

The Algorithmic Architecture of Culture: Examining the Mechanisms of Mind Control and Cultural Formation in Video Streaming Platforms (Case Study: Netflix and Filimo)

Mahdi Khosravi Dinarali, M.A. in Department of cinema, faculty of Arts, University of Soure, Tehran, Iran.

Email: Khosravimahdi333@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0007-3770-7890>

Masoud Naghashzadeh, Associate Professor, Department of Television, Radio and Television Production Faculty, IRIB University, Tehran, Iran.

Email: Naghasham@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-1431-2131>

Extended Abstract

Introduction: The rapid expansion of video on demand platforms has fundamentally altered the landscape of cultural consumption and power dynamics in the twenty first century. This research argues that classical critical paradigms such as the Culture Industry of the Frankfurt School and the theory of Glocalization are no longer sufficient to explain the sophisticated mechanisms of control operating within these digital ecosystems. The Culture Industry model assumes a passive audience controlled by external prohibition, while Glocalization theories often optimistically view cultural hybridity as a sign of pluralism. Both fail to account for the voluntary nature of user subjugation in the digital age.

To address this theoretical gap, this paper enacts a paradigmatic shift towards the philosophy of technology of Byung Chul Han. It analyzes global platforms like Netflix and their local Iranian counterparts not merely as media tools but as intelligent architectures of digital Psychopolitics. The study posits that the world has moved beyond Foucault's disciplinary society, which operated through negativity and compulsion, into what Han terms the Achievement Society. In this new order, power is not exerted through forbidding the subject but through the seductive mantra of unlimited possibility. The central research question investigates how the process of globalization has transformed from a compression of time and space into an algorithmic colonization of the lifeworld. The hypothesis suggests that these platforms govern minds rather than bodies by creating a transparent and frictionless world where the subject is imprisoned within their own preferences under the illusion of freedom.

Methods: This study employs a qualitative research design based on an analytical critical approach. Data collection was conducted using a library based method, involving a comprehensive review of theoretical texts related to the Culture Industry, globalization theories, and Byung Chul Han's digital psychopolitics. The research utilizes comparative qualitative content analysis to interpret the findings. The theoretical framework derived from Han's philosophy is applied to selected series from global platforms like Netflix and local platforms such as Filimo and Namava. This comparative analysis seeks to identify convergences and divergences in narrative structures, visual aesthetics, and value systems to determine whether local platforms offer a genuine alternative or merely reproduce global algorithmic logic.

Findings: The analysis reveals that VOD platforms operationalize digital psychopolitics through four primary mechanisms that colonize the user psyche.

First, the platforms facilitate the transition to an Achievement Society where binge watching is transformed from leisure into a project. Unlike the passive viewer of the past, the modern user is a self exploiting subject who voluntarily sacrifices sleep to consume content. Features like Top ۱۰ lists create an internal pressure to keep up with trends, turning cultural consumption into a competitive achievement.

Second, the platforms establish what Han calls the Hell of the Same. Recommendation algorithms operate strictly on the logic of similarity and positivity. By constantly suggesting content based on past behavior, the system traps the user in a filter bubble that excludes the Other. This removal of negativity and foreignness prevents any genuine encounter with different perspectives, as cultural differences are flattened into mere variations of the same underlying formula.

Third, the study identifies the promotion of an Aesthetics of the Smooth. The Skip Intro button serves as a philosophical symbol of this logic by removing the threshold that traditionally prepared the viewer for an artistic experience. Visually, this manifests as a hyper real and polished aesthetic characterized by shadowless lighting and oversaturated colors. This pornographic transparency eliminates ambiguity and critical distance, reducing art to easily consumable data.

Fourth, the research highlights the standardization of neoliberal values across both global and local content. A comparative analysis of series like Netflix's *Ozark* and the Iranian series *Mortal Wound* (*Zakhme Kari*) demonstrates a shared value system where themes of betrayal, murder, and revenge are not treated as moral crises but as efficiency strategies. Characters are distinguished not by their ethical frameworks but by their intelligence in navigating a ruthless game of power. This indicates that local platforms reproduce the exact same neoliberal logic and narrative structures as their global counterparts, merely changing the language and setting.

Conclusion: This research concludes that video on demand platforms function as the primary vehicles for a new form of power defined as digital psychopolitics. The findings demonstrate that the distinction between global and local platforms is largely superficial. Despite linguistic and geographical differences, local platforms reproduce the same algorithmic logic, the same value system based on ruthless competition, and the same frictionless visual aesthetics. This convergence results in the emergence of a Hyperculture, a standardized cultural supermarket where local specificities serve only as exotic packaging for a uniform product. Ultimately, globalization in the digital era is revealed to be the homogenization of the soul. In this process, the subject operates under the powerful illusion of free choice while willingly submitting to a form of colonization that resides within their own curated desires and transparent digital prison.

Keywords: Psychopolitics, Globalization, Video Platforms, Byung-Chul Han, Hyperculture.

معماری الگوریتمیک فرهنگ: مطالعه سازوکارهای کنترل ذهن و صورت‌بندی فرهنگ در

پلفرم‌های ویدیویی (مطالعه موردی: نتفلیکس و فیلیمو)

چکیده

این پژوهش با تأکید بر ناکارآمدی نظریه‌های کلاسیک صنعت فرهنگ و جهانی‌شدن در تبیین روابط قدرت در پلفرم‌های ویدئویی امروز، به تحلیل پلفرم‌هایی مانند نتفلیکس و نمونه‌های بومی آن نظیر فیلیمو و نماوا می‌پردازد. با بهره‌گیری از چارچوب نظری بیونگ چول هان و روش تحلیلی-انتقادی مبتنی بر منابع کتابخانه‌ای، پرسش محوری پژوهش این است که چگونه جهانی‌شدن از یک فرآیند صرفاً فرهنگی به کنترل الگوریتمی ذهن کاربران تغییر شکل داده است. بررسی‌ها نشان می‌دهد که این پلفرم‌ها برای کنترل ذهن و سلیقه مخاطب از طریق چهار سازوکار درهم‌تنیده عمل می‌کنند: تبدیل کردن عمل تماشا به یک پروژه رقابتی (جامعه دستیابی)، محبوس کردن مخاطب در حباب محتواهای مشابه (دوزخ همسانی)، حذف تأمل انتقادی به کمک زیبایی‌شناسی صیقلی و روایت‌های بدون اصطکاک، و در نهایت بازتعریف ارزش‌ها از مسیر استانداردسازی مضامین. یافته‌های اصلی پژوهش حاکی از آن است که پلفرم‌های بومی ایران نیز دقیقاً همان منطق الگوریتمی و نظام ارزشی جهانی را بازتولید می‌کنند. این همگرایی پنهان به شکل‌گیری یک «ابر فرهنگ» استاندارد انجامیده است که در آن، تفاوت‌های فرهنگی به عناصری صرفاً تزئینی تقلیل یافته‌اند. در نتیجه این سازوکارها، جهانی‌شدن دیجیتال به همسان‌سازی ذهن کاربران منجر شده و آن‌ها در حصار توهم آزادی انتخاب، به صورت کاملاً داوطلبانه تحت کنترل درآمده‌اند.

کلیدواژگان: روان سیاست، جهانی‌شدن، پلفرم‌های ویدئویی، بیونگ چول هان، ابر فرهنگ.

بیونگ چول هان، فیلسوف و نظریه‌پرداز برجسته معاصر، با کاوش دقیق زیست‌جهان هزاره سوم، مختصات انسان مدرن را در سیطره‌ی دیجیتال‌یسم و جامعه‌ی اطلاعاتی بازتعریف می‌کند. از منظر او، جهان امروز با عبور از پارادایم‌های کلاسیک و مرزهای فیزیکی، وارد عصری شده است که در آن داده‌ها جایگزین اشیاء، و الگوریتم‌ها جایگزین ایدئولوژی‌ها شده‌اند. هان معتقد است انقلاب دیجیتال، پلتفرم‌های ویدئویی و شبکه‌های اجتماعی، ساختار قدرت را از اساس دگرگون کرده و بشر را از «جامعه انضباطی»^۱ فوکو که مبتنی بر نفی و اجبار بیرونی بود به «جامعه عملکردی»^۲ سوق داده‌اند؛ جامعه‌ای که در آن سوژه‌ها نه با اقتدارگرایی قدرت‌ها، بلکه با توهم آزادی و شعار «تو می‌توانی»، داوطلبانه خود را در ویتترین شیشه‌ای پلتفرم‌ها عریان کرده و مورد استثمار قرار می‌دهند. در این اتمسفر اشباع‌شده از ارتباطات، تکنولوژی‌های هوشمند دیگر ابزاری خنثی نیستند، بلکه به ماشین‌های تولید شفافیت و همسان‌سازی بدل شده‌اند که با نفوذ به خصوصی‌ترین لایه‌های روان، نوعی توتالیتیه نامرئی را شکل می‌دهند. بدین‌سان، هان هشدار می‌دهد که انسان در آستانه‌ی شکل‌گیری نظام جدیدی است که در آن استثمار نه بر بدن‌ها و سرزمین‌ها، بلکه از طریق «روان‌سیاست»^۳ بر امیال و ناخودآگاه بشر اعمال می‌شود.

