านปฏิบัติ
การทางร่างกาย ส่วนฮาบิตุสสารสนเทศ (information
habitus) จะแสดงให้เห็นจากตัวตนบนโลกออนไลน์ เช่น
ข้อมูลโปรไฟล์ การใช้ภาษา รสนิยมการเสพสื่อภาพหรือ
วิดีโอ เป็นต้น (Ignatow & Robinson, 2017, 950-966)
ฮาบิตุสทั้งสองประเภทจะสามารถบ่งบอกลักษณะอุปนิสัย
(disposition) ของเยาวชนที่ได้รับจากกระบวนการกล่อม
เกลาทางสังคมในหลากหลายสถาบันทางสังคม อย่างไรก็ตาม
เงื่อนไขของการสะสมทุนและฮาบิตุสของเยาวชนภายใต้
ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลมีความแตกต่างกัน ส่งผลให้การ
เลือกใช้กลวิธีในการปฏิบัติการความเป็นพลเมืองดิจิทัลของ
แต่ละคน ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นกระบวนการผลิตซ้ำความเป็น
พลเมืองดิจิทัลตามปทัสสถานทางสังคมและการสร้างความ
หมายของความเป็นพลเมืองดิจิทัลใหม่ตามแบบฉบับของ
เยาวชนในลักษณะที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งการสร้างความ
หมายใหม่เปรียบเสมือนการต่อสู้เพื่อการมีอยู่ของเยาวชน
ภายใต้ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในสนามต่าง ๆ และสร้าง
การยอมรับโครงสร้างใหม่ในสังคมในฐานะพลเมืองเสมอ
ภาคกัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสามารถใช้วิธีการเฝ้าสังเกตการณ์
จากพื้นที่ออนไลน์บนสื่อสังคมที่เยาวชนและบุคคลในสนาม
ได้สร้างตัวตนและอาศัยอยู่ เพื่อทำความเข้าใจปฏิบัติการ
ความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านลักษณะการใช้ทุนดิจิทัลและ
ฮาบิตุส

สารสนเทศ ซึ่งเรียกวิธีการศึกษาทางมานุษยวิทยา
เช่นนี้ว่า วิธีวิทยาเชิงชาติพันธุ์วรรณาดิจิทัล (digital
ethnography) เป็นแนวทางสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม
และไม่มีส่วนร่วมตามสิทธิในการเข้าถึงข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่าง
ยินยอมให้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล (จักรพันธ์ ชัดชุ่มแสง,
2564, 109-142; เบญจรงค์ ธีระผลิกะ, 2563, 76-88)

ทั้งนี้ผลการวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงการตระหนักและขับ
เคลื่อนนโยบายการสนับสนุนการเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล
และการจัดการเรียนการสอนความเป็นพลเมืองดิจิทัลอันจะ
นำไปสู่การแก้ปัญหาแบบองค์รวมในบริบทต่าง ๆ ที่เยาวชน
ภายใต้ความเหลื่อมล้ำมีส่วนร่วมและดำรงอยู่ โดยเฉพาะ
อย่างยิ่งโรงเรียนและครูผู้สอนร่วมกันส่งเสริมให้เยาวชน
สามารถอยู่ร่วมกับสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ออนไลน์
และลดปัญหาการหลุดออกจากระบบการศึกษา ซึ่งบริบท
นี้เป็นสนามที่เยาวชนกลุ่มนี้ใช้เวลาว่างกิจกรรมมากที่สุด
และมีความจำเป็นต่อการดำรงชีพขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล
ของสังคมไทยภายใต้ระบอบประชาธิปไตยต่อไปในอนาคต

