Scientific Quarterly of Culture Studies - Communication
Vol. 27, Series. 107, No. 75, Autumn 2026/ 119 - 146
https://doi.org/10.22083/jccs.2026.573626.4160

Scientific-Research Article علمی - پژوهشی

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, *Ph.D. Candidate, Department of Comparative and Analytical History of Islamic Art, Faculty of Theoretical Sciences and Advanced Studies in Art, Iran University of Art, Tehran, Iran. (Corresponding author) Email: Khosravimahdi.Art.ac@gmail.com*

Masoud Naghashzadeh, *Associate Professor, Department of Television, Radio and Television Production Faculty, IRIB University, Tehran, Iran. Email: Naghasham@gmail.com*

Extended Abstract

Introduction: The rapid expansion of video-on-demand (VOD) platforms has fundamentally transformed the landscape of cultural consumption and the dynamics of power in the twenty-first century. This study argues that classical critical paradigms, such as the Frankfurt School's concept of the Culture Industry and theories of glocalization, are insufficient on their own to explain the increasingly sophisticated mechanisms of power and control operating within contemporary digital ecosystems. The Culture Industry model largely conceptualizes audiences as passive subjects whose consumption is shaped through external forms of control, while glocalization approaches have often emphasized cultural hybridity and localization as potential forms of pluralism. Neither perspective, however, fully accounts for the increasingly voluntary and participatory forms through which power operates in contemporary digital environments.

To address this theoretical gap, the study draws on the philosophy of technology of Byung-Chul Han and examines global platforms such as Netflix alongside their Iranian counterparts not merely as media technologies but as digital architectures through which psychopolitical forms of power are exercised. Drawing on Han's distinction between disciplinary society and the contemporary achievement society, the study examines the transformation of power from external prohibition and coercion toward forms of self-motivation, self-optimization, and voluntary participation. In this configuration, power operates less through prohibiting the subject than through the continuous production of possibilities, choice, and participation. The central research question is how globalization has evolved from a process associated primarily with the compression of time and space into a form of algorithmic intervention in the lifeworld. The study hypothesizes that contemporary VOD platforms increasingly govern subjectivity rather than merely regulating bodies by constructing a transparent and frictionless environment in which users experience algorithmically structured preferences as expressions of individual freedom.

Methods: This study employs a qualitative research design based on a critical-analytical approach. Data were collected through library-based research, including a comprehensive review of theoretical literature on the Culture Industry, globalization and glocalization, and Byung-Chul Han's conceptualization of digital psychopolitics. Comparative qualitative content analysis was used to examine selected series available on global platforms such as Netflix and Iranian platforms such as Filimo and Namava. The analytical framework derived from Han's philosophy was applied to the selected content in order to examine narrative structures, visual aesthetics, modes of representation, and underlying value systems. The comparative analysis focused on identifying similarities and differences between global and local productions and assessing the extent to which Iranian platforms provide distinctive cultural alternatives or reproduce broader forms of algorithmic and platform-based cultural logic.

Findings: The analysis indicates that VOD platforms operationalize forms of digital psychopolitics through four interrelated mechanisms that shape users' patterns of attention, consumption, and subjectivity. First, the platforms contribute to the emergence of the achievement society by transforming

binge-watching from a form of leisure into a project of continuous consumption and self-management. In contrast to the relatively passive viewer associated with traditional broadcasting, the contemporary user is increasingly positioned as a self-motivated and self-exploiting subject who may voluntarily sacrifice time and sleep to maintain continuous engagement with content. Platform features such as Top 10 lists and trending categories can intensify this pressure by encouraging users to keep pace with dominant consumption trends and thereby transforming cultural consumption into a form of achievement and social participation.

Second, the platforms contribute to what Han conceptualizes as the "Hell of the Same." Recommendation algorithms predominantly operate through patterns of similarity and personalization. By continuously recommending content on the basis of users' previous behaviors and preferences, platforms may reinforce existing patterns of consumption and contribute to the formation of filter bubbles. In this process, encounters with difference and unfamiliarity may be reduced, while cultural diversity can be transformed into variations within an increasingly standardized system of content recommendation. From this perspective, algorithmic personalization does not simply facilitate individual choice; it may also narrow the range of cultural encounters available to users.

Third, the study identifies the emergence of what Han describes as an "Aesthetics of the Smooth." Features such as the "Skip Intro" function can be interpreted as technological manifestations of this logic, reducing transitional moments and thresholds that traditionally structured the viewing experience. At the level of visual aesthetics, this tendency is reflected in highly polished, seamless, and visually intensified forms of representation. The resulting emphasis on transparency, immediacy, and frictionless consumption can reduce ambiguity and critical distance and encourage the transformation of cultural products into readily consumable digital objects.

Fourth, the analysis identifies similarities in the representation and normalization of neoliberal values across global and local content. A comparative analysis of series such as Netflix's *Ozark* and the Iranian series *Mortal Wound* (*Zakhm-e Kari*) reveals similarities in the treatment of themes such as betrayal, murder, competition, and revenge. In these narratives, such actions are frequently represented not only as moral transgressions but also as strategies for navigating competitive environments and acquiring or maintaining power. Characters are often differentiated less by coherent ethical frameworks than by their ability to strategically navigate complex and competitive power relations. These similarities suggest that Iranian productions distributed through local platforms may reproduce elements of broader neoliberal narrative and cultural logics, even when they are embedded in distinct linguistic, social, and cultural contexts.

Conclusion: This study concludes that VOD platforms constitute important infrastructures through which contemporary forms of digital psychopolitics can operate. The findings suggest that the distinction between global and local platforms cannot be understood solely in terms of language, geography, or cultural content. Despite substantial differences in these dimensions, local platforms may reproduce elements of the algorithmic logic, consumption patterns, competitive value systems, and frictionless visual aesthetics characteristic of the broader platform economy. This convergence can contribute to the emergence of a form of hyperculture in which local cultural specificities coexist with increasingly standardized modes of production, distribution, recommendation, and consumption.

From this perspective, globalization in the digital era is not limited to the circulation of cultural products across geographical boundaries; it also involves the diffusion of common technological and economic logics that shape cultural consumption and subjectivity. The power of VOD platforms therefore lies not simply in controlling what users can access, but also in structuring how they encounter, select, consume, and evaluate cultural content. Users retain the experience of choice and autonomy, while their preferences are continuously shaped by personalized interfaces, recommendation systems, and platform architectures. Digital psychopolitics thus operates through a subtle convergence of freedom and control, in which participation itself becomes an important mechanism of power. The resulting form of cultural globalization is characterized not necessarily by the disappearance of local differences, but by their incorporation into standardized technological and market structures that increasingly organize contemporary cultural life.

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

فصلنامه علمی مطالعات فرهنگ - ارتباطات
سال ۲۷ / شماره ۷۵/ شماره مسلسل ۱۰۷ / پاییز ۱۴۰۵/ ۱۱۸ - ۱۱۹
Scientific Quarterly of Culture Studies - Communication
Vol. 27, Series. 107, No. 75, Autumn 2026/ 119 - 146
https://doi.org/10.22083/jccs.2026.573626.4160
Scientific-Research Article علمی - پژوهشی

معماری الگوریتمیک فرهنگ: مطالعه سازوکارهای کنترل ذهن و صورت‌بندی فرهنگ در پلتفرم‌های ویدیویی (مطالعه موردی: نتفلیکس و فیلیمو)

مهدی خسروی دینارعالی[۱]، مسعود نقااش‌زاده[۲]

چکیده

نظریه‌های کلاسیک صنعت فرهنگ و جهانی‌شدن، امروزه جهت تبیین قدرت در پلتفرم‌های ویدیویی کارآمدی لازم را ندارند و به‌همین جهت این پژوهش با استفاده از فلسفه بیونگ‌چول هان و روش تحلیلی‌ـ‌انتقادی مبتنی بر منابع کتابخانه‌ای به‌تحلیل پلتفرم‌هایی مانند نتفلیکس و نمونه‌های بومی آن نظیر فیلیمو و نماوا می‌پردازد. پرسش محوری پژوهش این است که چگونه جهانی‌شدن از یک فرایند صرفاً فرهنگی به کنترل الگوریتمی ذهن کاربران تغییر شکل داده است. بررسی‌ها نشان می‌دهد که این پلتفرم‌ها 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 درنهایت بازتعریف ارزش‌ها از مسیر استانداردسازی مضامین. یافته‌های اصلی پژوهش حاکی از آن است که پلتفرم‌های بومی ایران نیز دقیقاً همان منطق الگوریتمی و نظام ارزشی جهانی را بازتولید می‌کنند. این همگرایی پنهان به شکل‌گیری یک «ابرفرهنگ» استاندارد انجامیده است که در آن، تفاوت‌های فرهنگی به عناصری صرفاً تزئینی تقلیل یافته‌اند. درنتیجه این سازوکارها، جهانی‌شدن دیجیتال به همسان‌سازی ذهن کاربران منجر شده و آن‌ها در حصار توهم آزادی انتخاب، به‌صورت کاملاً داوطلبانه تحت کنترل درآمده‌اند.

واژگان کلیدی

روان سیاست، جهانی‌شدن، پلتفرم‌های ویدئویی، بیونگ چول هان، ابرفرهنگ.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱۱/۱۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۳/۱۶

۱. دانشجوی دکتری تخصصی، گروه تاریخ تطبیقی و تحلیلی هنر اسلامی، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر ایران، تهران، ایران. (نویسنده مسئول) khosravimahdi333@gmail.com

۲. دانشیار گروه تلویزیون، دانشکده تولید رادیو و تلویزیون، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران. naghasham@gmail.com

مقدمه

بیونگ‌چول هان، فیلسوف و نظریه‌پرداز برجسته معاصر، با کاوش دقیق زیست‌جهان هزاره سوم، مختصات انسان مدرن را در سیطرهٔ دیجیتالیسم و جامعهٔ 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[1]» فوکو که مبتنی بر نفی و اجبار بیرونی بود به «جامعه عملکردی[2]» سوق داده‌اند؛ جامعه‌ای که در آن سوژه‌ها نه با اقتدارگرایی قدرت‌ها، بلکه با توهم آزادی و شعار «تو می‌توانی»، داوطلبانه خود را در ویترین شیشه‌ایِ پلتفرم‌ها عریان کرده و مورد استثمار قرار می‌دهند. در این اتمسفر اشباع‌شده از ارتباطات، فنّاوری‌های هوشمند دیگر ابزاری خنثی نیستند، بلکه به ماشین‌های تولید شفافیت و همسان‌سازی بدل شده‌اند که بانفوذ به خصوصی‌ترین لایه‌های روان، نوعی توتالیتهٔ نامرئی را شکل می‌دهند. بدین‌سان، هان هشدار می‌دهد که انسان در آستانهٔ شکل‌گیری نظام جدیدی‌ست که در آن استعمار نه بر بدن‌ها و سرزمین‌ها، بلکه از طریق «روان‌سیاست[3]» بر امیال و ناخودآگاه بشر اعمال می‌شود.

مفهوم جهانی‌شدن[4] 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. نظریهٔ صنعت فرهنگ با فرض مخاطب منفعل، قادر به تبیین مشارکت داوطلبانهٔ کاربر در چرخهٔ خودبهره‌کشی[5] نیست و نظریهٔ جهانی‌ـ‌بومی شدن با خوش‌بینی به تنوع سطحی، از درک منطق

1. Disciplinari Society
2. Achievement Society
3. Psychopolitics
4. Globalization
5. Self-Exploitation

همسان‌ساز الگوریتم‌ها باز می‌ماند. استدلال می‌کند که برای فهم این پدیدهٔ نوین، باید از این نظریه‌ها عبور کرده و به چارچوب مفهومی روان‌سیاست دیجیتال بیونگ چول هان روی آورد. پرسش بنیادین تحقیق این است: چگونه فرایند جهانی‌شدن از فشردگی زمان و مکان (به تعبیر رابرتسون) به استعمار الگوریتمیک زیست‌جهان استحاله یافته است؟ فرضیهٔ 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 سلایق 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 تکثر، بلکه به ظهور یک ابرفرهنگ هموار و استانداردسازی شده منجر شده است؛ فرایندی که در آن، جهانی‌شدن نه در جغرافیا که در درون روان انسان اتفاق می‌افتد.

پیشینه پژوهش

حوزه پلتفرم‌های ویدئویی یا همان شبکه نمایش خانگی، قلمرویی‌ست 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 غیربومی جدا کنند، اما نکته مهمی که این مقاله براساس فلسفه بیونگ چول هان به آن می‌پردازد، این است که پلتفرم‌های بومی و غیربومی 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 غیربومی 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 در باب پلتفرم‌های ویدئویی را نشان می‌دهد، به‌خصوص که ایران به‌تازگی این مسیر را آغاز کرده است و طبعاً با آسیب‌ها و مشکلات فراوانی روبرو خواهد شد؛ اما پیرامون آنچه می‌توان پیشینه این تحقیق به‌حساب آورد مقالاتی‌ست که به شرح زیر است:

ـ مقاله «تحلیل تلفیقی بازنمایی خشونت در سریال‌های شبکه نمایش خانگی با استفاده از رویکردهای بارت[1] (۱۹۶۸) فیسک[2] (۲۰۰۵) و فرکلاف[3] (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 به‌عنوان 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 به‌عنوان رفتار فردی، بلکه به‌مثابه یک گفتمان اجتماعی برای تثبیت ساختارهای قدرت و فرهنگ برساخت می‌کنند.

ـ 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 اسلامی‌ـ‌ایرانی و صیانت از حقوق کاربران به‌ویژه کودکان از طریق سازوکارهای غیرقهری و تعاملی است.

ـ مقاله «بازنمایی سوژه زن در سینمای نمایش خانگی (مطالعه موردی سریال مانکن)» نوشته افشار کبیری و ئه‌سرین شافعی منتشرشده از فصلنامه جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر در تابستان ۱۴۰۲. این پژوهش با روش نشانه‌شناسی

1. Roland Barthes
2. John Fiske
3. Norman Fairclough

جان فیسک، بازنمایی زنان در سریال «مانکن» را واکاوی کرده و نشان می‌دهد که زنان مرفه در این اثر به‌صورت 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 به‌جای 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 به‌طورکلی 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 غیربومی پلتفرم‌هایی مانند نتفلیکس به‌مثابه یک امپریالیسم الگوریتمیک توسط پلتفرم‌های بومی بازتولید می‌شود.

مبانی نظری پژوهش

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 موردنظر، پژوهش ناگزیر به گذر از آن است. مفهوم صنعت فرهنگ[1] 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 یک‌جهت معین هدایت کند

1. Culture Industry

(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 به‌کار 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 عبارت‌اند از:

۱. استانداردسازی: آثار هنری از فرمول‌های مشخص، تکراری و تضمین‌شده پیروی می‌کنند. ساختار فیلم‌نامه، نوع موسیقی و حتی شیوهٔ پایان‌بندی، همگی از پیش تعیین‌شده‌اند تا ریسک اقتصادی را به حداقل برسانند؛

۲. توده‌سازی مخاطب: در این نگرش مخاطب یک فرد با عاملیت مستقل نیست، بلکه جزئی از یک تودهٔ 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 نظریه‌های به‌روزتر

اگرچه مفهوم استانداردسازی هنوز هم در تحلیل‌ها به‌ویژه تحلیل موردنیاز در این تحقیق پیرامون سریال‌ها و فیلم‌های عامه‌پسند پلتفرم‌های بومی و غیربومی کارآمد است، اما صنعت فرهنگ در مواجهه با ساختار شبکه‌ای و تعاملی امروز دچار ناکارامدی 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 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 تکثرگرا)

کلی‌ترین تعریف پیرامون جهانی‌شدن عبارت است از «ارتباط و پیوند روزافزون میان همه بخش‌های جامعه» (جونز، ۱۳۹۶: ۱۴). ازنظر رابرتسون اما جهانی‌شدن به معنای درهم‌فشرده شدن جهان و تبدیل آن به مکانی واحد است (رابرتسون، ۱۴۰۲: ۱۱). هرچند مقصود رابرتسون به وضوح معنای وحدت و یگانه شدن 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 یک‌شکل واحد در حال افزایش است. باید در نظر داشت مقصود رابرتسون این‌همانی میان تجدد و جهانی‌شدن نیست او حتی جهانی‌شدن را به‌تمامی نتیجه تجدد نمی‌داند (رابرتسون، ۱۴۰۲: ۳۱). به‌نظر می‌رسد جهانی‌شدن از مک لوهان و مفهوم «دهکده جهانی» او تأثیر گرفته است علی‌الخصوص بعد از کتاب اکتشافات در ارتباطات که این مفهوم و بحث درهم‌فشرده شدن جهان در آن ذکر شده است. «عرصه جهانی در کل نظامی اجتماعی- فرهنگی است که از درهم‌فشرده شدن 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. به‌موازات 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 مهم هستند. نکتهٔ 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

جـاده‌ای یک‌طرفـه نیسـت. رابرتسـون مفهـوم «جهانـی بومـی شـدن» را مطـرح می‌کنـد. طبـق ایـن نظریـه، جهانی‌شـدن بـه معنـای هم‌شـکل شـدن جهـان نیسـت، بلکـه بـه معنـای درهم‌فشـرده شـدن جهـان و آگاهـی تشدیدشـده نسـبت بـه کل جهـان اسـت. در ایـن پارادایـم، فرهنـگ جهانـی و فرهنـگ محلـی در یـک دیالکتیـک مـداوم بـا هـم ترکیـب می‌شـوند. شـرکت‌های چندملیتـی بـرای موفقیـت در بازارهـای محلـی، مجبورنـد کالای خـود را بومی‌سـازی کننـد (مثلاً مک‌دونالـد در هنـد همبرگـر گیاهـی می‌دهـد) و فرهنگ‌هـای محلـی نیـز فرصـت می‌یابنـد تـا خـود را جهانـی کننـد. ایـن نظریـه کمـک می‌کنـد مشـخص شـود چـرا نتفلیکـس در ترکیـه سـریال ترکـی می‌سـازد و چـرا «کی‌ـ پاپ»[1] کـره‌ای توانسـته اسـت مرزهـا را درنـوردد.

نقد نظریه جهانی‌ـ بومی شدن

ایـن نظریـه، بـا وجـود اهمیتـش، دچـار نوعـی خوش‌بینـی سـاده‌پنداری اسـت. رابرتسـون و همفکرانـش بـه تنـوع ظاهـری می‌نگرنـد؛ ماننـد نتفلیکـس کـه سـریال‌هایی بـه زبـان اسپانیایی، کره‌ای و آلمانی می‌سـازد و ایـن امـر را نشـان می‌دهـد کـه تکثـر فرهنگـی محقـق شـده اسـت؛ امـا نکتـه مهـم فـرم و زیربنـای الگوریتمیـک اسـت کـه نبایـد از آن غافـل بـود. نقـد اساسـی اینجاسـت کـه ایـن بومی‌سـازی اغلـب سـطحی و کالایـی اسـت. سـریالی کـه در کـره سـاخته می‌شـود، شـاید زبانـش کـره‌ای باشـد، امـا سـاختار روایـی، ریتـم تدویـن، نـوع نورپـردازی و منطـق درامـش کامـلاً هالیـوودی و نتفلیکسـی شـده اسـت. نظریـه جهانی‌شـدن نمی‌توانـد توضیـح دهـد کـه چـرا بـا وجـود این‌همـه رنـگ و زبـان مختلـف، همـهٔ سـریال‌ها طعـم مشـابهی دارنـد. ایـن نظریـه نمی‌بینـد کـه امـر بومـی، نـه بـرای حفـظ هویـت، بلکـه بـرای فـروش بهتـر بـه عنـوان یـک کالای اگزوتیـک اسـتفاده می‌شـود. بـرای فهـم ایـن مکانیسـم عمیق‌تـرِ همسان‌سـازی، مبانـی دقیق‌تـری نیـاز اسـت؛ ابـزاری کـه بیونـگ چـول هـان آن را روان سیاسـت نامیـده اسـت.

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

بـا عبـور از محدودیت‌هـای صنعـت فرهنـگ کـه بـر سـرکوب اسـتوار بـود و جهانی‌شـدن کـه بـر تبـادل تکیـه داشـت، پژوهـش حاضـر چارچـوب نظـری نهایـی خـود را بـر اسـاس فلسـفه رسـانه و فنّـاوری بیونـگ چـول هـان بنـا می‌کنـد. ایـن پارادایـم، پلتفرم‌هـای VOD را نـه صرفـاً به‌مثابـه ابـزار سـرگرمی، بلکـه به‌عنـوان فنّاوری‌هـای نـرم سـلطه تحلیـل می‌کنـد کـه هـدف نهایـی آن‌هـا گـذار از حکومـت بـر بدن‌هـا (زیست‌سیاسـت فوکویـی) بـه مدیریـت

1. K-Pop

روان‌ها (روان‌سیاست) است. این گذار پارادایمی را می‌توان در چهار محور بنیادین صورت‌بندی کرد:

۱. **از جامعه انضباطی به جامعه دستیابی، توهم آزادی در انتخاب**: هان معتقد است که جامعه انضباطی فوکو که شامل بیمارستان‌ها، پادگان‌ها، زندان‌ها و دیگر نهادهای کنترل‌گر بود وارد دوران دیگری شده است و تبدیل به باشگاه‌های زیبایی‌اندام، استدیوهای زیبایی، برج‌های 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 می‌توانی 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 واژهٔ نباید اعمال می‌شد؛ سانسور، ممنوعیت و محدودیت ابزارهای اصلی بودند؛ اما در عصر پلتفرم‌ها، فعل معین قدرت به می‌توانم تغییر کرده است، پلتفرم‌ها به کاربر نمی‌گویند نبین؛ بلکه با صدای بلند فریاد می‌زنند: بیشتر ببین، همه‌چیز را ببین. در این پیکربندی نوین، سوژه از جایگاه سوژه مطیع فوکویی که تحت انقیاد انضباط بیرونی بود خارج‌شده و به سوژه کارآفرین خویش استحاله می‌یابد. در این وضعیت، کنش تماشای بی‌وقفه دیگر نه به‌مثابه بطالت یا مصرف‌زدگی صرف، بلکه در قامت یک پروژه و نوعی انباشت سرمایه فرهنگی نمادین بازتعریف می‌شود. کاربر با ولع بلعیدن جدیدترین محصولات، می‌پندارد که در حال بهینه‌سازی خود و به‌روزرسانی زیست‌جهانش است. دقیقاً در همین نقطه است که دیالکتیک خود بهره‌کشی فعلیت می‌یابد؛ جایی که تمایز میان ارباب و بنده فرومی‌ریزد و سوژه، هم‌زمان استثمارگر و استثمارشوندهٔ خویش می‌شود. در غیاب هرگونه اجبار بیرونی، فرد داوطلبانه ساعات خواب و استراحت خود را قربانی پلتفرم می‌کند و این اسارت داوطلبانه را ذیل نام فریبندهٔ آزادی انتخاب جشن می‌گیرد. این روان‌سیاست است، استحاله کردن باید سیستمی به میل درونی.

۲. **شفافیت و دیکتاتوری داده؛ مرگ راز و فاصله:** دومین رکن این پارادایم، مفهوم جامعه شفافیت[1] است. هان معتقد است جهان دیجیتال، جهان پورنوگرافیک است؛ نه لزوماً به معنای جنسی، بلکه به این معنا که همه‌چیز باید رو باشد، دیدنی باشد و هیچ رازی نداشته باشد. هان حتی این شفافیت را مخالف زیبایی

1. Transparency Society

می‌داند. برهنه‌نگاری به‌دور از هرگونه رازوارگی و پوشش در تضاد با زیبایی‌ست (هان، ب ۱۴۰۱: ۳۷). در سینمای کلاسیک، فاصله، پرده و تاریکی عناصری بودند که به تصویر معنا می‌بخشیدند؛ اما پلتفرم‌ها با کیفیت‌های ۴ کی[1] 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 پیش‌دستانهٔ 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[2]» 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. درحالی که 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 دیگری‌بودن در آن حذف شده است. تفاوت‌های فرهنگی به تنوع ویترینی تقلیل می‌یابد. لهجه‌ها فرق می‌کند، اما ساختار روایت، نوع تدوین و منطق عاطفی آثار کاملاً یکسان است. این همان جهانی‌شدن واقعی است: نه جهانی‌شدن

1. 4K
2. Hell of the same

تکثر، بلکه جهانی‌شدن 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 به‌مثابه 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 حوصلهٔ مقدمه‌چینی و زمینه‌سازی را که لازمهٔ فهم عمیق است ندارد؛ او فقط اوج را می‌خواهد. سریال‌ها نیز خود را با این وضعیت تطبیق می‌دهند و به‌جای 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 زیسته از رهگذر تجربه خود از سر بگذراند. داده‌ها به‌مثابه 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[1] 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 ویترین از مخزن جهانی تفاوت‌ها به‌صورت کاریکاتوریک و نمادین بهره می‌برد (Tononi, 2023: 146-150). ابرفرهنگ در ویترین پلتفرم‌ها

1. Hyperculture

به شکل فشرده کنار هم چیده می‌شوند. برخلاف خوش‌بینی رابرتسون به جهانی‌ـ بومی شدن، در ابرفرهنگ نتفلیکسی کاربر با تکثر 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 اصیل، 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 به‌صورت کلی مباحث طرح شده در بخش مبانی نظری ذکر شده‌اند.

جدول ۱. خلاصه‌سازی مبانی نظری و آرای هان

مفاهیم طرح شده توسط هان	مفهوم / مؤلفه کلیدی
نقد جهانی‌شدن	رویکردهای «جهانی‌شدن فرهنگی» و «جهانی‌ـ بومی‌شدن» خوش‌بینانه و سطحی‌اند و برای تبیین قدرت و تنوع ظاهری در پلتفرم‌ها ناکارآمد هستند.
روان‌سیاست دیجیتال	استفاده از نظریه‌ی «بیونگ‌چول هان»؛ پلتفرم‌ها فنّاوری‌های نرم سلطه‌اند که از «زیست‌سیاست» (حکومت بر بدن‌ها) به «روان‌سیاست» (مدیریت روان‌ها) گذار کرده‌اند.
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.
غلبه منطق الگوریتمیک	فشرده‌سازی زمان و فضا در قالبی الگوریتمیک که در آن منطق «الگوریتمی/روان‌سیاستی» بر منطق رسانه‌ای/فرهنگی غلبه پیدا می‌کند.
ابرفرهنگ (Hyperculture) به‌مثابه ویترین مصرفی	همگرایی فرهنگی در عصر دیجیتال به تکثر 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 «ویترین» برای مصرف سوژه در کنار فرهنگ غالب چیده می‌شوند (جهانی‌شدن امر همسان).

(منبع: نگارندگان)

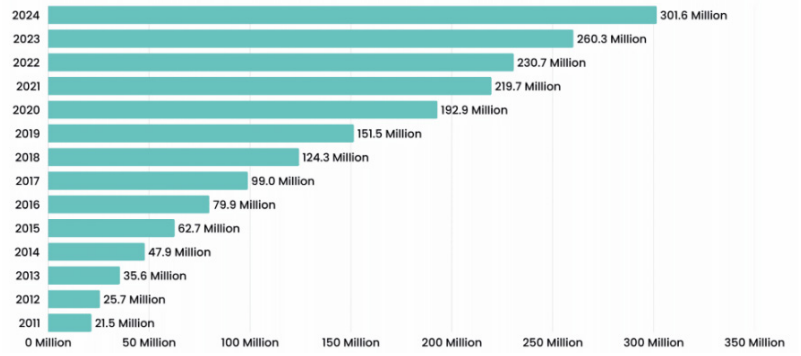
روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر رویکرد، کیفی و مبتنی بر راهبرد تحلیلی ـ 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 مؤلفه‌های استخراج‌شده از نظریهٔ بیونگ چول هان، به‌عنوان چارچوب تحلیل، بر روی محتوای روایی و بصری سریال‌های منتخب از پلتفرم‌های جهانی (نتفلیکس) و بومی به‌صورت تطبیقی اعمال‌شده تا همگرایی و واگرایی آن‌ها در بازتولید مکانیسم‌های روان‌سیاست واکاوی شود.

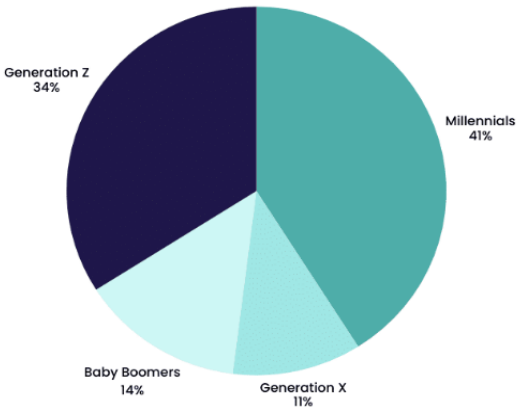
تحلیل یافته‌ها

پلتفرم‌ها و معماری استعمار زیست‌جهان

بر مبنای چارچوب نظری تدوین‌شده، 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 به‌علت 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 به‌صورت 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 2026)



شکل ۲. نسل‌های مختلف مخاطبان نتفلیکس (Smigh 2026)

با واکاوی ساختار فنی و محتوایی این پلتفرم‌ها، می‌توان چگونگی پیاده‌سازی مؤلفه‌های 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 قافلهٔ گفتمان‌های پلتفرم‌ها عقب نماند. این فشار درونی، دقیقاً همان خودبهره‌کشی است. کاربر بیدار می‌ماند، خستگی چشمانش را نادیده می‌گیرد و تماشا را به‌مثابه یک کار انجام می‌دهد تا دستاورد داشته باشد. نتفلیکس با آمارهای «Top 10»، این رقابت را تشدید کرده و به کاربر القا می‌کند که اگر این ۱۰ اثر را ندیده، سوژه‌ای ناکارآمد در جامعهٔ دستیابی است.

حباب تطابق و امر همسان

در رابط کاربری پلتفرم‌ها، جایگزینی نقد و امتیازدهی کیفی با درصد تطابق مثلاً ۹۸ درصد، 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 مشترکی را پیرامون مخاطبان کسب می‌کند و الگوهای پیشنهادی خود را برای مشترکان 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 صحنه‌های بازبینی‌شده و ژانرهای محبوب، او را در نوعی از امر همسان حبس می‌کند. اگر سوژه

طرفـدار اکشـن‌های هالیـوودی باشـد، نتفلیکـس هرگـز یـک درام کنـد اروپایـی را بـه او پیشـنهاد نمی‌دهـد، حتـی اگـر آن درام شـاهکار باشـد. درواقـع الگوریتـم، تربیـت نمی‌کنـد، بلکـه تأییـد می‌کنـد و بـا ایـن تأییـد مـداوم، کاربـر را در یـک پیلـهٔ نارسیسـیتیک غرق می‌سـازد. سـاخت نوعـی امـر همسـان یـا زیبایی‌شناسـی صافی[1] کـه نسـل‌های مختلـف را هـم تربیـت و گـردآوری می‌کنـد. **شـکل ۲. نسـل‌های مختلـف مخاطبـان نتفلیکـس (Smigh ۲۰۲۶).**

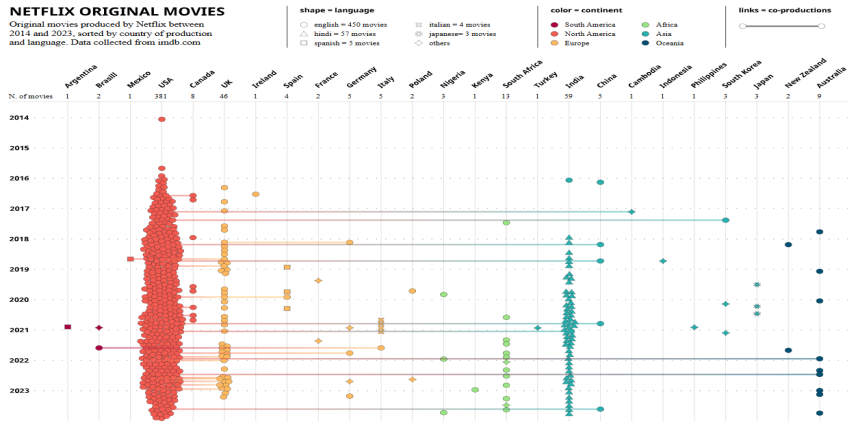
شـکل ۲ نشـان می‌دهـد چگونـه نتفلیکـس از نسـل‌های مختلفـی مخاطـب دارد، به‌خصـوص از نسـل‌های مهـم ماننـد نسـل z و y کـه می‌تـوان آن را تربیـت موفقـی دانسـت.

زیبایی‌شناسی امر صاف

گزینـه رد کـردن تیتـراژ شـاید نمادین‌تریـن عنصـر فلسـفی نتفلیکـس باشـد. تیتـراژ، در سـینمای کلاسـیک، مرزی‌سـت بـرای ورود بـه جهـان اثـر، فضایـی بـرای آماده‌سـازی ذهـن و ایجـاد فاصلـه؛ امـا نتفلیکـس و پلتفرم‌هـا بـا حـذف ایـن آسـتانه، اثـر هنـری را بـه یـک جریـان داده تبدیـل می‌کننـد. ایـن قابلیـت، مصـداق بـارز زیبایی‌شناسـی امـر همـوار اسـت؛ جایـی کـه هیـچ دسـت‌اندازی نبایـد مانـع سـر خـوردن نـگاه کاربـر شـود. حـذف تیتـراژ، حـذف تأمـل اسـت. کاربـر بـدون وقفـه از یـک قسـمت بـه قسـمت دیگـر پرتـاب می‌شـود و زمـان روایـی کـه دارای آغـاز و پایـان بـود، بـه یک‌زمـان اتمیـزه و حـال اسـتمراری بی‌پایـان تبدیـل می‌گـردد. در ایـن وضعیـت، روایـت به‌مثابـه رسـاندن اطلاعـات عمـل می‌کنـد، نه‌حکایـت. در دیگـر وجـوه نیـز نوعـی زیبایی‌غیـر طبیعـی و مصنوعـی قابل‌رؤیـت اسـت. ایـن پلتفرم‌هـا و در رأس نتفلیکـس، مولـد نوعـی زیبایی‌شناسـی ابرواقعـی و صیقلـی هسـتند کـه در آن هیچ‌چیـز زشـت، کـدر یـا ناقـص نیسـت. ایـن جهـان بصـری، جهـان مثبت‌نگـری افراطـی اسـت؛ شـخصیت‌ها همگـی بی‌نقـص و زیبـا، مکان‌هـا دارای رنـگ و لعابـی اشباع‌شـده و لباس‌هـا همـواره بـراق و نـو بـه نظـر می‌رسـند. ایـن شـفافیت پورنوگرافیـک تـا ریزتریـن جزئیـات نفـوذ می‌کنـد: هالـهٔ دود سـیگار یـا صـدای سـوختن آن بـا وضوحـی بیـش از واقعیت بـه نمایـش درمی‌آیـد. ایـن نمایـش افراطـی، آن‌چـه را رقـم می‌زنـد حـذف هرگونـه فاصلـه و ابهـام اسـت. ایـن جهـان بصـری همـوار و بـدون اصطـکاک، چشـم را خسـته نمی‌کنـد و اجـازه می‌دهـد نـگاه کاربـر بـرای سـاعت‌ها روی سـطح تصویـر لیـز بخـورد. در ایـن زیبایی‌شناسـی، تصویـر دیگـر نـه یـک پنجـره رو بـه جهـان، بلکـه یـک ویتریـن بی‌نقـص اسـت کـه تنهـا بـرای مصـرف سـریع و بی‌وقفـه طراحـی شـده اسـت. نتفلیکـس سـعی می‌کنـد بـا تولیـد مشـترک از اتهـام امپریالیسـم پلتفرمـی گـذر کنـد امـا نکتـه‌ای کـه بایـد بـه آن دقـت کـرد و یکـی از مدعـای

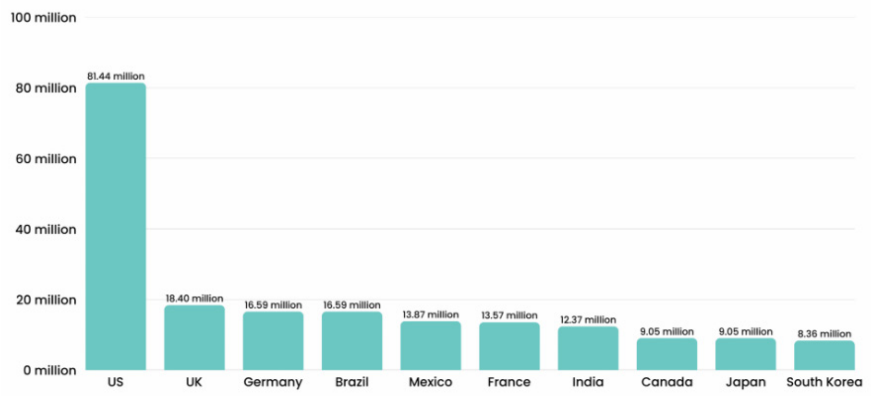
1. Aesthetics of Smoothness

این تحقیق است، توجه به تولید یک زیبایی‌شناسی مشخص آمریکایی است که تفاوتی ندارد سریال در چه کشوری ساخته می‌شود زیرا یک الگوریتم در حال تکرار است.



شکل ۳. تولیدات مشترک نتفلیکس از سال ۲۰۱۴ تا سال ۲۰۲۳ (Palo 2023)

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 به‌خودی‌خود باعث نمی‌شود که آن اثر به معنای واقعی بومی نام بگیرد و نتفلیکس ادعای چند فرهنگی یا تکثرگرایی 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 ملیّت‌های گوناگون (Smigh 2026)

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 کاناداست. همچنین باید توجه داشت که این تعداد کاربران نتفلیکس به‌شدت 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 کشورهایی مانند ایران و چین کشورهایی ازاین‌دست 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 2026)

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 فیلیمو 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 به‌وضوح 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 *زخم‌کاری* که بومی‌ست اما تمام شخصیت‌هایش دچار تطابق و همسان‌سازی هستند. تفاوت مالک در *زخم‌کاری* 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 بِرد، 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، تکثر 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 نسخهٔ 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 نمونهٔ 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 2026)

یک جنبه دیگر که یکی از ویژگی‌های تکرارشونده است استعمال مواد مخدر یا الکل است که تبدیل به بخشی اززیبایی‌شناسی 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 سوژهٔ کارآفرین است. نمونهٔ 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 مثلثی و چندوجهی در این

آثار که دیگر حتی نمادعشق 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 رابطهٔ دیگر حرکت می‌کنند، گویی در حال انتخاب یک کالا از ویترین 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 *زخم‌کاری* اشاره کرد، مالک تقریباً با تمامی زن‌های درون سریال ارتباط برقرار می‌کند و دراین‌ارتباط برای هردوی طرفین منفعتی بیرون ازآنچه درون یک رابطه عاطفی است 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 به‌عنوان یک گناه، بلکه به‌عنوان 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 ایرانی‌پوست شیر نمونهٔ مشخصی از این امر است. تمام داستان حول محور یک انتقام شخصی و برنامه‌ریزی‌شده می‌چرخد. سریال قطب شمال، افعی تهران، زخم کاری و سریال‌های دیگر این ویژگی را دارند. نمونهٔ جهانی و بسیار دقیق آن در نتفلیکس، سریال کره‌ای افتخار[1] است. در این سریال، شخصیت اصلی تمام زندگی خود را به شکلی وسواس‌گونه و با جزئیات دقیق، صرف طراحی و اجرای یک پروژهٔ 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 به‌کار می‌گیرند.

1. The Glory

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. همچنین باوجود 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 همه‌چیز 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 به‌سادگی و بدون نیاز به تأمل، خوانده شود. در این نورپردازی، تصاویر شبیه به ویترین فروشگاهی 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 رنگ‌پریدهٔ 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 دفاتری 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 بـه اسـتراتژی می‌دهـد. ایـن صـورت جهانی‌سـازی روان‌سیاسـت اسـت کـه به‌واسـطه پلتفرم‌هـای ویدیویـی بازتولیـد می‌شـود، تصویـری کـه همـه در یـک نظـام ارزشـی واحـد و همسـان زندگـی می‌کننـد.

همگرایـی پلتفرم‌هـای بومی و غیربومی درنهایت به خلق یـک ابرفرهنگ یا فرهنگ هموار منجـر می‌شـود. ایـن ابرفرهنـگ، نـه حاصـل یـک تبـادل فرهنگی غنـی و دیالکتیکی آن‌طور که رابرتسـون تصـور می‌کـرد، بلکـه نتیجهٔ حاکمیت یک زیبایی‌شناسـی الگوریتمیک واحد اسـت. چـه در نتفلیکـس جهانـی و چـه در نمونه‌هـای بومی، یک دسـتور زبان بصری و روایی مشـترک حاکـم اسـت، در ایـن وضعیـت، فرهنگ‌هـای بومـی از تاریـخ و زمینهٔ اصیـل خود جدا شـده و بـه یـک کالای اگزوتیـک در ویتریـن ایـن ابرفرهنـگ تبدیـل می‌شـوند. زبـان کره‌ای یـا لوکیشـن ایرانـی، تنهـا بـه یـک برچسـب سـطحی بـرای ایجـاد تنـوع ظاهـری تقلیـل می‌یابـد، در حالی که منطق روایت، نظام ارزشـی و فرم بصری کاملاً اسـتاندارد و همسـان باقی می‌ماند. ابرفرهنگ، یـک هایپرمارکـت فرهنگـی اسـت کـه در آن‌همـه چیـز در دسـترس اسـت، امـا هیچ‌چیـز عمیقـاً دیگـری یـا متفـاوت نیسـت؛ این همـان تحقق روان‌سیاسـت در مقیاس جهانی اسـت.

جدول ۲. خلاصه یافته‌های پژوهش

مفاهیم کلی یافته‌ها	محور تحلیلی
تماشا به‌مثابه پروژه رقابتی	گذار مفهوم تماشا کردن از یک فعالیت مختص «اوقات فراغت» به یک «پروژه رقابتی»
تقویت منطق شباهت (حباب فیلتر)	قرار دادن کاربر در حباب فیلتر که منجر به حذف مفهوم «دیگری» و تضعیف تکثر فرهنگی می‌شود.
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)
فرم و زیربنای الگوریتمیک همسان	باوجود 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.
زیبایی‌شناسی به‌عنوان ابزار سلطه	عرضه تجربه‌ها به شکل «صاف، براق، بیش‌ازحد زیبا و مصرف‌پذیر» که کارکردی کنترلی دارد.
بازتولید منطق جهانی در پلتفرم‌های بومی	پلتفرم‌های VOD بومی نیز دقیقاً همان منطق نئولیبرال جهانی و سازوکارهای پلتفرم‌هایی مثل نتفلیکس را بازتولید می‌کنند.
امپریالیسم الگوریتمیک	شکل‌گیری همگرایی فرهنگی استانداردشده و یکسان‌سازی فرهنگی که درنهایت به خلق یک «زندان شفاف دیجیتال» می‌انجامد.

(منبع: نگارندگان)

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 به‌عنوان «کارآفرین تماشا» بازتولید می‌کند. دوم، قرارگیری کاربر در حباب فیلتر منجر به حذف مفهوم «دیگری» و تضعیف تکثر فرهنگی می‌شود؛ الگوریتم نه تربیت‌کننده، بلکه تأییدکننده است و کاربر را در جهنم همانندی محبوس می‌سازد. سوم، استانداردسازی روایی به‌گونه‌ای 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؛ باوجود 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، زیبایی‌شناسیِ 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 فیلیمو و نماوا نه‌تنها 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، درنهایت این فرایند به شکل‌گیری امپریالیسم الگوریتمیک منجر می‌شود؛ همگرایی فرهنگی استانداردشده و یکسان‌سازی فرهنگی که درنهایت 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، درحالی‌که زیربنا، فرم روایی، ریتم، منطق عاطفی و تصویری کاملاً استاندارد شده است. درنتیجه، امپریالیسم الگوریتمیک نه از طریق

تحمیل مستقیم محتوا، بلکه از طریق معماری قدرت عمل می‌کند؛ به‌این صورت که به‌واسطه انتخاب‌های ظاهراً آزاد، بر ذهن و سلیقه کاربر حکمرانی می‌کند و دراین‌بین پلتفرم‌های بومی نیز عموماً نه مسیری که منتهی یا مبتنی بر نوعی زیبایی‌شناسی بومی باشد بلکه بازتولید محلی همان منطق جهانی را انجام می‌دهند.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

منابع و مأخذ

اسفندیاری، شهاب (۱۳۹۶). *سینمای ملی و جهانی‌شدن*. ترجمهٔ مسعود اوحدی، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش.

سعیدی، روح‌الامین (۱۳۸۷). صنعت فرهنگ (کندوکاوی در اندیشه مکتب فرانکفورت)، *فصلنامه ره‌آورد سیاسی*، ۲۱ (۲)، ۷۹ـ۹۸.

رابرتسون، رونالد (۱۴۰۲). *جهانی‌شدن تئوری‌های اجتماعی و فرهنگ جهانی*، ترجمهٔ کمال پولادی، چاپ پنجم، تهران: نشر ثالث.

جونز، اندرو (۱۳۹۶). *نظریه پردازان بزرگ جهانی‌شدن*، ترجمه مسعود کرباسیان و هامایاک آودیس یانس، چاپ دوم، تهران: نشر چشمه.

مک‌داناند، کوین و اسمیت روزی، دنیل (۱۴۰۱). *اثر نتفلیکس؛ فناوری و سرگرمی در قرن ۲۱*، ترجمهٔ احمدرضا بلیغ، چاپ اول، تهران: انتشارات سوره مهر.

هال، استوارت و گراسنبرگ، لارنس (۱۴۰۰). *پروبلماتیک هویت در مطالعات فرهنگی؛ هویت و جهانی‌شدن*، ترجمهٔ سیاوش قلی‌پور و علی‌رضا مرادی، چاپ سوم، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.

هان، بیونگ چول (الف ۱۴۰۱). *جامعه از پا درآمده*، ترجمهٔ رویا منجم، چاپ اول، تهران: نشر علم.

هان، بیونگ چول (ب ۱۴۰۱). *نجات زیبایی*. ترجمهٔ رویا منجم، چاپ اول، تهران: نشر علم.

هان، بیونگ چول (۱۴۰۲). *رایحه زمان؛ جستاری فلسفی در باب هنر درنگ کردن*، ترجمهٔ فریدا فرنودفر، چاپ اول، تهران: نشر چرخ.

هان، بیونگ چول (۱۴۰۴). *بحران روایت*، ترجمهٔ کورش غنیون، چاپ دوم، تهران: انتشارات کتاب‌سرای میردشتی.

TONONI, F. (2023). Hyperculture: Culture and Globalisation. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*. 46 (2), 145-151.

Singh, S. (2026) Data statistics, https://www.demandsage.com/netflix-subscribers./.

Palo, P. (2023) Data collected from IMDb website, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Netflix_Original_Movies.svg.

Curry, D. (2026) Netflix key statistics, https://www.businessofapps.com/data/netflix-statistics./.

Esfandiyari, S. (2017). *Iranian cinema and globalization: nation, transnational , and Islamic*. Tranlated by: Masoud ohadi. Tehran: Soroush Publishing. **[In Persian]**

Hall, S & Grossberg, L. (2022). *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 (2014). *The scent of time*. Translated by: farida farnoodfar. Tehran: cheshmeh Press. **[In Persian]**

Han, Byung-chul (2024). *The crisis of narration*. Translated by: koorosh ghaniyon. Theran: Mirdashti Publication. **[In Persian]**

Han, Byung-chul (2015). *Saving beauty*. Translated by: roya monajem. Tehran: Elm Publication. **[In Persian]**

Han, Byung-chul (2010). *The Burnout Society*. Translated by: roya monajem. Tehran: Elm Publication. **[In Persian]**

Jones, A. (2017). *Globalization: key thinkers*. Translated by: Masoud Karbasiyan, Hamayak Avedis yans. Tehran: Cheshmeh **Publication [In Persian]**

McDonald, k. & Smith-rowsey D. (2022). *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*. Translated by: Ahmadreza Baligh. Tehran: Sooremehr Publication **[In Persian]**

Rabetson, R. (2023). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Translated by: Kamal Pouladi. Tehran: Saless Publications. **[In Persian]**

Saeidi, R. (2008). Culture Industry (An Inquiry into the Thought of the Frankfurt School). *Journal of Politics rahavard,* 21 (2), 79-98. **[In Persian]**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.