مفهوم جهانی‌شدن^۴ دیگر تنها به معنای گردش سرمایه و کالا در بازارهای آزاد یا تماشای یک فیلم هالیوودی در اقصی نقاط جهان نیست. ظهور پلتفرم‌های ویدئویی نظیر نتفلیکس، معماری قدرت و فرهنگ را به شکلی بنیادین دگرگون کرده است. این پلتفرم‌ها صرفاً کانال‌هایی برای توزیع محتوا نیستند؛ آن‌ها اکوسیستم‌های هوشمندی هستند که در آن، هر انتخاب، هر مکث و هر تماشای بی‌وقفه، داده‌ای برای مهندسی امیال و استانداردسازی روان‌ها در مقیاس جهانی است. در این چشم‌انداز جدید، پارادایم‌های کلاسیک تحلیل فرهنگی دچار نارسایی شده‌اند. نظریه‌ی صنعت فرهنگ با فرض مخاطب منفعل، قادر به تبیین مشارکت داوطلبانه‌ی کاربر در چرخه‌ی خودبهره‌کشی^۵ نیست و نظریه‌ی جهانی-بومی شدن با خوش‌بینی به تنوع سطحی، از درک منطق همسان‌ساز الگوریتم‌ها باز می‌ماند. استدلال می‌کند که برای فهم این پدیده‌ی نوین، باید از این پارادایم‌ها عبور کرده و به چارچوب مفهومی روان‌سیاست دیجیتال بیونگ چول هان روی آورد. پرسش بنیادین تحقیق این است: چگونه فرآیند جهانی‌شدن از فشردگی زمان و مکان (به تعبیر رابرتسون) به استثمار الگوریتمیک زیست‌جهان استحال یافته است؟ فرضیه‌ی اصلی بر این استوار است که پلتفرم‌های جهانی و نمونه‌های بومی آن‌ها، از طریق مکانیسم‌هایی چون حاکمیت امر همسان، ترویج نوعی زیبایی‌شناسی خاص و تبدیل تماشا به پروژه، دیگر نه بر بدن‌ها، که بر روان‌ها حکومت می‌کنند. آن‌ها با حذف غیریت و دیگری، جهانی شفاف و بدون اصطکاک می‌سازند که در آن، سوژه در توهم آزادی انتخاب، خود را در زندانی که دیوارهایش از سلاقی خودش ساخته شده، حبس می‌کند. این مقاله می‌کوشد با کالبدشکافی این معماری نوین سلطه، نشان دهد که چگونه همگرایی فرهنگی در عصر دیجیتال، نه به تکرار، بلکه به ظهور یک ابرفرهنگ هموار و استانداردسازی شده منجر شده است؛ فرآیندی که در آن، جهانی‌شدن نه در جغرافیا، که در درون روان انسان اتفاق می‌افتد.

^۱ Disciplinary Society

^۲ Achievement Society

^۳ Psychopolitics

^۴ Globalization

^۵ Self-Exploitation

پیشینه پژوهش

حوزه پلتفرم‌های ویدئویی یا همان شبکه نمایش خانگی، قلمرویی است که در ایران، رشد چشمگیری داشته و عموم مردم از آن استفاده می‌کنند، یکی از نظرات مهمی که پیرامون آن نیز بیان می‌شود این است که این پلتفرم‌ها توانسته‌اند مردم را از ماهواره‌ها و محصولات مخرب غیر بومی جدا کنند، اما نکته مهمی که این مقاله براساس فلسفه بیونگ چول هان به آن می‌پردازد، این است که پلتفرم‌های بومی و غیر بومی در سطح جهان، عموماً براساس یک ساختار مبتنی بر ایدئولوژی نئولیبرال متأخر عمل می‌کنند. بنابراین در بخش پیشینه باید به سوابق تحقیقاتی پیرامون پلتفرم‌های ویدئویی بومی و غیر بومی و آرای بیونگ چول هان نظر داشت. به‌طور مشخص پژوهشی با ترکیب این دو موضوع منتشر نشده است، درباره تفکر بیونگ چول هان نیز در ایران تحقیقات بسیار کمی انجام شده که عموماً قلمرو آن‌ها سینما بوده است، این امر اهمیت تحقیق در این حوزه و جای خالی پژوهش درباب پلتفرم‌های ویدئویی را نشان می‌دهد، به‌خصوص که ایران به تازگی این مسیر را آغاز کرده است و طبعاً با آسیب‌ها و مشکلات فراوانی روبرو خواهد شد. اما پیرامون آن‌چه می‌توان پیشینه این تحقیق به حساب آورد مقالاتی است که به شرح زیر است:

- مقاله «تحلیل تلفیقی بازنمایی خشونت در سریال‌های شبکه نمایش خانگی با استفاده از رویکردهای بارت (۱۹۶۸) فیسک (۲۰۰۵) و فرکلاف (۲۰۰۳)» نوشته حسین بازوبندی، احسان محمدی و محمدحسن شاهوی راویز، منتشر شد در پاییز و زمستان ۱۴۰۳ از فصلنامه زبان‌شناسی و گویش‌های ایرانی. این پژوهش با تلفیق نشانه‌شناسی بارت و فیسک و تحلیل گفتمان انتقادی فرکلاف، بازنمایی خشونت را در ۷ سریال شبکه نمایش خانگی مانند پوست شیر و یاغی بررسی کرده است. تحلیل نشان می‌دهد که خشونت کلامی بیشترین فراوانی را دارد و به عنوان ابزاری ایدئولوژیک برای بازتولید نابرابری‌های جنسیتی و روابط قدرت عمل می‌کند. یافته‌ها حاکی از آن است که این سریال‌ها با استفاده از ابزارهای فنی و فرهنگی، خشونت را نه صرفاً به عنوان رفتار فردی، بلکه به مثابه یک گفتمان اجتماعی برای تثبیت ساختارهای قدرت و فرهنگ بر ساخت می‌کنند.

- مقاله «ارائه الگوی حکمرانی در پلتفرم‌های ویدئویی آنلاین با تأکید بر نقش صنعت (خودتنظیم‌گری)». این پژوهش با نقد رویکرد سنتی دستور و کنترل، الگوی نوینی برای حکمرانی پلتفرم‌های VOD در ایران بر مبنای خودتنظیم‌گری نظام‌مند و با استفاده از روش کیفی داده‌بنیاد طراحی کرده است. مدل پیشنهادی بر گذار از مداخله مستقیم دولت به سمت حکمرانی مشارکتی تأکید دارد و راهکارهایی شامل تدوین کدهای رفتاری (حقوق نرم)، مکانیزم‌های انگیزشی و تأسیس نهادهای داوری تخصصی توسط خود صنعت ارائه می‌دهد. یافته‌ها نشان می‌دهد که دولت باید با به رسمیت شناختن نهادهای صنفی، مسئولیت پالایش محتوا و رسیدگی به تخلفات را به بخش خصوصی واگذار کند تا ضمن کاهش تورم مقرراتی، کارایی نظارت افزایش یابد. هدف نهایی این الگو، توسعه لایه محتوایی شبکه ملی اطلاعات، ترویج سبک زندگی اسلامی-ایرانی و صیانت از حقوق کاربران به‌ویژه کودکان از طریق سازوکارهای غیرقهری و تعاملی است.

- مقاله «بازنمایی سوژه زن در سینمای نمایش خانگی (مطالعه موردی سریال مانکن)» نوشته افشار کبیری و ته‌سیرین شافعی منتشر شده از فصلنامه جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر در تابستان ۱۴۰۲. این پژوهش با روش نشانه‌شناسی جان فیسک، بازنمایی زنان در سریال «مانکن» را واکاوی کرده و نشان می‌دهد که زنان مرفه در این اثر به صورت تجمل‌گرا، منفعت‌طلب، قانون‌گریز و زنان طبقه فرودست به شکل سرگردان و در معرض خودفروشی تصویر شده‌اند. یافته‌ها حاکی از آن است که سریال با طبیعی‌سازی مصرف‌گرایی و فردگرایی افراطی، روابط انسانی را کالایی کرده و زنان را یا به عنوان ابزار جنسی و یا صاحبان قدرت بی‌اخلاق بازنمایی می‌کند. این مقاله استدلال می‌کند که این اثر با ترسیم خانواده‌های

بحران‌زده و ترویج سبک زندگی لوکس و آرایش‌های غلیظ، الگوهای رفتاری مخربی ارائه داده و به جای ارتقای فرهنگ، به ارزش‌های خانواده ایرانی آسیب زده است.

همان‌طور که مشخص شد، پیشینه تحقیق این موضوع را می‌توان در سه حوزه دسته‌بندی کرد، الف: پژوهش‌هایی که به خطرات یک سریال بومی نمایش خانگی می‌پردازند و به‌طور کلی رویکرد آسیبی دارند. ب: پژوهش‌هایی که رویکرد حکمرانی دارند و ج: پژوهش‌هایی که به‌صورت میان‌رشته‌ای، پلتفرم‌های ویدئویی را از منظر رسانه‌های نوین و هوش مصنوعی بررسی می‌کنند اما این تحقیق با پشتوانه نظری و مطالعات فرهنگی_جامعه‌شناختی یک گذار پارادایمی را توصیف می‌کند و از طریق آن این ایده را طرح می‌کند که چگونه سازکارهای غیر بومی پلتفرم‌هایی مانند نتفلیکس به‌مثابه یک امپریالیسم الگوریتمیک توسط پلتفرم‌های بومی بازتولید می‌شود.

مبانی نظری

پارادایم اول: صنعت فرهنگ و استانداردسازی

سالها از نظریه صنعت فرهنگ می‌گذرد اما همچنان دستمایه تحلیل‌های بسیاری در حوزه فرهنگی به‌خصوص با رویکردهای انتقادی است بنابراین برای تحلیل و فهم روشن از سیر مورد نظر، پژوهش ناگزیر به گذر از آن است. مفهوم صنعت فرهنگ^۱ شاید نخستین تلاش جدی برای فهم سرمایه‌داری فرهنگی باشد. صنعت فرهنگ به معنای ساخت جهت‌دار یک فرهنگ استاندارد و نمونه شده است که به‌واسطه رسانه‌ها مانند یک کالا به مصرف جوامع برسد و آن‌ها را در یک جهت معین هدایت کند. (سعیدی، ۱۳۸۷: ۸۸) در نگاه این متفکران، با ظهور سرمایه‌داری انحصاری، فرهنگ دیگر آن ساحت مقدس و استعلایی هنر نیست که رهایی‌بخش باشد؛ بلکه خود به بخشی از خط تولید کارخانه تبدیل شده است. درست همان‌طور که کارخانه‌های فورد، اتومبیل‌های یک‌شکل تولید می‌کنند، استودیوهای هالیوود نیز رویاهای یک‌شکل می‌سازند. آنان مفهوم صنعت فرهنگ را برای توصیف وضعیتی به کار بردند که در آن فرهنگ به کالا تبدیل می‌شود. در این پارادایم، مخاطب توده‌ای منفعل است و سیستم با استانداردسازی محصولات هنری، ذائقه را یکسان می‌کند تا ریسک بازار را کاهش دهد. در اینجا قدرت از بالا به پایین و به شکل یک‌سویه اعمال می‌شود.

دو ویژگی کلیدی این پارادایم عبارتند از ۱. استانداردسازی: آثار هنری از فرمول‌های مشخص، تکراری و تضمین‌شده پیروی می‌کنند. ساختار فیلمنامه، نوع موسیقی، و حتی شیوه‌ی پایان‌بندی، همگی از پیش تعیین‌شده‌اند تا ریسک اقتصادی را به حداقل برسانند. ۲. توده‌سازی مخاطب: در این سیستم، مخاطب نه یک فرد با عاملیت مستقل، بلکه جزئی از یک توده‌ی منفعل در نظر گرفته می‌شود. رسانه مانند یک سرنگ، ایدئولوژی را به رگ‌های این توده تزریق می‌کند تا آن‌ها را مطیع و سازگار با وضعیت موجود نگه دارد.

نیاز به پارادایم‌های به‌روزتر

اگرچه مفهوم استانداردسازی هنوز هم در تحلیل‌ها به ویژه تحلیل مورد نیاز در این تحقیق پیرامون سریال‌ها و فیلم‌های عامه‌پسند پلتفرم‌های بومی و غیربومی کارآمد است، اما پارادایم صنعت فرهنگ در مواجهه با ساختار شبکه‌ای و تعاملی امروز دچار لکنت می‌شود. بزرگ‌ترین ضعف این نظریه برای عصر امروز، نگاه تحقیرآمیز و منفعلانه به مخاطب است. کاربر امروز پلتفرم‌ها، دیگر آن مخاطب خسته‌ای نیست که فقط جلوی تلویزیون بنشیند. او حق انتخاب دارد، جستجو می‌کند، الگوریتم را دور می‌زند و حتی با تولید محتوا بر جریان اصلی اثر می‌گذارد. آدورنو شاید این را پیش‌بینی نمی‌کرد که روزی ابزار مصرف مثل گوشی موبایل خود به

^۱ Culture Industry

ابزار تولید تبدیل شود. در صنعت فرهنگ، قدرت کاملاً یک‌سویه و از بالا به پایین بود، اما در پلتفرم‌ها قدرت چرخشی و شبکه‌ای است. بنابراین، این نظریه نمی‌تواند توضیح دهد که چگونه احساس آزادی و فردیت در پلتفرم‌ها شکل می‌گیرد. درواقع چارچوبی نیاز است که تعاملات جهانی را بهتر توضیح دهد.

پارادایم دوم: جهانی‌شدن و دیالکتیک امر بومی - جهانی (تز تکرگرا)

کلی‌ترین تعریف پیرامون جهانی‌شدن عبارت است از «ارتباط و پیوند روزافزون میان همه بخش‌های جامعه» (جونز، ۱۳۹۶: ۱۴) از نظر رابرتسون اما جهانی‌شدن به معنای درهم فشردن جهان و تبدیل آن به مکانی واحد است. (رابرتسون، ۱۴۰۲: ۱۱) هرچند مقصود رابرتسون به وضوح معنای وحدت و یگانه‌شدن یا ادغام را نمی‌دهد (موضوع چیرگی یک نگاه یا یک نظام ارزشی مشخص است نه ادغام اندیشه‌ها به معنای پسامدرنیسم) که متمرکز به دوره و زمانی است که آگاهی پیرامون جهان به‌عنوان یک شکل واحد در حال افزایش است. باید درنظر داشت مقصود رابرتسون اینهمانی میان تجدد و جهانی‌شدن نیست او حتی جهانی‌شدن را به‌تمامی نتیجه تجدد نمی‌داند. (رابرتسون، ۱۴۰۲: ۳۱) به‌نظر می‌رسد جهانی‌شدن از مک‌لوهان و مفهوم «دهکده جهانی» او تاثیر گرفته است علی‌الخصوص بعد از کتاب اکتشافات در ارتباطات که این مفهوم و بحث در هم فشردن جهان در آن ذکر شده است. «عرصه جهانی در کل نظامی اجتماعی - فرهنگی است که از در هم فشردن فرهنگ‌های تمدنی، جوامع ملی، جنبش‌ها و سازمان‌های درون‌ملی و میان‌ملی، خرده جوامع و گروه‌های قومی، شبه گروه‌های درون جامعه‌ای ناشی شده است، به‌گونه‌ای که قیدها و فشارهای فزاینده‌ای را بر همه آن‌ها تحمیل می‌کند و به نحو متمایزی آن‌ها را تقویت یا تضعیف می‌کند. به موازات پیشرفت عمومی جهانی‌شدن فشارهای متزایدی بر این واحدها وارد می‌شود تا هویت خود را در شرایط جهانی - بشری تعریف کنند». (رابرتسون، ۱۴۰۲: ۱۲۱) آپادورای از دیگر متفکرین مطالعات جامعه‌شناختی دو عنصر مهم جهت تسریع جهانی‌شدن را مهاجرت و رسانه می‌نامد و چندین چشم‌انداز حیاطی را برای آن نام می‌برد که برای این بحث چشم‌اندازهای فناوری، چشم‌اندازهای رسانه‌ای و چشم‌اندازهای ایدئولوژیکی قابل اهمیت هستند. نکته‌ی مهم، اهمیت فرهنگ در مقابل ثروت و تولید است، رابرتسون با ذکر این نکته از مثال ژاپن استفاده می‌کند. او معتقد است ژاپن علی‌رغم خصوصیات منحصربه‌فرد و صنعت یگانه‌اش از اقتصاد سرمایه‌داری جهانی منفک نیست. او معتقد است نوآوری و تولید فرهنگی شاخص نقطه پراهمیت هر جغرافیا و منطقه خاص به شمار می‌آید، نه ثروت یا قدرت تولید. حکمرانی بر تولید فرهنگی درواقع به‌منظور حکمرانی بر تولید زندگی روزمره است. (اسفندیاری، ۱۳۹۶: ۴۳)

نکته مهم اما این است که متفکرانی مثل رابرتسون و گیدنز معتقداند جهانی‌شدن جاده‌ای یک‌طرفه نیست. رابرتسون مفهوم «جهانی - بومی‌شدن» را مطرح می‌کند. طبق این نظریه، جهانی‌شدن به معنای هم‌شکل شدن جهان نیست، بلکه به معنای درهم فشردن شدن جهان و آگاهی تشدیدشده نسبت به کل جهان است. در این پارادایم، فرهنگ جهانی و فرهنگ محلی در یک دیالکتیک مداوم با هم ترکیب می‌شوند. شرکت‌های چندملیتی برای موفقیت در بازارهای محلی، مجبورند کالای خود را بومی‌سازی کنند (مثلاً مک‌دونالد در هند همبرگر گیاهی می‌دهد) و فرهنگ‌های محلی نیز فرصت می‌یابند تا خود را جهانی کنند. این نظریه کمک می‌کند مشخص شود چرا نتفلیکس در ترکیه سریال ترکی می‌سازد و چرا «کی - پاپ» (K-Pop) کره‌ای توانسته است مرزها را درنوردد.

نقد نظریه جهانی - بومی شدن

این نظریه، با وجود اهمیتش، دچار نوعی خوش بینی ساده پنداری است. رابرتسون و همفکرانش به تنوع ظاهری می نگرند. مانند نتفلیکس که سریال هایی به زبان اسپانیایی، کره ای و آلمانی می سازد و این امر را نشان می دهد که تکرر فرهنگی محقق شده است. اما نکته مهم فرم و زیربنای الگوریتمیک است که نباید از آن غافل بود. نقد اساسی اینجاست که این بومی سازی اغلب سطحی و کالایی است. سریالی که در کره ساخته می شود، شاید زیانش کره ای باشد، اما ساختار روایی، ریتم تدوین، نوع نورپردازی و منطق درامش کاملاً هالیوودی و نتفلیکسی شده است. نظریه جهانی شدن نمی تواند توضیح دهد که چرا با وجود این همه رنگ و زبان مختلف، همه ی سریال ها طعم مشابهی دارند. این نظریه نمی بیند که امر بومی، نه برای حفظ هویت، بلکه برای فروش بهتر به عنوان یک کالای اگزوتیک استفاده می شود. برای فهم این مکانیسم عمیق تر همسان سازی، مبانی دقیق تری نیاز است؛ ابزاری که بیونگ چول هان آن را روان سیاست نامیده است.

پارادایم سوم: روان سیاست و دوزخ امر همسان (تز دیجیتالیسم هان)

با عبور از محدودیت های صنعت فرهنگ که بر سرکوب استوار بود و جهانی شدن که بر تبادل تکیه داشت، پژوهش حاضر چارچوب نظری نهایی خود را بر اساس فلسفه رسانه و تکنولوژی بیونگ چول هان بنا می کند. این پارادایم، پلتفرم های VOD را نه صرفاً به مثابه ابزار سرگرمی، بلکه به عنوان تکنولوژی های نرم سلطه تحلیل می کند که هدف نهایی آن ها گذار از حکومت بر بدن ها (زیست سیاست فوکویی) به مدیریت روان ها (روان سیاست) است. این گذار پارادایمی را می توان در چهار محور بنیادین صورت بندی کرد:

۱) از جامعه انضباطی به جامعه دستیابی، توهم آزادی در انتخاب: هان معتقد است که جامعه انضباطی فوکو که شامل بیمارستان ها، پادگان ها، زندان ها و دیگر نهادهای کنترل گر بود وارد دوران دیگری شده است و تبدیل به باشگاه های زیبایی اندام، استودیوهای زیبایی، برج های بلند تجاری و مرکز خرید شده است، دورانی که دیگر اساس و مبنای آن کنترل نیست بلکه کلید واژه آن از نه تبدیل به بله یا می توانی شده است. (هان، ۱۴۰۱ الف: ۲۱) نقطه عزیمت هان، تمایز میان جامعه انضباطی دیروز و جامعه دستیابی امروز است. در دوران صنعت فرهنگ کلاسیک، قدرت با واژه ی نباید اعمال می شد؛ سانسور، ممنوعیت و محدودیت ابزارهای اصلی بودند. اما در عصر پلتفرم ها، فعل معین قدرت به می توانم تغییر کرده است، پلتفرم ها به کاربر نمی گویند نبین؛ بلکه با صدای بلند فریاد می زنند: بیشتر ببین، همه چیز را ببین. در این پیکربندی نوین، سوژه از جایگاه سوژه مطیع فوکویی که تحت انقیاد انضباط بیرونی بود خارج شده و به سوژه کارآفرین خویش استحاله می یابد. در این وضعیت، کنش تماشای بی وقفه دیگر نه به مثابه بطالت یا مصرف زدگی صرف، بلکه در قامت یک پروژه و نوعی انباشت سرمایه فرهنگی نمادین بازتعریف می شود. کاربر با ولع بلعیدن جدیدترین محصولات، می پندارد که در حال بهینه سازی خود و به روزرسانی زیست جهاننش است. دقیقاً در همین نقطه است که دیالکتیک خود بهره کشی فعلیت می یابد؛ جایی که تمایز میان ارباب و بنده فرو می ریزد و سوژه، همزمان استثمارگر و استثمار شونده ی خویش می شود. در غیاب هرگونه اجبار بیرونی، فرد داوطلبانه ساعات خواب و استراحت خود را قربانی پلتفرم می کند و این اسارت داوطلبانه را ذیل نام فریبنده ی آزادی انتخاب جشن می گیرد. این روان سیاست است، استحاله کردن باید سیستمی به میل درونی.

۲) شفافیت و دیکتاتوری داده؛ مرگ راز و فاصله: دومین رکن این پارادایم، مفهوم جامعه شفافیت^۱ است. هان معتقد است جهان دیجیتال، جهان پورنوگرافیک است؛ نه لزوماً به معنای جنسی، بلکه به این معنا که همه چیز باید رو باشد، دیدنی باشد و هیچ رازی نداشته باشد. هان حتی این شفافیت را مخالف زیبایی می‌داند. برهنه‌نگاری به‌دور از هرگونه رازواری و پوشش در تضاد با زیبایی است. (هان، ب ۱۴۰۱: ۳۷) در سینمای کلاسیک، فاصله، پرده و تاریکی عناصری بودند که به تصویر معنا می‌بخشیدند. اما پلتفرم‌ها با کیفیت‌های ۴ کی^۲ یا (HDR) و دسترسی آنی، هرگونه فاصله و هاله را از میان برمی‌دارند. تصویر باید صاف باشد و بدون هیچ مقاومتی مصرف شود.

این شفافیت در سطح زیرساخت، به شکل داده‌محوری ظهور می‌کند. پلتفرم‌ها با شعار ما شما را می‌شناسیم، زیست‌جهان کاربر را به داده‌های آماری تقلیل می‌دهند. هر مکث، هر کلیک، هر جستجو و حتی ساعات تماشای کاربر، ثبت و تحلیل می‌شود. نتفلیکس با این داده‌ها نه تنها ذائقه فعلی را می‌شناسد، بلکه ذائقه آینده را پیش‌بینی و مهندسی می‌کند. در اینجا، روان‌سیاست به معنای دستکاری پیش‌دستانه‌ی اراده است. الگوریتم قبل از آنکه سوژه حتی بداند چه می‌خواهد، میل را در او تولید می‌کند. این یعنی پایان رخداد در معنای فلسفی آن است زیرا رخداد چیزی است که قابل پیش‌بینی نیست، اما در جهان الگوریتم‌ها، همه چیز محاسبه‌پذیر شده است.

۳) دوزخ امر همسان: حذف منفیت دیگری: یکی از مهم‌ترین بخش‌های نظریه هان که مستقیماً نقد جهانی‌شدن است، مفهوم «دوزخ امر همسان»^۳ باشد. هان استدلال می‌کند که جامعه دیجیتال تحمل دیگری را از دست داده است. دیگری آن چیزی است که فرق دارد، ما را آزار می‌دهد، به فکر وامی‌دارد و دارای «منفیت» است. درحالی‌که هنر اصیل همواره با نوعی بیگانگی و شوک همراه است. اما الگوریتم‌های پیشنهاددهنده بر اساس منطق لایک و تشابه کار می‌کنند: چون کاربر یک فیلم با مشخصات الف را دیده، پیشنهاد می‌دهد فیلم ب را هم ببیند. این سیستم، کاربر را در یک حباب فیلتر حبس می‌کند که دیوارهایش با آینه‌هایی پوشیده شده که مدام تصویر خود کاربر را بازتاب می‌دهند. او در این دوزخ، با هیچ چیز بیگانه‌ای روبرو نمی‌شود؛ فقط با خود و علایق تکراری‌اش مواجه می‌شود. حتی وقتی نتفلیکس یک سریال کره‌ای یا آلمانی نشان می‌دهد، آن را چنان از صافی‌های استاندارد خود عبور داده که دیگری بودن در آن حذف شده است. تفاوت‌های فرهنگی به تنوع ویرینی تقلیل می‌یابد. لهجه‌ها فرق می‌کند، اما ساختار روایت، نوع تدوین و منطق عاطفی آثار کاملاً یکسان است. این همان جهانی‌شدن واقعی است: نه جهانی شدن تکثر، بلکه جهانی شدن امر همسان.

۴) زمان اتمیزه و بحران روایت: هان به دگرگونی مفهوم زمان نیز اشاره می‌کند. در پارادایم‌های پیشین، زمان روایت دارای یک قوس تاریخی است (آغاز، میانه، پایان). اما در عصر پلتفرم و شبکه‌های اجتماعی، کاربران با زمان اتمیزه شده مواجه‌اند. زمان به لحظات گسسته، کوتاه و بی‌ارتباط تقسیم شده است که تنها هدفش ایجاد لذت آنی است. هان از پدیده‌ای به نام زمان‌پریشی نام می‌برد که اجبار به شتاب را در انسان افزایش داده است و عامل اصلی آن گسستن زمان به مثابه امری پیکرمند به پدیداری ذره ذره‌سازی شده و منقطع که ادراک از زمان برای انسان سخت کرده است. (هان، ۱۴۰۲: ۱۳) قابلیت‌هایی مثل رد کردن تیتراژ یا تماشای با سرعت دوبرابر، نمادهای بارز این وضعیت‌اند. سوژه دیگر حوصله‌ی مقدمه‌چینی و زمینه‌سازی را که لازمه‌ی فهم عمیق است ندارد؛ او فقط اوج را می‌خواهد. سریال‌ها نیز خود را با این وضعیت تطبیق می‌دهند و به جای روایت‌گری صبورانه، به مجموعه‌ای از کلیپ‌های شوک‌آور و تعلیق‌های مصنوعی تبدیل می‌شوند. هان معتقد است در غیاب ساختار روایی منسجم، تجربه جای خود را به حیات زیستی محض می‌دهد؛ حیاتی که در آن انسان صرفاً زنده است و داده مصرف می‌کند، بدون آنکه داستانی

^۱ Transparency Society

^۲ 4K

^۳ Hell of the same

زیسته از رهگذر تجربه خود از سر بگذرانند. داده‌ها به مثابه پاره‌های اطلاعاتی از اینکه انسان به تأمل و اندیشه برسد جلوگیری می‌کنند زیرا تأمل لازمه روایت صبورانه است نه تصاویر مصرفی. (هان. ۱۴۰۴: ۱۹)

۵) ابرفرهنگ (توریست فرهنگی):

ابرفرهنگ^۱ در اندیشه هان، نه به معنای یک‌دست‌سازی فرهنگی، بلکه بیانگر وضعیت تراکم و کنار-هم‌بودگی فرهنگ‌های متکثر در عصر جهانی‌شدن است که در آن مرزهای جغرافیایی و فواصل مکانی فرو ریخته‌اند. در این پارادایم، فرهنگ از قید مکان و اصالت بومی رها شده و ماهیتی ریزوماتیک و شبکه‌ای می‌یابد که در آن فرم‌های گوناگون زیست بشری، بدون سلسله‌مراتب و مرز، در یک اینجای جهانی انباشته شده‌اند. ابرفرهنگ، فرهنگی بی‌مکان و بی‌مرز است که سوژه در آن آزادانه مانند یک ویتترین از مخزن جهانی تفاوت‌ها به صورت کاریکاتوریک و نمادین بهره می‌برد. (Tononi, ۲۰۲۳: ۱۴۶-۱۵۰) ابرفرهنگ در ویتترین پلتفرم‌ها به شکل فشرده کنار هم چیده می‌شوند. برخلاف خوش‌بینی رابرتسون به جهانی-بومی شدن، در ابرفرهنگ نتفلیکسی کاربر با تکرار و روبرو نیست، بلکه با تراکم امر همسان مواجه است؛ جایی که تفاوت‌های بومی (مثل سریال کره‌ای یا ایرانی) تنها در سطح زبان و لوکیشن باقی می‌مانند، اما در زیربنا مثل فرم روایی، ریتم و منطق عاطفی کاملاً استانداردسازی شده‌اند. در این وضعیت، فرهنگ بومی نه به مثابه یک زیست اصل، بلکه به عنوان یک کالای متفاوت بسته‌بندی می‌شود تا در بازار جهانی مصرف شود؛ پدیده‌ای که زیست‌جهان را به یک هایپرمارکت فرهنگی تقلیل می‌دهد که در آن همه‌چیز در دسترس است، اما هیچ‌چیز متمایز نیست.

در جدول زیر به صورت کلی مباحث طرح شده در بخش مبانی نظری ذکر شده‌اند.

ردیف	مفهوم / مؤلفه کلیدی
۱ نقد جهانی‌شدن	رویکردهای «جهانی‌شدن فرهنگی» و «جهانی-بومی شدن» (گلوکالیزاسیون) خوش‌بینانه و سطحی‌اند و برای تبیین قدرت و تنوع ظاهری در پلتفرم‌ها ناکارآمد هستند.
۲ روان‌سیاست دیجیتال	استفاده از پارادایم «بیونگ‌چول هان»؛ پلتفرم‌ها تکنولوژی‌های نرم سلطه‌اند که از «زیست‌سیاست» (حکومت بر بدن‌ها) به «روان‌سیاست» (مدیریت روان‌ها) گذار کرده‌اند.
۳ توهم آزادی و تغییر سازوکار قدرت	گذار از جامعه انضباطی به جامعه دستیابی؛ قدرت دیگر از طریق اجبار سخت عمل نمی‌کند، بلکه از طریق «انتخاب»، «میل»، «رضایت» و کالایی‌سازی زندگی پیش می‌رود.
۴ غلبه منطق الگوریتمیک	فشرده‌سازی زمان و فضا در قالبی الگوریتمیک که در آن منطق «الگوریتمی/روان‌سیاستی» بر منطق رسانه‌ای/فرهنگی غلبه پیدا می‌کند.
۵ ابرفرهنگ (Hyperculture) به مثابه ویتترین مصرفی	همگرایی فرهنگی در عصر دیجیتال به تکرار واقعی منجر نمی‌شود، بلکه به ظهور یک «ابرفرهنگ هموار و استاندارد» می‌انجامد. در این ابرفرهنگ بی‌مکان و بی‌مرز، فرهنگ‌های مختلف از اصالت خود تهی شده و صرفاً به عنوان یک «ویتترین» برای مصرف سوژه در کنار فرهنگ غالب چیده می‌شوند (جهانی‌شدن امر همسان).

^۱ Hyperculture

جدول ۱. خلاصه‌سازی مبانی نظری و آرای هان (منبع: نگارنده)

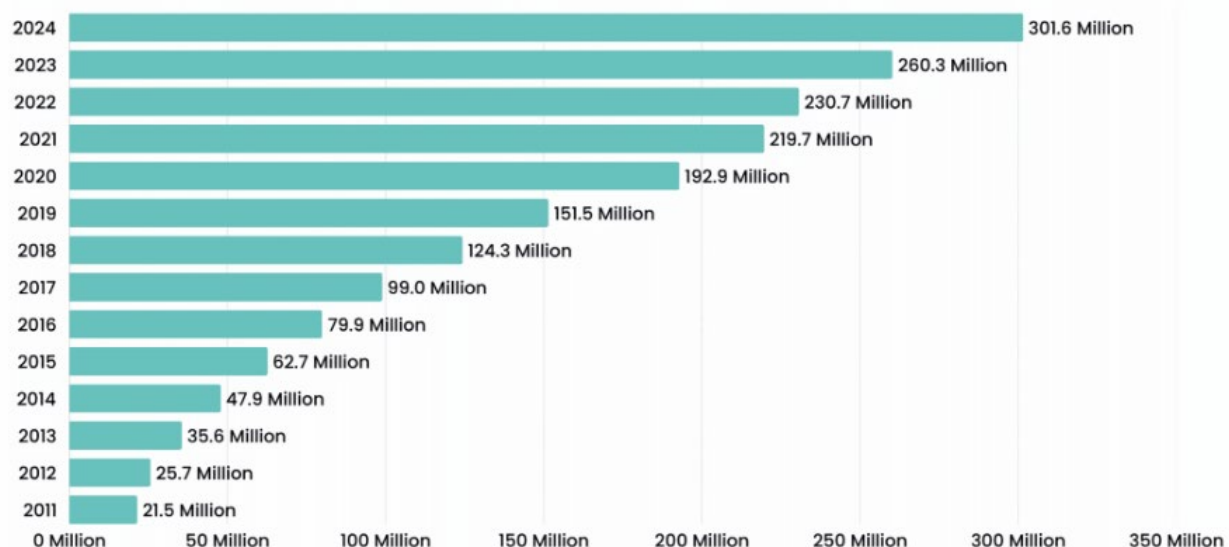
روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر رویکرد، کیفی و مبتنی بر راهبرد تحلیلی-انتقادی است. روش گردآوری اطلاعات، کتابخانه‌ای و مبتنی بر مطالعه متون نظری مرتبط با سه پارادایم صنعت فرهنگ، جهانی‌شدن و فلسفه بیونگ چول هان است. برای تحلیل یافته‌ها از روش تحلیل محتوای کیفی تطبیقی بهره گرفته شده است؛ بدین ترتیب که مولفه‌های استخراج شده از نظریه بیونگ چول هان، به عنوان چارچوب تحلیل، بر روی محتوای روایی و بصری سریال‌های منتخب از پلتفرم‌های جهانی (نتفلیکس) و بومی به صورت تطبیقی اعمال شده تا همگرایی و واگرایی آن‌ها در بازتولید مکانیسم‌های روان‌سیاست واکاوی شود.

تحلیل یافته‌ها

پلتفرم‌ها و معماری استعمار زیست‌جهان

بر مبنای چارچوب نظری تدوین شده، پلتفرم‌های پخش ویدیویی مانند نتفلیکس دیگر نه یک رسانه به معنای کلاسیک (ابزار انتقال پیام)، که یک محیط هوشمند روان‌سیاسی هستند. استوارت هال در مقابل نظام سه مؤلفه‌ای فرستنده، پیام و گیرنده که به علت شکل ساختاری مورد انتقاد او است، مدلی چهار مرحله‌ای را ارائه می‌دهد: تولید، پخش، مصرف و بازتولید که هرکدام از این مراحل مستقل می‌باشند و هر یک به صورت جداگانه تحلیل می‌شوند. هال معتقد است پیام‌ها با توجه به تأثیر قدرت و ساختارهای اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی رمزگذاری می‌شوند. (هال و گراسنبرگ. ۱۴۰۰: ۳) برخلاف تلویزیون که مخاطب دارد، نتفلیکس کاربر تولید می‌کند. رشد کاربران نتفلیکس در شکل زیر مشخص است.



شکل ۱) کاربران نتفلیکس از سال ۲۰۱۱ تا سال ۲۰۲۴ (Smigh ۲۰۲۶)

با واکاوی ساختار فنی و محتوایی این پلتفرم‌ها، می‌توان چگونگی پیاده‌سازی مولفه‌های نامبرده را در آن‌ها مشاهده کرد:

مهندسی سوژه خودبهره‌کش

وقتی سریالی مثل بازی مرکب منتشر می‌شود، کاربر احساس می‌کند باید آن را در ۲۴ ساعت ببیند تا از قافله‌ی گفتمان‌های پلتفرم‌ها عقب نماند. این فشار درونی، دقیقاً همان خودبهره‌کشی است. کاربر بیدار می‌ماند، خستگی چشمانش را نادیده می‌گیرد و تماشا را به مثابه یک کار انجام می‌دهد تا دستاورد داشته باشد. نتفلیکس با آمارهای «Top ۱۰»، این رقابت را تشدید کرده و به کاربر القا می‌کند که اگر این ۱۰ اثر را ندیده، سوژه‌ای ناکارآمد در جامعه‌ی دستیابی است.

شکل ۲) نسل‌های مختلف مخاطبان نتفلیکس (Smigh ۲۰۲۶)

حباب تطابق و امر همسان

در رابط کاربری پلتفرم‌ها، جایگزینی نقد و امتیازدهی کیفی با درصد تطابق مثلاً ۹۸٪، بارزترین نمود روان‌سیاست است. این عدد به کاربر نمی‌گوید که این فیلم خوب است، بلکه می‌گوید این فیلم شبیه علایق توست. نتفلیکس از طریق داده‌های گردآوری شده از تعاملات کاربران، اطلاعات مشتری را پیرامون مخاطبان کسب می‌کند و الگوهای پیشنهادی خود را برای مشتریان ارائه می‌دهد (مک دانلد و روزی، ۱۴۰۱: ۹۷). این مکانیسم، امکان هرگونه رخداد یا مواجهه با امر بیگانه‌ای که ذائقه را به چالش بکشد، مسدود می‌کند. الگوریتم با تحلیل کلان‌داده‌های کاربر مانند صفحه‌های بازبینی شده و ژانرهای محبوب، او را در نوعی از امر همسان حبس می‌کند. اگر سوژه طرفدار اکشن‌های هالیوودی باشد، نتفلیکس هرگز یک درام کند اروپایی را به او پیشنهاد نمی‌دهد، حتی اگر آن درام شاهکار باشد. درواقع الگوریتم، تربیت نمی‌کند، بلکه تایید می‌کند و با این تایید مداوم، کاربر را در یک پیلای نارسایی غرق می‌سازد. ساخت نوعی امر همسان یا زیبایی‌شناسی صافی^۱ که نسل‌های مختلف را هم تربیت و گردآوری می‌کند.

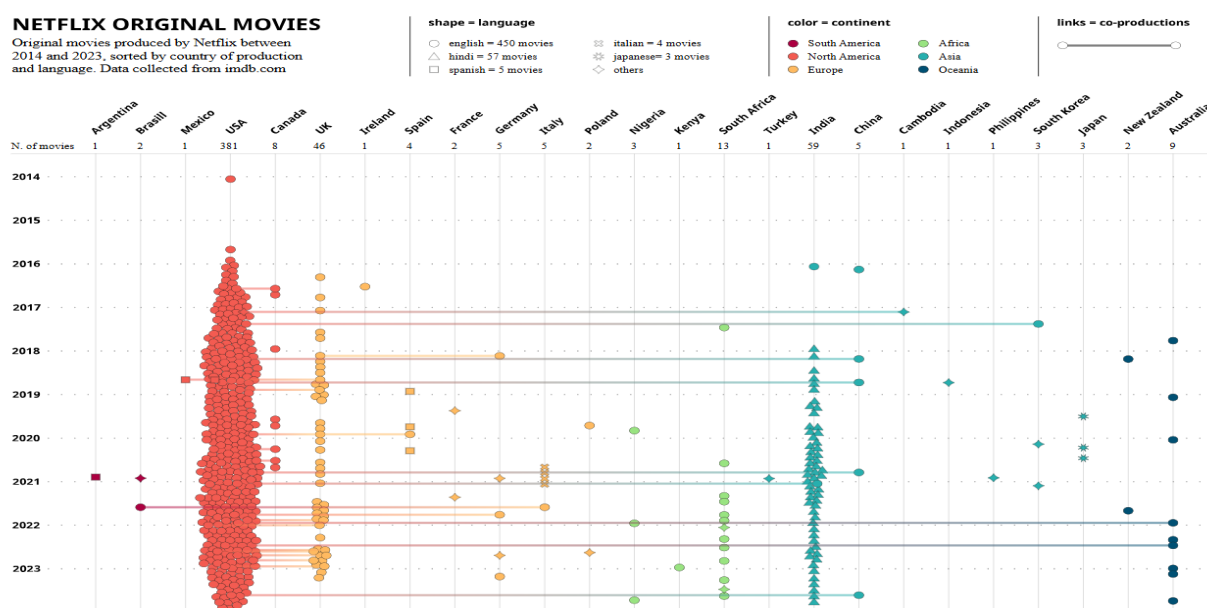
شکل ۲) نسل‌های مختلف مخاطبان نتفلیکس (Smigh ۲۰۲۶)

شکل ۲ نشان می‌دهد چگونه نتفلیکس از نسل‌های مختلفی مخاطب دارد، به‌خصوص از نسل‌های مهم مانند نسل Z و Y که می‌توان آن را تربیت موفق دانست.

^۱ Aesthetics of Smoothness

زیبایی‌شناسی امر صاف

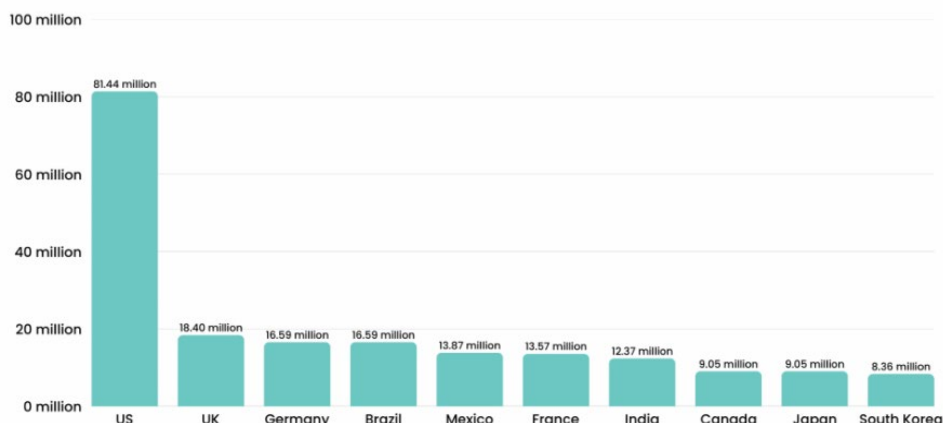
گزینه رد کردن تیتراژ شاید نمادین‌ترین عنصر فلسفی نتفلیکس باشد. تیتراژ، در سینمای کلاسیک، مرزی‌ست برای ورود به جهان اثر، فضایی برای آماده‌سازی ذهن و ایجاد فاصله. اما نتفلیکس و پلتفرم‌ها با حذف این آستانه، اثر هنری را به یک جریان داده تبدیل می‌کنند. این قابلیت، مصداق بارز زیبایی‌شناسی امر هموار است؛ جایی که هیچ دست‌اندازی نباید مانع سر خوردن نگاه کاربر شود. حذف تیتراژ، حذف تامل است. کاربر بدون وقفه از یک قسمت به قسمت دیگر پرتاب می‌شود و زمان روایی که دارای آغاز و پایان بود، به یک زمان اتمیزه و حال استمرار بی‌پایان تبدیل می‌گردد. در این وضعیت، روایت دیگر حکایت نیست، بلکه اطلاعات‌رسانی است. در دیگر وجوه نیز نوعی زیبایی غیر طبیعی و مصنوعی قابل رویت است. این پلتفرم‌ها و در رأس نتفلیکس، مولد نوعی زیبایی‌شناسی ابرواقعی و صیقلی هستند که در آن هیچ‌چیز زشت، کدر یا ناقص نیست. این جهان بصری، جهان مثبت‌نگری افراطی است؛ شخصیت‌ها همگی بی‌نقص و زیبا، مکان‌ها دارای رنگ و لعابی اشباع‌شده، و لباس‌ها همواره براق و نو به نظر می‌رسند. این شفافیت پورنوگرافیک تا ریزترین جزئیات نفوذ می‌کند: هاله‌ی دود سیگار یا صدای سوختن آن با وضوحی بیش از واقعیت به نمایش درمی‌آید. این نمایش افراطی، نه برای عمق‌بخشی، بلکه برای حذف هرگونه فاصله و ابهام است. این جهان بصری هموار و بدون اصطکاک، چشم را خسته نمی‌کند و اجازه می‌دهد نگاه کاربر برای ساعت‌ها روی سطح تصویر لیز بخورد. در این زیبایی‌شناسی، تصویر دیگر نه یک پنجره رو به جهان، بلکه یک ویتترین بی‌نقص است که تنها برای مصرف سریع و بی‌وقفه طراحی شده است. نتفلیکس سعی می‌کند با تولید مشترک از اتهام امپریالیسم پلتفرمی گذر کند اما نکته‌ای که باید به آن دقت کرد و یکی از مدعای این تحقیق است، توجه به تولید یک زیبایی‌شناسی مشخص آمریکایی است که تفاوتی ندارد سریال در چه کشوری ساخته می‌شود زیرا یک الگوریتم تکراری است.



شکل ۳) تولیدات مشترک نتفلیکس از سال ۲۰۱۴ تا سال ۲۰۲۳ (Palo ۲۰۲۳)

در این شکل مشخص است که کشورهای متعددی با نتفلیکس تولید مشترک داشته‌اند، فراتر از آن حتی تولید اثر به زبان بومی صورت گرفته است. اما همانطور که بیان شد، این امر به خودی خود باعث نمی‌شود که آن اثر به معنای واقعی بومی نام بگیرد و نتفلیکس ادعای چند فرهنگی یا تکرگرای فرهنگی داشته باشد زیرا تمامی آثار واجد ویژگی‌های نامبرده در این تحقیق هستند. بیش از زبان یا تولید مشترک باید به عمق فرهنگ‌ها پرداخته شود. مطابق آمار، کاربران نتفلیکس از قاره‌های گوناگون و به شکلی سیال در نقاط

مختلف دنیا هستند، این امر در کنار زیبایی‌شناسی خاص این پلتفرم، نشان می‌دهد که عبارت امپریالیسم پلتفرمی برای آن نادرست نیست زیرا همانطور که در بخش قبلی مشخص شد، علی‌رغم تولیدات مشترک، فقط زبان آثار متفاوت است، زیبایی‌شناسی روان سیاست جاری است.



شکل ۴) نمودار کاربران نتفلیکس با ملیت‌های گوناگون (Smigh ۲۰۲۶)

میزان هر کاربر در هر قاره نیز در شکل شماره ۵ مشخص است. نکته مهم تعداد بیشتر کاربران قاره اروپا، آفریقا و خاورمیانه نسبت به آمریکا و کانادا است. همچنین باید توجه داشت که این تعداد کاربران نتفلیکس به شدت می‌توانست بیش‌تر باشد زیرا بخش بزرگی از بازار سینمای آمریکا در چین است اما چین این پلتفرم را تحریم کرده است. همچنین روسیه و دیگر کشورهای مانند ایران و چین کشورهایی از این دست سعی می‌کنند با تحریم یا عدم استفاده از پلتفرم‌های جهانی فرهنگ خود را زنده نگه دارند. اما نکته مهم این است که برای مقابله با آن بایستی از این زیبایی‌شناسی روان سیاست فراروی کنند نه صرفاً همان زیبایی‌شناسی را به زبان بومی و در یک بستر یا پلتفرم بومی بازتولید کنند. در شکل شماره ۶ که رشد نتفلیکس در آسیا حتی بیش‌تر از آمریکا و کانادا بوده است که اهمیت این موضوع را نشان می‌دهد.

Year	US and Canada	EMEA	Latin America	Asia-Pacific
2018	64.7	37.8	26	10.6
2019	67.6	51.7	31.4	16.2
2020	73.9	66.7	37.5	25.4
2021	75.2	74	39.9	32.6
2022	74.2	76.7	41.6	38
2023	75.5	79.8	42.4	40.5
2024	84.1	93.9	49.2	50.3

شکل ۵) کاربران نتفلیکس به تفکیک قاره (Curry ۲۰۲۶)

پلتفرم‌های بومی؛ بازتولید امپریالیسم الگوریتمیک

تحلیل مضمونی

باتوجه به آنچه بیان شد، بومی بودن پلتفرم‌ها به زبان و جغرافیای صرف محدود نمی‌شود و شامل موارد دیگر و عمیق‌تری است. برای مثال به چندین اثر بومی در پلتفرم‌های بومی مانند فیلمو و نماوا در ایران یا در کره و آثار تولیدی آن‌ها پرداخته می‌شود. حباب تطابق فقط به ساختار و کلیت این پلتفرم‌ها مربوط نیست همچنین فقط در الگوریتم پیشنهاددهنده یا زیبایی‌شناسی بصری رخ نمی‌دهد، بلکه این همسان‌سازی به جهان‌بینی حاکم بر روایت و شخصیت‌ها به وضوح قابل دریافت است. در این سریال‌ها، دیگر خبری از تضاد ایدئولوژیک یا برخورد نظام‌های ارزشی متفاوت نیست. همه شخصیت‌ها، از قهرمان تا ضدقهرمان، در یک زمین بازی مشترک (پارادایم نئولیبرال) عمل می‌کنند رقابت بی‌رحمانه برای کسب قدرت و ثروت. برای مثال سریال زخم کاری که بومی‌ست اما تمام شخصیت‌هایش دچار تطابق و همسان‌سازی هستند. تفاوت مالک در زخم کاری با دیگران، تفاوت در اخلاق یا جهان‌بینی نیست، بلکه تفاوت در کارآمدی و هوش است. او صرفاً بازیگر بهتری در همان بازی کثیف است. این دقیقاً حذف دیگری و منفیت است. شخصیتی وجود ندارد که این بازی را قبول نداشته باشد همه بازی را پذیرفته‌اند و فقط بر سر بردن با هم می‌جنگند. مانند بسیاری از سریال‌های تولید شده در نتفلیکس مثل *اوزارک*، درگیری‌ها در این سریال، درگیری بین خوب و بد یا قانون و بی‌قانونی نیست. بلکه رقابت بین پولشوی باهوش‌تر و پولشوی کم‌هوش‌تر است. مارتی برد، درست مثل مالک در زخم کاری، فقط در محاسبات و استراتژی از بقیه بهتر عمل می‌کند. این سریال، یک نمونه از جهانی است که در آن منفیت یک نظام ارزشی دیگر مثلاً معنویت، جامعه‌گرایی و اخلاق‌گرایی به کلی حذف شده و همه در دوزخ امر همسان و رقابت بی‌وقفه دست‌وپا می‌زنند. در این سریال‌ها، تکرار واقعی وجود ندارد و مخاطب با شخصیت‌های متکثر روبرو نیست بلکه با تکثیر یک نوع واحد از سوژه مواجه است. درام دیگر نه بر سر تقابل جهان‌بینی‌ها و نظام‌های ارزشی متفاوت، بلکه به رقابت بر سر کارآمدی و بهره‌وری در رسیدن به یک هدف واحد و مشترک است. مالک، ضدقهرمان یا قهرمان نیست او صرفاً نسخه‌ی موفق‌تر و باهوش‌تر همان سیستمی است که همه در آن غرق‌اند. نکته درواقع آن است که او با دیگران تفاوت کیفی در ارزش‌ها ندارد بلکه تفاوت کمی در هوش و بی‌رحمی وجود دارد. بنابراین جهان تصویر شده کاملاً هموار و تک‌ساحتی است و منفیت و دیگری به‌عنوان یک آلترناتیو ارزشی از آن حذف شده است. این نظام ارزشی همسان وجوه دیگری هم دارد مانند خیانت که در درام‌های کلاسیک یک گناه یا یک نقطه عطف تراژیک بود و به فروپاشی شخصیت منجر می‌شد. اما در سریال‌هایی این‌چنینی مثل زخم کاری یا در نمونه‌ی غیر بومی خانه پوشالی، خیانت یک ابزار عقلانی برای پیشرفت در جامعه دستیابی است. فرانک آندروود یا مالک، به دیگران خیانت نمی‌کنند چون شرور هستند؛ بلکه خیانت می‌کنند چون یک استراتژی کارآمد است. در این جهان‌بینی وفاداری یک ضعف و خیانت یک مزیت رقابتی است. این دقیقاً حذف منفیت اخلاقی و نرمال‌سازی منطق نئولیبرالی در روابط انسانی است.

World Region	Netflix Subscribers
Europe, the Middle East, and Africa	101.13 million
U.S.A. and Canada	89.63 million
Latin America	53.33 million
Asia Pacific	57.54 million

شکل ۶) رشد کاربران نتفلیکس از سال ۲۰۱۸ تا سال ۲۰۲۲ (Smigh ۲۰۲۶)

یک جنبه دیگر که یکی از ویژگی‌های تکرارشونده است استعمال مواد مخدر یا الکل است که تبدیل به بخشی از زیبایی‌شناسی موفقیت شده. شخصیت‌ها در لوکیشن‌ها و پنت‌هاوس‌های لوکس، در حین بستن یک قرارداد میلیاردی، گران‌ترین نوشیدنی‌ها را مصرف می‌کنند. این یک لذت‌جویی مثبت است که برای جشن گرفتن دستاورد به کار می‌رود. این عمل، بخشی از نمایش سوژه کارآفرین است. نمونه‌ی بارز این پدیده در سریال‌های نتفلیکس مانند *نخبه* دیده می‌شود که در آن مهمانی‌های پرسروصدا و مصرف‌گرا، نه نقد سبک زندگی ثروتمندان، بلکه تصویری جذاب و خواستنی از آن است. این تصویر در سریال‌های پلتفرم‌های ایرانی هم وجود دارد مانند سریال *زخم کاری*، *قورباغه*، *آبان* و آثار دیگر.

مؤلفه دیگر روابط انسانی بین شخصیت‌ها است. روابط مثلی و چندوجهی در این آثار که دیگر حتی نماد عشق ممنوعه یا تعهد از دست رفته نیست بلکه روابط عاطفی به یک پروژه برای بهینه‌سازی لذت و منفعت تبدیل شده. شخصیت‌ها به راحتی از یک رابطه به رابطه‌ی دیگر حرکت می‌کنند، گویی در حال انتخاب یک کالا از ویتترین هستند. در جهان تصویری این سریال‌ها که همه چیز آنی و در دسترس است، تعهد بلندمدت که نیازمند صبر و منفیت تحمل دیگری است، بی‌معنا می‌شود. سریال‌هایی مانند *You* (تو) از نتفلیکس، این سیالیت و مصرفی شدن روابط را به شکلی افراطی به تصویر می‌کشند. این ویژگی در عموم سریال‌های نتفلیکس وجود دارد. در نمونه‌های بومی نیز می‌توان به *زخم کاری* اشاره کرد، مالک تقریباً با تمامی زن‌های درون سریال ارتباط برقرار می‌کند و در این ارتباط برای هردوی طرفین منفعتی بیرون از آن‌چه درون یک رابطه عاطفی ست وجود دارد. در *آقازاده*، *آبان*، *قورباغه*، *گناه فرشته*، *افعی تهران*، در انتهای شب، ممنوعه، قطب شمال و بسیاری دیگر.

قتل یک مشخصه دیگر است که در این سریال‌ها نه یک فاجعه اخلاقی یا عمل شیطانی که تبدیل به راه حل یا استراتژی شخصیت‌ها می‌شود. آن‌ها پس از ارتکاب قتل، دچار عذاب وجدان یا بحران هویتی نمی‌شوند؛ بلکه بلافاصله به فکر مدیریت بحران و پاک کردن ردپا می‌افتند. این دقیقاً همان منطق بهره‌وری است که به افراطی‌ترین شکل خود رسیده است. سریال *اوزارک* و نمونه بومی آن سریال *زخم کاری* است. مالک برای حذف رقبا آدم می‌کشد و این عمل نه به عنوان یک گناه، بلکه به عنوان یک گام ضروری در مسیر موفقیت به تصویر کشیده می‌شود و منفیت رادیکال عمل کشتن، حذف و به بخشی از منطق سیستم تبدیل می‌شود.

از انتقام نیز می‌توان نام برد، منطق انتقام منفیت گزینه‌های دیگر مانند بخشش، سوگواری، یا مصالحه را حذف می‌کند. سریال ایرانی *پوست شیر* نمونه‌ی مشخصی از این امر است. تمام داستان حول محور یک انتقام شخصی و برنامه‌ریزی شده می‌چرخد. سریال *قطب شمال*، *افعی تهران*، *زخم کاری* و سریال‌های دیگر این ویژگی را دارند. نمونه‌ی جهانی و بسیار دقیق آن در نتفلیکس، سریال *کره‌ای افتخار*^۱ است. در این سریال، شخصیت اصلی تمام زندگی خود را به شکلی وسواس‌گونه و با جزئیات دقیق، صرف طراحی و اجرای یک پروژه انتقام می‌کند.

پلتفرم‌ها این موضوعات تابو (خیانت، قتل، مواد مخدر، انتقام، روابط سیال و بی‌مرز) را نه برای واکاوی انتقادی، بلکه برای استانداردسازی و مصرف به کار می‌گیرند. درواقع منفیت واقعی این پدیده‌ها را حذف کرده و آن‌ها را به ابزارهای روایی قابل پیش‌بینی برای تولید هیجان آنی و تضمین تماشای رگباری تبدیل می‌کنند که درباره آن در بخش مبانی نظری و تماشای بی‌وقفه بحث شد.

^۱ The Glory

همچنین با وجود الگوریتم‌های نرم تکرارشونده در روایت آثار، کاربر دچار توهم آزادی‌ست درحالی‌که این آثار در زیرلایه‌های روایی خود شباهت‌های زیادی به یکدیگر دارند.

زیبایی‌شناسی امر صاف

تحلیل بصری

از منظر بصری می‌توان به چند ویژگی اشاره کرد: ۱. نورپردازی: نورپردازی در این آثار عموماً فاقد سایه‌های تند یا فضای تاریکی‌ست که خللی در زیبایی و شفافیت تصویر ایجاد کند. غالباً همه چیز در یک نور یکدست، شفاف و تخت غرق شده است. سایه و تاریکی نماد امر پنهان، راز و منفیت هستند. زیبایی‌شناسی صافی با حذف سایه‌ها، عملاً هرگونه ابهام و پیچیدگی را از تصویر می‌زداید و کاری می‌کند تصویر به سادگی و بدون نیاز به تأمل، خوانده شود. در این نورپردازی، تصاویر شبیه به ویتروین‌های فروشگاه‌ها می‌شوند که همه اجناسش زیر نورافکن قرار دارند، مانند نورپردازی در عکاسی تبلیغاتی. ۲. پالت رنگی اشباع‌شده: رنگ‌ها در این سریال‌ها اغلب به شکلی اغراق‌آمیز، زنده و اشباع‌شده هستند. رنگ‌ها واقعی به نظر نمی‌رسند، بلکه بهتر از واقعیت‌اند. این کار باعث می‌شود جهان داستان از واقعیت کدر و رنگ‌پریده‌ی روزمره فاصله بگیرد و به یک فانتزی بصری دلپذیر تبدیل شود. این همان منطق مثبت‌نگری است که به سطح پیکسل‌ها نفوذ کرده به این صورت که جهان نباید خاکستری و ملال‌آور باشد، بلکه باید رنگارنگ و جذاب باشد تا نگاه را به خود خیره کند مانند فیلترهای اینستاگرامی که هرگونه نقص را اصلاح می‌کند و تصویری غیرواقعی می‌سازد. ۳. طراحی صحنه: در این سریال‌ها شخصیت‌ها اغلب در خانه‌ها و دفاتر زندگی و کار می‌کنند که هیچ‌چیز نامرتب، کهنه یا فرسوده نیست. همه وسایل نو، براق و کاملاً هماهنگ هستند این طراحی صحنه یک ابرواقعیت استریل و بی‌نقص را تصویر می‌کند که تماشای آن برای چشم لذت‌بخش است.

این چند ویژگی نامبرده نیز، هم در سریال‌هایی با مختصات جهانی و هم در سریال‌های پلتفرم‌های بومی وجود دارد این مضامین تکرارشونده، صرفاً برای جذابیت داستان نیستند. آن‌ها در حال ساختن یک انسان‌شناسی جدید هستند بینشی که در آن اخلاق جای خود را به کارآمدی، تعهد جای خود را به پروژه و گناه جای خود را به استراتژی می‌دهد. این صورت جهانی‌سازی روان‌سیاست است که به واسطه پلتفرم‌های ویدیویی بازتولید می‌شود، تصویری که همه در یک نظام ارزشی واحد و همسان زندگی می‌کنند.

همگرایی پلتفرم‌های بومی و غیربومی در نهایت به خلق یک ابرفرهنگ یا فرهنگ هموار منجر می‌شود. این ابرفرهنگ، نه حاصل یک تبادل فرهنگی غنی و دیالکتیکی آن‌طور که رابرتسون تصور می‌کرد، بلکه نتیجه‌ی حاکمیت یک زیبایی‌شناسی الگوریتمیک واحد است. چه در نتفلیکس جهانی و چه در نمونه‌های بومی، یک دستور زبان بصری و روایی مشترک حاکم است، در این وضعیت، فرهنگ‌های بومی از تاریخ و زمینه‌ی اصیل خود جدا شده و به یک کالای اگزوتیک در ویتروین این ابرفرهنگ تبدیل می‌شوند. زبان کره‌ای یا لوکیشن ایرانی، تنها به یک برجسب سطحی برای ایجاد تنوع ظاهری تقلیل می‌یابد، در حالی که منطق روایت، نظام ارزشی و فرم بصری کاملاً استاندارد و همسان باقی می‌ماند. ابرفرهنگ، یک هاپرمارکت فرهنگی است که در آن همه چیز در دسترس است، اما هیچ چیز عمیقاً دیگری یا متفاوت نیست؛ این همان تحقق روان‌سیاست در مقیاس جهانی است.

ردیف	یافته / محور تحلیلی
۱. تماشا به مثابه پروژه رقابتی	گذار مفهوم تماشا کردن از یک فعالیت مختص «اوقات فراغت» به یک «پروژه رقابتی» (Achievement-based)

۲. تقویت منطق شباهت (حباب فیلتر)	قرار دادن کاربر در حباب فیلتر که منجر به حذف مفهوم «دیگری» و تضعیف تکثر فرهنگی می‌شود.
۳. استانداردسازی و همسانی روایی	تکرار مضامین ثابت (مثل دزدی، خیانت، قتل، انتقام). تفاوت سریال‌ها فقط در زبان، مکان و «بسته‌بندی بومی» است (مانند مقایسه سریال نتفلیکسی اوزارک و سریال ایرانی زخم کاری)
۴. فرم و زیربنای الگوریتمیک همسان	با وجود مکان‌ها و زبان‌های مختلف، سریال‌ها «ذائقه و طعم مشابهی» دارند. ساختار روایی، ریتم تدوین، تصویربرداری و نورپردازی کاملاً هالیوودی/نتفلیکسی است و امر بومی صرفاً ابزار و موادی خام برای فروش است.
۵. زیبایی‌شناسی به عنوان ابزار سلطه	عرضه تجربه‌ها به شکل «صاف، براق، بیش‌ازحد زیبا و مصرف‌پذیر» که کارکردی کنترلی دارد.
۶. بازتولید منطق جهانی در پلتفرم‌های بومی	پلتفرم‌های VOD بومی نیز دقیقاً همان منطق نتولیرال جهانی و سازوکارهای پلتفرم‌هایی مثل نتفلیکس را بازتولید می‌کنند.
۷. امپریالیسم الگوریتمیک	شکل‌گیری همگرایی فرهنگی استاندارد شده و یکسان‌سازی فرهنگی که در نهایت به خلق یک «زندادان شفاف دیجیتال» می‌انجامد.

جدول ۲. خلاصه یافته‌های پژوهش (منبع: نگارنده)

نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که پلتفرم‌های ویدئویی از طریق هفت سازوکار الگوریتمیک، معماری نوینی از قدرت را پیاده‌سازی می‌کنند که در آن کنترل نه از طریق اقتدارگرایی، بلکه از طریق طراحی یک ساختار خودخواسته اعمال می‌شود.

نخست، تماشا از اوقات فراغت به پروژه رقابتی تبدیل می‌شود؛ کاربر دیگر مخاطب منفعل نیست، بلکه سوژه‌ای خودبهره‌کش است که در چرخه بی‌وقفه مصرف، خود را به عنوان «کارآفرین تماشا» بازتولید می‌کند. دوم، قرارگیری کاربر در حباب فیلتر منجر به حذف مفهوم «دیگری» و تضعیف تکثر فرهنگی می‌شود؛ الگوریتم نه تربیت‌کننده، بلکه تاییدکننده است و کاربر را در جهنم همانندی محبوس می‌سازد. سوم، استانداردسازی روایی به گونه‌ای است که تفاوت سریال‌ها فقط در زبان، مکان و پوسته ظاهری باقی می‌ماند؛ مضامین ثابت (مانند دزدی، خیانت، قتل، انتقام) در قالب‌های مختلف تکرار می‌شوند. چهارم، فرم و زیربنای الگوریتمیک همسان است؛ با وجود رنگ‌ها و زبان‌های مختلف، ساختار روایی، ریتم تدوین، تصویربرداری و نورپردازی کاملاً هالیوودی/نتفلیکسی است و امر بومی صرفاً به کالایی اگزوتیک برای فروش تبدیل می‌شود. پنجم، زیبایی‌شناسی هموار به ابزار سلطه تبدیل می‌شود؛ عرضه تجربه‌ها به شکل صاف، براق و بیش‌ازحد مصرف‌پذیر، مقاومت و تأمل را حذف می‌کند و کارکردی کنترلی دارد. ششم،

پلتفرم‌های بومی مانند فیلمو و نماوا نه تنها مقاومتی در برابر این منطق ندارند، بلکه دقیقاً همان منطق نئولیبرال جهانی و سازوکارهای نتفلیکس را بازتولید می‌کنند؛ تفاوت‌های فرهنگی به ابزار و مواد خام برای الگوریتم‌های یکسان تبدیل می‌شوند. هفتم، در نهایت این فرایند به شکل‌گیری امپریالیسم الگوریتمیک منجر می‌شود؛ همگرایی فرهنگی استاندارد شده و یکسان‌سازی فرهنگی که در نهایت یک زندان شفاف دیجیتال را خلق می‌کند.

در این چارچوب، مبانی نظری مقاله نشان می‌دهد که پلتفرم‌های ویدئویی در منطق ابرفرهنگ جهانی عمل می‌کنند؛ اما این ابرفرهنگ در سطح عملی به تراکم امر همسان، استانداردسازی روایت و بازتولید روان‌سیاست دیجیتال منتهی می‌شود. یافته‌های تطبیقی نشان می‌دهد که تفاوت‌های بومی بیشتر در سطح بسته‌بندی، زبان و لوکیشن باقی می‌ماند، در حالی که زیربنا، فرم روایی، ریتم، منطق عاطفی و تصویری کاملاً استاندارد شده است. در نتیجه، امپریالیسم الگوریتمیک نه از طریق تحمیل مستقیم محتوا، بلکه از طریق معماری قدرت عمل می‌کند؛ به این صورت که به واسطه انتخاب‌های ظاهراً آزاد، بر ذهن و سلیقه کاربر حکمرانی می‌کند و در این بین پلتفرم‌های بومی نیز عموماً نه مسیری که منتهی یا مبتنی بر نوعی زیبایی‌شناسی بومی باشد بلکه بازتولید محلی همان منطق جهانی را انجام می‌دهند.

منابع و مأخذ

اسفندیاری، شهاب (۱۳۹۶). سینمای ملی و جهانی شدن. ترجمه مسعود اوحدی، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش.
سعیدی، روح‌الامین (۱۳۸۷). صنعت فرهنگ (کندوکاوی در اندیشه مکتب فرانکفورت)، فصلنامه رهاورد سیاسی، پاییز ۱۳۸۷، ۲۱ (۲)، ۹۸-۷۹.
رابرتسون، رونالد (۱۴۰۲). جهانی شدن تئوری‌های اجتماعی و فرهنگ جهانی، ترجمه کمال پولادی، چاپ پنجم، تهران: نشر ثالث.
جونز، اندرو (۱۳۹۶). نظریه پردازان بزرگ جهانی شدن، ترجمه مسعود کرباسیان و هامایاک آودیس یانس، چاپ دوم، تهران: نشر چشمه.
مک‌دانلد، کوین و اسمیت روزی، دنیل (۱۴۰۱). اثر نتفلیکس؛ فناوری و سرگرمی در قرن ۲۱، ترجمه احمد رضا بلیغ، چاپ اول، تهران: انتشارات سوره مهر.
هال، استوارت، و گراسنبرگ، لارنس (۱۴۰۰). پروبلماتیک هویت در مطالعات فرهنگی؛ هویت و جهانی شدن، ترجمه سیاوش قلی‌پور و علی‌رضا مرادی، چاپ سوم، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
هان، بیونگ چول (الف ۱۴۰۱). جامعه از پا درآمده، ترجمه رویا منجم، چاپ اول، تهران: نشر علم.
هان، بیونگ چول (ب ۱۴۰۱). نجات زیبایی. ترجمه رویا منجم، چاپ اول، تهران: نشر علم.
هان، بیونگ چول (۱۴۰۲). رایحه زمان؛ جستاری فلسفی در باب هنر درنگ کردن، ترجمه فریدا فرنودفر، چاپ اول، تهران: نشر چرخ.
هان، بیونگ چول (۱۴۰۴). بحران روایت، ترجمه کورش غنیون، چاپ دوم، تهران: انتشارات کتابسرای میردشتی.

TONONI, fabio (۲۰۲۳). Hyperculture: Culture and Globalisation. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*. ۴۶ (۲), ۱۴۵-۱۵۱.

پایگاه‌های اینترنتی:

Singh, Shubham (۲۰۲۶) Data statistics, <https://www.demandsage.com/netflix-subscribers/>.

Palo, Paola (۲۰۲۳) Data collected from IMDb website, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Netflix_Original_Movies.svg.

Curry, David (۲۰۲۶) Netflix key statistics, <https://www.businessofapps.com/data/netflix-statistics/>.

References

Esfandiyari, Shahab (۲۰۱۷). *Iranian cinema and globalization: nation, transnational, and Islamic*. Translated by: Masoud ohadi. Tehran: Soroush Publishing [In Persian].

Hall, Stuart & Grossberg, Lawrence (۲۰۲۲). *Critical dialogues in cultural studies Identity*. Translated by: Siyavash gholiour, Alireza moradi. Tehran: Research Center For Culture, Art And Communications [In Persian]

Han, Byung-chul (۲۰۱۴). *The scent of time*. Translated by: farida farnoodfar. Tehran: cheshmeh Press [In Persian].

Han, Byung-chul (۲۰۲۴). *The crisis of narration*. Translated by: koorosh ghaniyon. Theran: Mirdashti Publication [In Persian].

Han, Byung-chul (۲۰۱۵). *Saving beauty*. Translated by: roya monajem. Tehran: Elm Publication [In Persian].

Han, Byung-chul (۲۰۱۰). *The Burnout Society*. Translated by: roya monajem. Tehran: Elm Publication [In Persian].

Jones, Andrew (۲۰۱۷). *Globalization: key thinkers*. Translated by: Masoud Karbasiyan, Hamayak Avedis yans. Tehran: Cheshmeh Publication [In Persian].

McDonald, kevin & Smith-rowsey Daniel (۲۰۲۲). *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*. Translated by: Ahmadreza Baligh. Tehran: Sooremehr Publication [In Persian].

Rabetson, roland (۲۰۲۳). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Translated by: Kamal Pouladi. Tehran: Saless Publications [In Persian].

Saeidi, roohalamin (۲۰۰۸). Culture Industry (An Inquiry into the Thought of the Frankfurt School). *Journal of Politics rahavard*, ۲۱ (۲), ۷۹-۹۸. [In Persian]