unasu

แม้ว่าผู้สร้างความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลจะเป็น
ผู้กระทำการกำหนดมาตรฐานการใช้งานดิจิทัลและการใช้
ชีวิตในโลกดิจิทัล แต่ผู้คนในสังคมประชาธิปไตยยังคงมี
อำนาจกระจายทรัพยากรให้แก่ผู้ที่อยู่ภายใต้ความเหลื่อม
ล้ำทางดิจิทัล เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการเรียนรู้ การ
ทำงาน และการใช้ชีวิตร่วมกัน ดังนั้นเนื้อหาที่ได้กล่าว
มาทั้งหมดแต่ละหัวข้อย่อยของบทความนี้ ผู้เขียนมีเจตจำนง
เผยให้เห็นความไม่เท่าเทียมกันของการเข้าถึงและการใช้
ประโยชน์จากดิจิทัลของเยาวชนในบริบทของประเทศไทย
ตลอดจนความคาดหวังของผู้มีอำนาจในสนามที่เยาวชน
จำเป็นต้องมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล หากนักวิชาการและ
นักพัฒนาสังคมสามารถศึกษาและร่วมกันสร้างความเท่า
กันให้เกิดขึ้นได้ในสังคมไทยผ่านมุมมองของแนวคิดปฏิบัติ
การของ Certeau ในฐานะที่เยาวชนในบริบทดังกล่าวเป็น
ผู้อ่อนแอรู้จักการต่อรองกับอำนาจ แตกต่างไปจากแนวคิด
ของดั้งเดิมอย่าง Bourdieu ที่มักนำมาศึกษาผู้ที่มีอำนาจใน
สนามการแข่งขันอยู่แล้วในสาขาวิจัยด้านสังคมวิทยาดิจิทัล
รวมถึงเตรียมความพร้อมให้เยาวชนกลุ่มนี้ให้มีศักยภาพใน
ฐานะทุนมนุษย์ที่สำคัญต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัล
ของประเทศ เมื่อนั้นสังคมไทยจะสามารถรักษาเสถียรภาพ
ของระบบการปกครองระบอบประชาธิปไตยให้ดำรงอยู่
ร่วมกับพลเมืองในสังคมดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2564ก). กสศ. **สำรวจสถานการณ์เด็กหลุดออกนอกระบบหลังเปิดเทอมใหม่**. สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2565, จาก <https://www.eef.or.th/news-eef-explore-children-falling-out-of-system-after-new-semester/>
- กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2564ข). **สถิตินักเรียนยากจน**. สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2565, จาก https://isee.eef.or.th/screen/pmt/cctall_jonjonextra.html
- จักรพันธ์ ชัดชุ่มแสง. (2564). ขาดความพร้อมด้านจิตวิทยา: ความท้าทายและแนวปฏิบัติด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์. **วารสารมานุษยวิทยา**, 4(2), 109-142.
- จุฑา ภักดีกุล. (2558). เด็กยุคดิจิทัล. **วารสารศึกษาศาสตร์**. 30(50), 79-83.
- ชาวลิต ศรีเสริม ทศนา ทวีคุณ และพัชรินทร์ นินทจันทร์. (2564). การเห็นคุณค่าในตนเอง ทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และพฤติกรรมรังแกกันผ่านโลกโซเชียลในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. **วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต**, 35(1), 112-127.
- ชุ่มจิตต์ แซ่ฉั่น และวรสิริ สิริวิวัฒน์. (2560). การรู้สารสนเทศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดชายแดนภาคใต้. **วารสารบรรณศาสตร์ มศว**, 10(2), 32-48.
- ณัฐพัชร์ คุ่มบัว และไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค. (2563). การรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่องเพศของนักเรียนนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. **วารสารนิเทศศาสตร์ มสธ**. 10(1), 32-44.
- อาม เชื้อสถาปนศิริ อาทิตยา สมโลก และรตี ธนารักษ์. (2562). **คู่มือรู้เท่าทันสื่อออนไลน์และเฟิร์มแวร์ที่ไม่ปลอดภัยต่อเด็กและเยาวชน**. กรุงเทพฯ: บริษัทเพ็ชท์ ออฟเซท (1993) จำกัด.
- เบญจรงค์ ธีระผลิกะ. (2563). วิถีวิทยาแบบชาติพันธุ์วรรณา: วิธีการในการศึกษาพื้นที่เสมือน. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**. 8(1), 76-88.
- รพีพร ธงทอง. (2564). การมีส่วนร่วมทางการเมืองสมัยใหม่ของเด็กและเยาวชน. **วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์**. 16(1), 27-40.
- รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย. (2560, 6 เมษายน). ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 134.
- วัฒน์ชัย ศิริญาณ และชัยรัตน์ มาสอน. (2561). การพัฒนาพลเมืองตามระบอบประชาธิปไตยในศตวรรษที่ 21. **รวมสาร**. 16(1), 155-182.
- แววดา เตชทวิวรรณ และอัจฉรา ประเสริฐสิน (2559). การประเมินการรู้ดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. **วารสารสารสนเทศศาสตร์**. 34(4), 1-28.
- ศูนย์วิจัยและสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน. (2564). **นักเรียนเป็นศูนย์กลางและมีทักษะการให้เหตุผลในปัญหาที่ซับซ้อน: กุญแจไขวิชาความเป็นพลเมืองสู่การมีส่วนร่วมที่แข็งแกร่งในสังคม**. สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2565, จาก <https://www.sdgmove.com/2021/08/07/civic-education-reasoning-and-students-centered>
- สำนักงานประมาณของรัฐบาล สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2564). **ความเหลื่อมล้ำของจังหวัดกับการจัดสรรงบประมาณของไทย (ปี 2552-2564) : เศรษฐกิจ สังคม และการพัฒนาคน**. กรุงเทพฯ: สำนักงานประมาณของรัฐบาล สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564). **สพฐ. แจงแนวทางการจ่ายเงินเยียวยานักเรียน-ผู้ปกครอง 2,000 บาท**. สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2565, จาก <https://www.obec.go.th/archives/479291>
- Bennett, W. L. (2007). **Civic learning in changing democracies: Challenges for citizenship and civic education**. In P. Dahlgren (Ed.), *Young citizens and new media: Learning democratic engagement*. (pp. 59–77). New York, NY: Routledge.

เอกสารอ้างอิง

- Calderón Gómez, D. (2020) **The third digital divide and Bourdieu: Bidirectional conversion of economic, cultural, and social capital to (and from) digital capital among young people in Madrid.** *New Media & Society.* 23(9), 1-20.
- Certeau, M. de. (1988). **The Practice of Everyday Life.** Translated by Steven F. R. Berkeley: University of California Press.
- Dhamanitayakul, C. & Biggins, O. (2019). **Conceptualizing digital citizenship for digital natives in Thailand.** *Journal of Communication Arts Review.* 23(3), 60-73.
- Goudeau, S., Sanrey, C., Stanczak, A., Manstead, A., & Darnon, C. (2021). **Why lockdown and distance learning during the COVID-19 pandemic are likely to increase the social class achievement gap.** *Nature Human Behavior,* 5(2021), 1273–1281.
- Harris, C., Straker, L., & Pollock., C. (2017). **A socioeconomic related 'digital divide' exists in how, not if, young people use computers.** *PLoS ONE.* 12(3), 1-13.
- Ignatow, G. & Robinson, L. (2017). **Pierre Bourdieu: Theorizing the digital.** *Information, Communication & Society.* 20(7), 950-966.
- McGillivray, D. & Mahon, J. (2021). **Distributed digital capital: Digital literacies and everyday media practices,** *Media Practice and Education.* 22(3), 196-210.
- Mossberger, K., Tolbert, C. J., & McNeal, R. S. (2008). **Digital citizenship: The internet, society, and participation.** Massachusetts: MIT Press.
- Norris, P. (2001). **Digital divide: Civic engagement, information poverty, and the internet worldwide.** Cambridge: Cambridge University Press.
- Przeworski, A., Alvarez, M. E, Cheibub, J. A., & Limongi, F. (2000). **Democracy and development political institutions and well-being in the world, 1950–1990.** Cambridge: Cambridge University Press.
- Ragnedda, M. (2017). **The third digital divide: A Weberian approach to digital inequalities.** New York: Routledge.
- Ribble, M. (2015). **Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know.** Washington DC: International Society for Technology in Education.
- van Dijk, J. (2006). **Digital divide research, achievements and shortcomings.** *Poetics.* 34(4-5), 221-235.
- Villanueva-Mansilla, E., Nakano, T., & Evaristo, I. (2015). **From divides to capitals: An exploration of digital divides as expressions of social and cultural capital.** In L.Robinson, S. R. Cotten, J.Schulz, T. M. Hale, & A.Williams (Eds.), *Digital distinctions and inequalities. Emerald studies in media and communications* (vol. 10, pp. 89–117). Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited.