

The Metaverse as a Cultural Commodity: A Critical Analysis of Hollywood Science Fiction Cinema from the Perspective of Cultural Industries, Through Case Studies of the Series “Upload” and the Film “Ready Player One”

Abbas Sayyah Taheri¹
Mehri Bahar²

(Received on: 2024-09-01; Accepted on: 2024-12-05)

Abstract

The “Metaverse” has become a pivotal concept in rethinking the future of humanity, technology, and society in the digital age. Rooted in science fiction narratives, this concept has now entered the public sphere with the support of major technology and media corporations, shaping part of contemporary cultural imagination. Relying on David Hesmondhalgh’s theory of cultural industries and utilizing a thematic analysis approach, the present research examines the mode of representation of the Metaverse in two prominent works of Hollywood science fiction cinema: “Ready Player One” and three seasons of the series “Upload.” The main focus is on the following question: How does Hollywood cinema, as part of the global cultural industries, represent the Metaverse to reproduce and normalize the logic of digital capitalism, particularly corporate surveillance and class inequality? The findings indicate that cinema represents the Metaverse as an attractive, consumerist space that aligns with corporate power interests and neoliberal logic. This representation portrays an ideological future, naturalizing corporate dominance, consumerism, and digital inequality.

Keywords: Science Fiction Cinema, Metaverse, Cultural Industries, Representation, Hesmondhalgh, Ideology.

1. PhD Candidate in Communication, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran. (Corresponding Author).
Email: astahei@ut.ac.ir

2. Assistant Professor, Department of Communication, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran.
Email: mbahar.ut@gmail.com

متاورس به مثابه کالایی فرهنگی: تحلیل انتقادی سینمای علمی-تخیلی هالیوود از منظر صنایع فرهنگی با بررسی موردی سریال «آپلود» و فیلم «بازیکن شماره یک آماده»

عباس سیاح طاهری^۱
مهری بهار^۲

[تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۶/۱۱؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۹/۱۵]

چکیده

«متاورس» در عصر دیجیتال به یکی از مفاهیم محوری در بازناندیشی آینده انسان، فناوری و جامعه تبدیل شده است. این مفهوم که ریشه در روایت‌های علمی-تخیلی دارد، امروزه با حمایت شرکت‌های بزرگ فناوری و رسانه وارد سپهر عمومی شده است و بخشی از تخیل فرهنگی معاصر را شکل می‌دهد. پژوهش حاضر با تکیه بر نظریه صنایع فرهنگی دیوید هزموندالگ و بهره‌گیری از رویکرد تحلیل مضمون، به بررسی شیوه بازنمایی متاورس در دواثر شاخص سینمای علمی-تخیلی هالیوود یعنی «بازیکن شماره یک آماده» و سه فصل سریال «آپلود» می‌پردازد. تمرکز اصلی بر این پرسش است که چگونه سینمای هالیوود در جایگاه بخشی از صنایع فرهنگی جهانی، متاورس را بازنمایی می‌کند تا منطق سرمایه‌داری دیجیتال به ویژه نظارت شرکتی و نابرابری طبقاتی را بازتولید و عادی‌سازی کند؟ یافته‌ها نشان می‌دهد سینما، متاورس را فضایی جذاب و مصرف‌گرا بازنمایی می‌کند که با منافع قدرت‌های شرکتی و منطق نئولیبرالیسم همخوان است. این بازنمایی، آینده‌ای ایدئولوژیک را ترسیم می‌کند و سلطه شرکتی، مصرف‌گرایی و نابرابری دیجیتال را عادی جلوه می‌دهد.

کلیدواژه‌ها: سینمای علمی-تخیلی، متاورس، صنایع فرهنگی، بازنمایی، هزموندالگ، ایدئولوژی.

۱. دانشجوی دکتری ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

astahei@ut.ac.ir

۲. استادیار گروه ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران mbahar.ut@gmail.com

مقدمه

سینما به ویژه در ژانر علمی-تخیلی همواره یکی از مهم ترین ابزارها برای تصویرآینده و بازآفرینی مناسبات قدرت، جامعه و فناوری بوده است. این ژانر نه تنها روایتگر تخیل، بلکه سازنده چشم اندازهایی است که در آن انسان و جهان پیرامونش دوباره تعریف می شوند. در دوره ای که تجربه انسانی بیش از هر زمان دیگر به تصاویر و صفحه نمایش ها وابسته شده است (میرزوف، ۱۹۹۹)، سینما نقشی کلیدی در شکل دهی افق های فکری و فرهنگی ایفا می کند. از منظر صنایع فرهنگی، آن گونه که هزموندالگ (۲۰۱۹) توضیح می دهد، سینما فقط عرصه ای برای سرگرمی نیست، بلکه بخشی از سازوکاری است که تخیل عمومی را هدایت می کند، ایدئولوژی ها را بازتولید می نماید و منطق بازار سرمایه داری را در قالبی فرهنگی نهادینه می سازد.

«متاورس» مفهومی نوظهور است که ابتدا ریشه در ادبیات و سینمای علمی-تخیلی داشت، اما امروزه به مرکز بحث های فناورانه و اجتماعی بدل شده است. روایت های سینمایی درباره متاورس به ویژه در هالیوود، آن را عمدتاً به شکل فضایی مصرف گرا، جذاب و تحت کنترل شرکت ها بازنمایی می کنند؛ فضایی که هم امکان فرار و خلاقیت را نوید می دهد و هم بستری برای سلطه شرکتی و کالایی سازی زندگی انسانی فراهم می آورد. همین دوگانگی باعث می شود متاورس نه تنها یک فناوری، بلکه کالایی فرهنگی باشد که در بستر صنایع فرهنگی معنا و کارکرد پیدا می کند.

مسئله پژوهش حاضر این است که سینمای علمی-تخیلی هالیوود چگونه با بازنمایی متاورس، منطق سرمایه داری دیجیتال را بازتولید و عادی سازی می کند؟ به عبارت دیگر پرسش اصلی این است که بازنمایی های سینمایی از متاورس چگونه به تثبیت نظارت شرکتی، مصرف گرایی و نابرابری طبقاتی کمک می کنند و ترسیم کننده آینده ای ایدئولوژیک از فناوری می شوند؟

مفهوم‌شناسی

متاورس: متاورس به فضای دیجیتال سه بعدی تعاملی و مستمری اطلاق می‌شود که کاربران در آن با آواتارها نمایندگی می‌شوند و می‌توانند در محیطی غوطه‌ور، ارتباط، کار و سرگرمی را تجربه کنند (میستاکیدیس، ۲۰۲۲). متاورس نه یک فناوری منفرد، بلکه ترکیبی از واقعیت مجازی، واقعیت افزوده، اینترنت اشیا و بلاک چین است که به عنوان «افق تازه تعامل دیجیتال» تعریف می‌شود. متاورس می‌تواند فضایی برای خلاقیت و ارتباط اجتماعی نیز باشد (میستاکیدیس، ۲۰۲۲). اما این خلاقیت در چارچوب سرمایه‌داری دیجیتال به کالای تبدیل می‌شود و همان‌گونه که هزموندالگ تأکید دارد، حتی تجربه‌های شخصی و هویتی نیز به منطق سودآوری شرکتی پیوند می‌خورند.

صنایع فرهنگی: اصطلاح «صنایع فرهنگی» را نخستین بار آدورنو و هورکهایمر (۲۰۰۲/۱۹۴۴) مطرح کردند. این اصطلاح به نظامی از تولیدات فرهنگی اشاره دارد که بر پایه منطق سرمایه‌داری و تولید انبوه عمل می‌کند. دیوید هزموندالگ (۲۰۱۹) این مفهوم را بسط داد و صنایع فرهنگی را مجموعه‌ای از نهادها و فرایندها می‌داند که محصولات فرهنگی را نه تنها برای سرگرمی، بلکه برای بازتولید ایدئولوژی، سودآوری و سازمان‌دهی تخیل اجتماعی تولید می‌کنند.

بازنمایی (Representation): فرایندی که واقعیت‌های اجتماعی یا خیالی را از طریق رسانه‌ها معناگذاری می‌کند (هال، ۱۹۹۷). این فرایند خنثی نیست و ایدئولوژی و قدرت را منتقل می‌کند.

فرهنگ بصری: فرهنگ بصری به تعبیر نیکلاس میرزوف (۱۹۹۹)، مطالعه چگونگی تولید، مصرف و تجربه تصاویر در جهان معاصر است. او مفهوم «رویداد دیداری» را برای توصیف نقش فعال تصاویر در شکل‌دهی واقعیت و هدایت تجربه‌های انسانی مانند احساسات و تخیل مخاطب به کار می‌برد.

پیشینه تحقیق

مطالعات متعددی به بررسی بازنمایی فناوری‌های جدید در سینما پرداخته‌اند؛ به ویژه در ژانر علمی-تخیلی که همواره بستری برای طرح پرسش‌های اجتماعی و فرهنگی فراهم می‌آورد. پژوهش سنو (۲۰۲۳) با تحلیل مضمون فیلم‌های «بل» و «بازیکن شماره یک آماده»، بر جنبه‌های منفی متاورس مانند تهدید حریم خصوصی، نابرابری اقتصادی و اعتیاد تأکید می‌کند و سینما را به مثابه آینه‌ای برای بازنمایی اجتماعی معرفی می‌کند. آیتاش و کان (۲۰۲۲) نیز با تمرکز بر تحول تجربه سینمایی در پرتو متاورس، به جنبه‌های تعاملی و شبیه‌سازی در روایت‌های علمی-تخیلی پرداخته‌اند و فیلم «بازیکن شماره یک آماده» را نمونه‌ای از تمرکززدایی تجربه سینمایی معرفی کرده‌اند؛ تحلیلی که با یافته‌های هزمندلگ (۲۰۱۹) درباره نقش صنایع فرهنگی در تولید ایدئولوژی همخوانی دارد.

در همین راستا، بابایی و اسدنیا (۲۰۲۰) نشان داده‌اند که ژانر علمی-تخیلی گاه با عامه‌پسندسازی مفاهیم علمی، معناهای خاصی را تثبیت یا برجسته می‌کند و بدین ترتیب بعدی ایدئولوژیک به خود می‌گیرد. پژوهش حسینی و صَبَّار (۱۳۹۷) نیز با مرور صدسال تصویر هوش مصنوعی در سینما، به این نتیجه رسیده است که فناوری‌های نو اغلب در چارچوب‌های دیستوپیایی و کنترل‌گرانه بازنمایی می‌شوند. این یافته‌ها بستری برای درک شیوه بازنمایی متاورس در پیوند با منطق سلطه و نظارت فراهم می‌کنند. در سطح نظری نیز آثار میرزوف (۱۹۹۹) درباره فرهنگ دیداری و مفهوم «رویداد دیداری» نشان می‌دهد که تصویر سینمایی چگونه به بازتولید معانی و شکل‌دهی به سوژه‌ها و فضاها بازنمایی شده کمک می‌کند؛ مفهومی که در تحلیل متاورس کاربرد ویژه‌ای دارد.

با وجود ارزش این مطالعات، چند محدودیت اساسی وجود دارد؛ نخست: اغلب پژوهش‌ها بر تهدیدها یا کارکردهای فناورانه متاورس متمرکز شده‌اند و کمتر به جایگاه آن با عنوان کالای فرهنگی در چارچوب صنایع فرهنگی توجه داشته‌اند. دوم: بخش زیادی از این

تحقیقات ماهیتی توصیفی دارند و کمتر به تحلیل رابطه میان بازنمایی‌های سینمایی و منطق سرمایه‌داری دیجیتال پرداخته‌اند. سوم: جنبه‌های ایدئولوژیک و اقتصادی متاورس، مانند کالایی‌سازی تجربه‌های انسانی (هویت، عشق، مرگ)، به ندرت بررسی شده است. نوآوری پژوهش حاضر در این است که متاورس رانه‌ت‌هایک فناوری یا فضای داستانی، بلکه کالایی فرهنگی می‌بیند که در چارچوب نظریه صنایع فرهنگی هزموئدالگ تحلیل می‌شود. این رویکرد نشان می‌دهد سینمای هالیوود چگونه با استفاده از روایت‌های جذاب و پرمخاطب، منطق سرمایه‌داری دیجیتال را در لایه‌های تخیل فرهنگی جهانی عادی جلوه می‌دهد. بدین ترتیب این مطالعه شکافی را پر می‌کند که در پژوهش‌های پیشین کمتر به آن پرداخته شده بود: تحلیل متاورس در جایگاه بخشی از راهبرد تاریخی سرمایه‌داری برای کالایی‌سازی تجربه‌های انسانی و سازمان‌دهی تخیل اجتماعی از طریق صنایع فرهنگی. در همین موضوع، منابع جدیدتری نیز قابل توجه‌اند؛ از جمله مطالعه «نامبر آنالیتیکس» (۲۰۲۵) درباره تکامل مفهوم متاورس در فیلم‌های علمی-تخیلی، پژوهش «سانتیگراد» (۲۰۲۴) پیرامون همگرایی انسان و ماشین در فرهنگ فیلم و بررسی آتمادیرجا و همکاران (۲۰۲۴) درباره تصور جوامع جایگزین و تاب‌آوری در متاورس. این تحقیقات جنبه‌های تکاملی، پایداری و رهایی‌بخش متاورس را برجسته می‌کنند و اهمیت رویکرد این پژوهش را در پرکردن شکاف نظری موجود دوچندان می‌سازند.

سنت نظری پژوهش

در تحلیل بازنمایی متاورس در سینمای علمی-تخیلی، چارچوب نظری این پژوهش بر تلفیقی از نظریه صنایع فرهنگی دیوید هزموئدالگ (۲۰۱۹) و مفهوم فرهنگ دیداری نزد نیکلاس میرزوف (۱۹۹۹) استوار است؛ همچنین نظریه نظارت میشل فوکو (۱۹۷۵) برای تحلیل سازوکارهای قدرت و نظارت در متاورس‌های بازنمایی شده به کار گرفته شده است.

این دیدگاه امکان بررسی چگونگی اعمال کنترل شرکتی بر هویت‌ها و رفتارهای کاربران در فضاهای دیجیتال را فراهم می‌کند. این سه دیدگاه، امکان فهمی ساختاری و گفتمانی از نقش سینما در بازتولید نظم سرمایه‌داری و بازنمایی آینده‌های فناورانه را فراهم می‌آورند.

هزمون‌دالگ (۲۰۱۹) صنایع فرهنگی را سازوکارهایی برای بازتولید ایدئولوژی بازار می‌داند؛ برای مثال نظارت پانوپتیک فوکو (۱۹۷۵) می‌تواند بازنمایی‌های نوستالژیک دهه ۸۰ در اویسیس را در جایگاه ابزاری برای کنترل تخیل فرهنگی تحلیل کند؛ برای نمونه نظارت شرکتی هوریزن در «آپلود»، نمونه‌ای از سازوکارهای پانوپتیک فوکو است که کاربران را از طریق کنترل داده‌های ذهنی به سوژه‌های مطیع تبدیل می‌کند. متاورس نیز آرمان شهر سرمایه‌داری دیجیتال است که هویت و تجربه را کالایی می‌کند و این روند امتداد سیاست‌های فرهنگی گذشته است. با این حال هزمون‌دالگ (۲۰۱۹) اشاره می‌کند که صنایع فرهنگی گاهی فضایی برای نقد و مقاومت فراهم می‌کنند.

از سوی دیگر، میرزوف (۱۹۹۹) با مفهوم «رویداد دیداری» تأکید می‌کند که تصاویر در سینمای علمی-تخیلی مانند متاورس، نه تنها واقعیت را بازتاب می‌دهند، بلکه تخیل و تجربه مخاطب را در راستای منافع سرمایه‌داری شکل می‌دهند.

ترکیب این سه رویکرد نظری، امکان درک چندلایه‌ای از بازنمایی متاورس را فراهم می‌کند؛ از یک سو تحلیل اینکه کدام قدرت‌ها و ساختارها این تصاویر را تولید می‌کنند و چه منافع اقتصادی و ایدئولوژیکی در پس آنهاست (هزمون‌دالگ)؛ از سوی دیگر اینکه این تصاویر چگونه تجربه دیداری مخاطب را سازمان می‌دهند، معنا می‌بخشند و تخیل او را هدایت می‌کنند (میرزوف)؛ در نهایت چگونه سازوکارهای نظارت و کنترل در متاورس‌ها اعمال می‌شوند (فوکو). چنین چارچوبی به ما اجازه می‌دهد تا متاورس را صرفاً به مثابه یک فناوری یا نوآوری نبینیم، بلکه به مثابه کالای فرهنگی و گفتمان دیداری در سینمای هالیوود بررسی کنیم؛ کالایی که آینده را برای مصرف، رقابت و کنترل بسته‌بندی و بازاریابی

می‌کند. هزموندالگ یادآور می‌شود سرمایه‌داری متأخر برای حفظ پویایی خود ناگزیر از «خلق مفاهیم» است؛ مفاهیمی که اغلب در صنایع فرهنگی زاده می‌شوند و سپس به عرصه‌های اقتصادی و اجتماعی تعمیم می‌یابند. متاورس یکی از همین مفاهیم است که ابتدا در تخیل علمی-تخیلی و سپس در سیاست‌گذاری شرکت‌های رسانه‌ای تثبیت شده و اکنون در جایگاه یک «کالای فرهنگی - مفهومی» در حال بازاریابی است. بنابراین متاورس تنها محصول نوآوری فناورانه نیست، بلکه نتیجه فرایندی ایدئولوژیک - اقتصادی است که سرمایه‌داری دیجیتال برای بازتولید خود به کار می‌گیرد.

روش تحقیق

این پژوهش با رویکرد کیفی و بهره‌گیری از تحلیل مضمون (Thematic Analysis) انجام شده است؛ روشی که با هدف استخراج الگوهای معنادار از داده‌های متنی و تصویری به کار می‌رود (برن و کلارک ۲۰۰۶). این تحلیل بر اساس رویکرد ترکیبی استقرایی - قیاسی طراحی شده است که ابتدا کدگذاری باز انجام می‌شود و سپس با ادبیات نظری مقایسه می‌گردد. این پژوهش با تمرکز بر محتوای دواثر سینمایی منتخب (فیلم «بازیکن شماره یک آماده» و سریال «آپلود») انجام شده است. هر دو اثر به واسطه برخورداری از عناصر کلیدی متاورس، عمق بصری و محبوبیت فرهنگی، به صورت هدفمند انتخاب شده‌اند. دلیل انتخاب این دواثر، تمرکز مستقیم آنها بر مفهوم متاورس به عنوان یک فضای دیجیتال مصرف‌گرا و تحت سلطه شرکتی است که با نظریه صنایع فرهنگی همخوانی دارد. در مقابل آثاری مانند «ماتریکس» بیشتر بر شبیه‌سازی کامل واقعیت تمرکز دارند و «شبح در پوسته» بر مسائل سایبرنتیک و ادغام انسان - ماشین که کمتر با جنبه‌های اقتصادی و فرهنگی متاورس مدرن مرتبط است؛ از این رو این دواثر برای تحلیل ایدئولوژیک صنایع فرهنگی مناسب‌تر تشخیص داده شدند.

فرایند تحلیل به این ترتیب است: الف) مشاهده مکرر آثار؛ ب) کدگذاری باز سکانس‌ها (با حدود ۱۵۰ کد اولیه)؛ ج) استخراج مضامین (مانند مصرف‌گرایی)؛ ۴) مقایسه با ادبیات نظری برای اعتباربخشی. برای مثال در کدگذاری باز، کدهایی مانند «کنترل شرکتی در اویسیس» (برای صحنه‌های تسلط آی‌او‌آی) و «کالایی‌سازی مرگ» (برای اشتراک‌های طبقاتی در لیک‌ویو) استخراج شدند. این کدها به مضامین سازمان‌دهنده مانند «سلطه شرکتی» و «مصرف‌گرایی» تبدیل شدند. جدول (۱) نمونه‌ای از فرایند کدگذاری را نشان می‌دهد.

جدول (۱) نمونه کدگذاری

کد اولیه	مضمون پایه	مضمون سازمان‌دهنده
کنترل شرکتی در اویسیس	سلطه شرکت آی‌او‌آی	سلطه شرکتی
محدودیت داده در لیک‌ویو	نابرابری دیجیتال	مصرف‌گرایی طبقاتی
ارجاعات نوستالژیک دهه ۸۰	تأثیرات فرهنگی دهه ۸۰	مصرف‌گرایی نوستالژیک

برای افزایش اعتبار، کدگذاری با مثلث‌بندی مقایسه با منابع نظری انجام شد. مثلث‌بندی از طریق مقایسه کدها و مضامین استخراج‌شده با مفاهیم نظری هژموندالگ (مانند کالایی‌سازی) و میرزوف (مانند رویداد دیداری) و تحلیل‌های پیشین مانند سئو (۲۰۲۳) انجام شد؛ همچنین برای افزایش اعتبار، دو پژوهشگر مستقل بخشی از کدگذاری را بازبینی کردند و میزان توافق میان کدگذاران بالای ۸۵ درصد بود که نشان‌دهنده پایایی نتایج است.

یافته‌های پژوهش

نمونه‌کاوی اول: فیلم «بازیکن شماره یک آماده»

فیلم «بازیکن شماره یک آماده» (۲۰۱۸)، به کارگردانی استیون اسپیلبرگ) یکی از برجسته‌ترین آثار سینمایی در بازنمایی متاورس است که در سال ۲۰۴۵ روایت می‌شود. این فیلم جهانی آرمان شهری را به تصویر می‌کشد که مردم به دلیل فروپاشی اجتماعی و اقتصادی به دنیای مجازی «اویسیس» پناه می‌برند. تحلیل مضمون این فیلم، مضامین فراگیری را استخراج می‌کند که در جدول (۱) ارائه شده‌اند. این مضامین عبارت‌اند از:

الف) از فروپاشی به رشد: متاورس راه‌حل بحران‌های اجتماعی و اقتصادی

فیلم تضاد میان دنیای واقعی فروپاشیده و دنیای رنگارنگ اویسیس را برجسته می‌کند. در دنیای واقعی مسائلی چون فقر، تراکم جمعیت و فروپاشی نهاد خانواده (مانند زندگی وید واتس با عمه‌اش در مناطق فقیرنشین) نشان‌دهنده بحرانی عمیق است. اویسیس پناهگاهی آرمانی معرفی می‌شود که فرصت‌های اقتصادی و برابری اجتماعی را فراهم می‌کند؛ مانند کسب درآمد از طریق رقابت برای کلیدها یا خرید اقلام واقعی با سکه‌های مجازی. با این حال این پناهگاه تحت کنترل قوانین شرکتی است و نقد سرمایه‌داری در تلاش شرکت آی‌او‌آی برای تسلط بر اویسیس نمایان می‌شود.

ب) وابستگی به متاورس در زندگی دوگانه انسان

اویسیس نه تنها فضایی برای فرار از مشکلات دنیای واقعی است، بلکه روابط انسانی را نیز بازتعریف می‌کند. رابطه عاشقانه وید و سامانتا ابتدا در اویسیس شکل می‌گیرد و سپس به دنیای واقعی تسری می‌یابد که نشان‌دهنده درهم‌آمیختگی واقعیت و دنیای مجازی است. این وابستگی همراه با امکان فرار از فقر و مشکلات روزمره، اویسیس را به بستری

محوری برای زندگی انسان‌ها تبدیل می‌کند. روابط اجتماعی بدون ساختار واقعی شکل می‌گیرند. نبود ساختارهای اجتماعی، مطابق تحلیل هزموندالگ (۲۰۱۹)، متاورس را به فضایی برای مصرف فردی تبدیل می‌کند که روابط انسانی را به تعاملات مبتنی بر رقابت و سود تقلیل می‌دهد.

ج) تضاد بین امکانات بی‌پایان و محدودیت‌های نهفته در متاورس

اویسیس امکانات بی‌پایانی مانند سفر به مکان‌های خیالی، دستکاری زمان (مانند استفاده از مکعب زمکس برای بازگشت ۶۰ ثانیه‌ای زمان) و تجربه حواس طبیعی (مانند حس لامسه در رقص مجازی) ارائه می‌دهد. همچنین انعطاف‌پذیری هویت جنسیتی (مانند هویت متفاوت آچ در اویسیس) از ویژگی‌های این دنیا است؛ اما این امکانات با محدودیت‌هایی مانند درز اطلاعات، تهدیدات حریم خصوصی (مانند شناسایی محل زندگی وید توسط ایروک) و قوانین شرکتی همراه است که دسترسی کاربران را محدود می‌کند.

د) آرمان شهر دیجیتالی: اومانیسیم تشدید یافته و زندگی جاودانه

اویسیس فضایی بی‌قانون معرفی می‌شود که در آن علم، اومانیسیم و جادو (مانند آیت‌های جادویی) درهم می‌آمیزند. این دنیا با تمرکز بر توانایی‌های انسانی و فرهنگ دهه ۸۰ میلادی، سرزمینی برای تعلقات انسانی و حتی جاودانگی (مانند نسخه دیجیتالی هالیدی) بازنمایی می‌شود. فرهنگ دهه ۸۰ میلادی نمادی از دوران طلایی گیمینگ و سرگرمی‌های دیجیتال در اویسیس از طریق ارجاعات نوستالژیک به بازی‌ها و فیلم‌های آن دوره بازنمایی می‌شود. این ارجاعات مطابق تحلیل هزموندالگ (۲۰۱۹)، مصرف‌گرایی را از طریق نوستالژی تقویت می‌کند و متاورس را به کالایی فرهنگی با جذابیت عاطفی تبدیل می‌کنند؛ همچنین این مضمون متاورس را به فضایی برای بازتعریف حیات و هویت انسانی تبدیل می‌کند.

جدول (۲) نمونه مضامین استخراج شده از فیلم «بازیکن شماره یک» به همراه مصادیق (استخراج: کدها به پایه تبدیل شدند با گروه‌بندی شباهت‌ها؛ پایه‌ها به سازمان‌دهنده با ترکیب الگوها؛ سازمان‌دهنده‌ها به فراگیر با ایجاد دسته‌بندی کلی).

مضامین فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
از فروپاشی به رشد: متاورس راه‌حل بحران‌های اجتماعی و اقتصادی	فروپاشی‌های اجتماعی و اقتصادی در عصر حاضر (از پایه‌های فروپاشی اقتصادی، خانواده، سرمایه‌داری و امید)	فروپاشی اقتصادی و اجتماعی در دنیای واقعی	وید در یکی از مناطق فقیرنشین زندگی می‌کند؛ جایی که مردم در خانه‌های پیش ساخته و فرسوده‌ای که به گونه‌ای نامنظم روی هم قرار گرفته‌اند، روزگار می‌گذرانند. این مناطق نشان‌دهنده دنیایی هستند که در آن فقر و تراکم جمعیت، استانداردهای زندگی را به شدت کاهش داده است.
		فروپاشی نهاد خانواده در دنیای واقعی	شخصیت اصلی - وید واتس - در دنیای واقعی به دلیل فوت پدر و مادرش با عمه‌اش زندگی می‌کند، اما رابطه‌ای نزدیک و صمیمی میان آنها مشاهده نمی‌شود. عمه وید خود درگیر مسائل شخصی و اقتصادی است و حتی در روابطش با پارتنرش نیز مشکلاتی دارد.
	نقد سرمایه‌داری و کنترل شرکت‌های بزرگ		در فیلم، شرکت بزرگ‌ای اوآی نماینده سیستم‌های سرمایه‌داری و قدرت‌های اقتصادی معرفی می‌شود که می‌کوشند کنترل اویسیس را در دست بگیرند. در مقابل، گروه اصلی شخصیت‌ها که خود نمایندگان مقاومت و آزادی‌اند، به مبارزه با این سیستم می‌پردازند و سعی دارند کنترل اویسیس را از دست شرکت‌های بزرگ خارج کنند.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
		فقدان امید در دنیای واقعی	دنیای واقعی با استفاده از پالت رنگی سرد و تیره و نورپردازی کم به طور مؤثری احساس یأس، بی پناهی و بحران روان شناختی شخصیت ها را به تصویر می کشد. فضای کم نور و تونالیت خاکی، نشان دهنده دنیایی است که در آن افراد در برابر مشکلات روزمره و فشارهای زندگی نمی توانند احساس امنیت یا امید به آینده داشته باشند. این انتخاب های بصری به تماشاگر این حس را منتقل می کنند که دنیای واقعی جایی است که در آن، افراد بیشتر درگیر بقا هستند تا داشتن یک زندگی رضایت بخش.
	متاورس بستری برای رشد اقتصادی و گسترش فرصت های برابر برای همه (از پایه های رشد، مخالفت طبقه بندی، درآمد و ثروت)	متاورس فضایی برای رشد اقتصادی و استیلای ضعیفان	وید از طریق رقابت در اویسیس فرصت های اقتصادی پیدا می کند که در جهان واقعی ندارد.
	مخالفت با طبقه بندی اجتماعی و ترویج فرصت های برابر در متاورس		در صحنه ای که نولان سورنتو به هالیدی پیشنهاد می دهد آواتارها اویسیس را طبقه بندی کنند تا بتوانند سود بیشتری از آن کسب کنند، جیمز هالیدی به جای وارد شدن به بحث، بالحنی سرد و بی اعتنا می گوید: «قهوه خوبی بود». این جمله نشان می دهد هالیدی نه تنها به پیشنهاد سورنتو علاقه ای ندارد، بلکه آن را کاملاً رد کرده است.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
		کسب درآمد از دنیای متاورس و تأثیر آن در دنیای واقعی	زمانی که وید اولین کلید را پیدا می‌کند، ۱۰۰ هزار سکه بازی دریافت می‌کند که می‌تواند از آنها نه تنها برای پیشرفت در اویسیس، بلکه برای خرید کالاهایی در دنیای واقعی نیز استفاده کند. در این مورد خاص، وید از سکه‌های خود برای خرید یک لباس مخصوص استفاده می‌کند که برای حضور در دنیای مجازی طراحی شده است.
		کسب ثروت به عنوان محرک اصلی در دنیای متاورس	رقابت برای کلیدها و ثروت هالیدی، کاربران را به فعالیت اقتصادی ترغیب می‌کند.
وابستگی به متاورس در زندگی دوگانه انسان	وابستگی به دنیای متاورس (از پایه‌های روابط، درهم آمیختگی و فرار)	رابطه‌های انسانی در متاورس و تأثیر آنها بر زندگی واقعی	وید و سامانتا ابتدا در اویسیس با یکدیگر آشنا می‌شوند. وید به سرعت به سامانتا علاقه مند می‌شود، اما سامانتا هشدار می‌دهد که نباید به کسی که در دنیای واقعی ندیده اعتماد کند. این جمله بیان‌کننده نگرانی‌های موجود درباره ارتباطات آنلاین و لزوم جداسازی واقعیت از فضای مجازی است. در ادامه، وید موفق می‌شود و او را در دنیای واقعی ملاقات می‌کند، عشق و علاقه‌ای که ابتدا در فضای مجازی شکل گرفته بود، به دنیای واقعی انتقال می‌یابد.
		درهم آمیختگی واقعیت و دنیای متاورس	تجربیات مجازی بر تصمیمات واقعی تأثیر می‌گذارند، مانند خرید لباس واقعی برای اویسیس.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
		فرار از مشکلات دنیای واقعی و پناه بردن به زندگی در متاورس	مردم برای گریز از فقر، به اویسیس پناه می برند.
تضاد بین امکانات بی پایان و محدودیت های نهفته در متاورس	تحولات فضایی، زمانی وحسی در متاورس (از پایه های شکستن مرزها، دستکاری زمان و حواس)	شکستن مرزهای مکانی در متاورس	کاربران می توانند به مکان های خیالی سفر کنند بدون محدودیت فیزیکی.
		دستکاری زمان در متاورس	وید برای نجات خود و سامانتا، از آیتمی ویژه به نام مکعب زمکیس استفاده می کند. این آیتم زمانی که فعال می شود، زمان را در محیط کلاب ۶۰ ثانیه به عقب برمی گرداند و به وید و سامانتا فرصتی می دهد تا از تله دشمن فرار کنند.
		تجربه حواس طبیعی در متاورس	وید و سامانتا در یک کلاب مجازی مشغول رقص هستند و در این لحظه، وید قادر است لمس دستان سامانتا را در دنیای مجازی حس کند.
هویت جنسیتی و انعطاف پذیری آن در دنیای متاورس (از پایه های هویت)	هویت جنسیتی و انعطاف پذیری آن در دنیای متاورس	آچ در دنیای اویسیس، مردی با هویتی کاملاً متفاوت از جنسیت واقعی خود ظاهر می شود. در واقع آچ در دنیای واقعی یک زن است، اما در دنیای اویسیس او خود را به شکل یک مرد نمایش می دهد.	

مضامین فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
	محدودیت نهفته در متاورس (از پایه‌های درز اطلاعات، محدودیت‌ها و ساختارها)	درز اطلاعات و تهدیدات حریم خصوصی در متاورس	ایروک با بررسی دقیق سوابق و فعالیت‌های وید در اویسیس موفق می‌شود اطلاعات شخصی او را کشف کرده و محل زندگی واقعی او را شناسایی کند.
		محدودیت‌های پنهان در دنیای متاورس	قوانین شرکتی دسترسی را محدود می‌کند.
		نبود ساختارهای اجتماعی در دنیای متاورس	روابط اجتماعی بدون ساختار واقعی شکل می‌گیرند.
آرمان‌شهر دیجیتال: اومانیسیم تشدید یافته و زندگی جاودانه در دنیای متاورس	متاورس بی‌قانون: خلق دنیای جدید با تسلط علم، اومانیسیم و جادو (از پایه‌های قدرت‌ها، بی‌قانونی، اومانیسیم، سلطه علم و تأثیرات فرهنگی)	استفاده از قدرت‌های فرا واقعی و جادویی در دنیای متاورس	آیتم‌های جادویی مانند مکعب زمکیس.
		دنیای متاورس؛ دنیای خلق شده بدون قانون	اویسیس قوانین خود را دارد اما بی‌قانون به نظر می‌رسد.
		اومانیسیم تشدید یافته در دنیای متاورس	تمرکز بر توانایی‌های انسانی در فضای دیجیتال.
		سلطه علم و فناوری بر زندگی انسان‌ها	فناوری زندگی را تعریف می‌کند.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
		تأثیرات فرهنگی دهه ۸۰ بر دنیای متاورس	فرهنگ دهه ۸۰ میلادی به عنوان نمادی از دوران طلایی گیمینگ و سرگرمی های دیجیتال.
	متاورس: سرزمین جدید تعلقات انسانی و زندگی ابدی (از پایه های روابط و جاودانگی)	متاورس به عنوان سرزمین اصلی انسان ها و منشأ تعلقات انسانی	روابط عاطفی در اویسیس شکل می گیرد.
		ایده جاودانگی در متاورس؛ ادامه حیات پس از مرگ فیزیکی	در سکانس پایانی فیلم، وید واتس با نسخه ای دیجیتالی از هالیدی در اویسیس روبرو می شود. در این صحنه، وید از هالیدی می پرسد: وید: "تو زنده ای؟" هالیدی: "نه، من مرده ام. من فقط یک نسخه دیجیتالی از خودم هستم."

نمونه کاوی دوم: سریال «آپلود»

سریال «آپلود» (۲۰۲۰)، به کارگردانی گرگ دنیلز، آینده ای را تصویر می کند که انسان ها پس از مرگ، ذهن خود را به دنیای دیجیتال «لیک ویو» منتقل می کنند. این سریال مضامین کلیدی متاورس را از منظر مصرف گرایی، نظارت شرکتی و روابط انسانی بررسی می کند. مضامین استخراج شده در جدول (۱) ارائه شده اند و در ادامه تشریح می شوند.

الف) هم زیستی و هم پوشانی دنیای واقعی و متاورس

لیک ویو امکانات نامحدودی مانند تغییر محیط و تجربه فعالیت های تفریحی ارائه می دهد. تجربه های انسانی مانند والد شدن (بازسازی دیجیتال با DNA) و رهایی از محدودیت های جسمانی (مانند بهبود نقص جسمانی لوک) در این فضا ممکن است.

روابط عاشقانه مانند رابطه نیتن و نورا و انعطاف‌پذیری هویت جنسیتی (مانند تغییر جنسیت دیلان) نشان‌دهنده درهم‌آمیختگی واقعیت و متاورس است. این درهم‌آمیختگی مطابق دیدگاه میرزوف (۱۹۹۹)، «رویداد دیداری» را تقویت می‌کند و تجربه‌های انسانی را در چارچوبی بصری و دیجیتالی بازتعریف می‌کند؛ همچنین محوکننده ارتباطات خانوادگی (مانند «روز خانواده» در لیک‌ویو) مرزهای میان این دو دنیا است.

ب) سلطه اقتصادی در نبود اخلاق و امنیت

لیک‌ویو تحت کنترل شرکت هوریزن است که با نظارت بر داده‌ها، افکار و حتی خواب کاربران، حریم خصوصی را نقض می‌کند (مانند دسترسی هوریزن به افکار نیتن). نبود نظام اخلاقی و وجود بازار سیاه برای امکانات ویژه، فسادپذیری این فضا را نشان می‌دهد. این مضمون با دیدگاه هزموندالگ درباره سلطه شرکتی در صنایع فرهنگی همخوان است.

ج) موانع اقتصادی و سلطه‌گری در متاورس

لیک‌ویو به شدت طبقاتی است؛ کاربران با اشتراک ارزان‌تر (مانند محدودیت ۲ گیگابایت داده برای نیتن) در «حالت تعلیق» قرار می‌گیرند. سلطه هوریزن بر قوانین و دستکاری داده‌های ذهنی کاربران (مانند حذف خاطرات نیتن) نشان‌دهنده سوءاستفاده شرکتی است. با این حال امکان کسب درآمد در متاورس (مانند فعالیت‌های اقتصادی در فصل سوم) فرصت‌های جدیدی را معرفی می‌کند.

د) تأثیر فناوری بر مفهوم مرگ و جاودانگی

لیک‌ویو مرگ را به پروژه‌ای اقتصادی تبدیل می‌کند؛ این بازنمایی دقیقاً همان چیزی است که فوکو از آن با عنوان «انضباط بدن‌ها و مدیریت جمعیت‌ها» یاد می‌کند؛ زیرا مرگ و

حیات در چارچوب منطق شرکتی بازتعریف می‌شود؛ جایی که جاودانگی به اعتبار مالی وابسته است. حضور «فرشتگان» در جایگاه پشتیبان و فقدان معیارهای اخلاقی یا دینی در دسترسی به این «بهشت دیجیتال» (مانند توجه نکردن به معاد) نشان دهنده سلطه فناوری بر مفاهیم انسانی است. انکار معاد در لیک ویو که زندگی پس از مرگ را به پروژه‌ای اقتصادی و دیجیتال فرو می‌کاهد، با دیدگاه هزموند الگ (۲۰۱۹) درباره کالایی سازی تجربه‌های انسانی همخوان است. این بازنمایی، مفاهیم دینی و اخلاقی را به حاشیه می‌راند و موفقیت در متاورس را به معیارهای مالی پیوند می‌زند. هوش مصنوعی و ابزارهای دیجیتال (مانند حسگرهای سلامت یا خودروهای خودران) زندگی در هر دو دنیا را بازتعریف می‌کنند.

جدول (۳) نمونه مضامین استخراج شده از سریال «آپلود» (استخراج: کدها به پایه با گروه بندی؛ پایه ها به سازمان دهنده با ترکیب؛ سازمان دهنده ها به فراگیر با دسته بندی کلی).

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
هم زیستی و هم پوشانی دنیای واقعی و متاورس	تجربیات انسانی در دنیای متاورس: آزادی، رشد، هویت و احساسات (از پایه های امکانات، والد شدن، رشد، رهایی، هویت و عشق)	امکانات نامحدود دنیای متاورس	یکی از صحنه های برجسته در این زمینه زمانی است که نیتن - شخصیت اصلی سریال - وارد لیک ویو می شود و متوجه می شود که قادر است محیط و شرایط اطراف خود را کاملاً تغییر دهد، از جمله تغییر فصل ها. در ادامه او با تعدادی از شخصیت هایی روبرو می شود که در دنیای دیجیتال زندگی می کنند و هر کدام به شکلی متفاوت از امکانات این دنیای بی پایان بهره می برند. یکی از آنها در دنیای دیجیتال خانه ای لوکس و بی نظیر ساخته است، در حالی که دیگری مشغول انجام فعالیت های تفریحی و ورزشی است.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
		تجربه والد شدن در دنیای متاورس	در فصل دوم - قسمت چهارم سریال آپلود - نشان داده می‌شود که فناوری‌های جدید به افراد آپلود شده این توانایی را می‌دهند که از طریق DNA خود، تجربه‌هایی همچون پدر و مادر شدن را به طور دیجیتالی بازسازی کنند.
		رشد و بلوغ به عنوان یک امتیاز پولی در دنیای متاورس	در فصل اول - قسمت پنجم - شخصیتی به نام دیلان، کودکی که در فضای لیک ویو آپلود شده است، از اینکه سال‌هاست در بدن یک کودک گیر افتاده و نمی‌تواند رشد کند، ناراضی است. او به این اشاره می‌کند که اگر خانواده‌اش هزینه لازم را پرداخت کنند، می‌تواند بزرگ‌تر شود، اما چون این مبلغ را ندارند، مجبور است در همان سن باقی بماند. این وضعیت نشان می‌دهد که حتی فرایند طبیعی بزرگ شدن در این دنیای متاورس به یک امتیاز لوکس تبدیل شده و تنها برای کسانی که استطاعت مالی دارند، امکان‌پذیر است.
		رهایی از محدودیت‌های جسمانی در دنیای متاورس	لوک که در دنیای واقعی یک سرباز جنگی است و بر اثر جراحات جنگی پای خود را از دست داده است، در دنیای مجازی «لیک‌ویو» هیچ‌گونه مشکلی از این نظر ندارد. او در این فضا کاملاً بهبود یافته است و دیگر با نقص جسمانی خود روبرو نیست.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
		هویت جنسیتی و انعطاف پذیری آن در دنیای متاورس	در فصل اول - قسمت ۵ سریال آپلود - شخصیت دیلان که پسری دوازده ساله است، به دلیل نداشتن توانایی خانوادهاش در پرداخت هزینه های افزایش سن در دنیای مجازی «لیک ویو»، غیرقانونی اقدام به استفاده از کدی می کند که به اشتباه باعث تغییر جنسیت او می شود. این تغییر به گونه ای ناخواسته در حالی رخ می دهد که سن او افزایش می یابد. پس از این اتفاق نورا که مسئول رسیدگی به وضعیت دیلان است، به او توضیح می دهد که می تواند در همان جنسیت جدید باقی بماند و نیازی به تغییر آن ندارد.
		تجربه عشق و احساسات انسانی در دنیای متاورس	رابطه عاشقانه نیتن و نورا که در فصل های اول و دوم سریال یکی از محورهای اصلی داستان است، نمونه بارزی از این ویژگی است. با وجود اینکه نیتن در دنیای فیزیکی مرده است و نورا در دنیای واقعی حضور دارد، آنها در دنیای مجازی متاورس قادر به تجربه رابطه ای عمیق و واقعی هستند.
	هم زیستی دنیای واقعی و متاورس: مرزهای محوشده و تأثیرات مشترک (از پایه های درهم آمیختگی و نقش خانواده)	درهم آمیختگی میان دنیای واقعی و دنیای متاورس	اعضای خانواده نیتن و نامزد او در سریال با استفاده از عینک ها و لباس های مخصوص، وارد دنیای مجازی «لیک ویو» می شوند و قادر به ملاقات حضوری با نیتن خواهند بود. این ویژگی به آنها اجازه می دهد که حضور فیزیکی او را دوباره تجربه کنند، حتی اگر او دیگر در دنیای واقعی حضور نداشته باشد. افزون بر این، تماس های تلفنی و ویدیویی برای افراد فراهم است تا بتوانند ارتباطات خود را با یکدیگر حفظ کنند، حتی در شرایطی که یکی از طرفین در دنیای فیزیکی دیگر حضور ندارد.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
		نقش خانواده و روابط خانوادگی در دنیای واقعی و متاورس	در فصل دوم - قسمت ۴ - سریال به مفهوم «روز خانواده» در لیک‌ویو اشاره می‌کند که در آن افراد آپلود شده می‌توانند یک روز را با خانواده‌های خود در دنیای مجازی بگذرانند. این مفهوم تأکید بر آن دارد که حتی در دنیای متاورس و پس از مرگ، افراد به دنبال حفظ ارتباطات انسانی و خانوادگی هستند.
سلطه اقتصادی در نبود اخلاق و امنیت	خلأ اخلاق و امنیت شخصی در متاورس (از پایه‌های حریم خصوصی و نظام اخلاقی)	رعایت نشدن حریم خصوصی افراد در متاورس	در فصل دوم - قسمت پنجم سریال - مدیران شرکت هوریزن فناوری‌های جدید خود را معرفی می‌کنند که امکان دسترسی به افکار و خواب‌های افراد آپلود شده را به راحتی فراهم می‌آورد. در همین قسمت، نیتن با بررسی افکار افرادی که در حالت «لیک‌ویو» قرار دارند، متوجه می‌شود که فرد خاص پشت پرده اتفاقاتی است که در دنیای واقعی برای او رخ داده است.
		نبود نظام اخلاقی و بستر فسادپذیر در متاورس	در فصل اول - قسمت پنجم - شخصیت‌ها برای به دست آوردن امکانات ویژه و ارتقای تجربه خود در دنیای دیجیتال لیک‌ویو، به بازار سیاه روی می‌آورند.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
	موانع اقتصادی و سلطه گری در متاورس؛ از طبقاتی شدن تابحران های مالی (از پایه های محدودیت ها، تسلط و فرصت درآمد)	محدودیت های مالی و طبقاتی در متاورس	در قسمت ۴ فصل ۱، نیتن متوجه می شود افراد با اشتراک های ارزان تر تنها ۲ گیگابایت داده در ماه دارند. وقتی این داده به پایان می رسد، آنها به "حالت توقف" می روند؛ به این معنا که در واقع دیگر قادر به فعالیت در متاورس نیستند و تا ماه بعد از دسترس خارج می شوند.
	تسلط و سوء استفاده شرکت های بزرگ بر متاورس		یکی از مسائل برجسته در سریال «آپلود»، کنترل و نظارت شرکت های خصوصی بر دنیای متاورس است. این دنیای متاورس که به طور فزاینده ای در حال گسترش است، نه تنها به عنوان یک فضای مجازی مستقل در نظر گرفته نمی شود، بلکه عمده تاً تحت تسلط شرکت های خصوصی به ویژه شرکت هایی مانند هوریزن مالک لیک ویو قرار دارد. در این دنیای دیجیتال، شرکت های خصوصی نه تنها قوانین و سیاست های خود را برای کنترل محیط و تجربه کاربران وضع می کنند، بلکه تمامی جنبه های این فضا را به طور دقیق تحت نظارت و مدیریت دارند. در قسمت ۳ فصل ۱، نیتن متوجه می شود اطلاعات ذهنی اش ممکن است دستکاری شده باشد. او برخی از خاطرات خود را از دست داده و در این خصوص سردرگم است؛ زیرا نمی تواند تشخیص دهد که آیا حذف خاطرات عمدی بوده یا تصادفی رخ داده است؛ البته به مرور متوجه می شود بخش عمده ای از خاطراتش را مالکان لیک ویو پاک کرده اند.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
		دنیای متاورس فرصتی برای کسب درآمد	در فصل سوم سریال، شاهدیم که مدیران شرکت لیک‌ویو تغییراتی در سیاست‌های خود ایجاد کرده‌اند و به آپلودشدگان اجازه می‌دهند در متاورس مشغول به کار و فعالیت‌های اقتصادی شوند. این تحول نشان‌دهنده آن است که نه تنها زندگی پس از مرگ، بلکه دنیای جدید اقتصادی در متاورس در حال شکل‌گیری است که می‌تواند معانی جدیدی از کسب و کار و درآمد در عصر دیجیتال را به نمایش بگذارد.
تأثیر فناوری بر مفهوم مرگ و جاودانگی	تأثیر فناوری بر مفهوم مرگ و جاودانگی (از پایه‌های مرگ، انکار معاد و سلطه علم)	مرگ و جاودانگی انسان	یکی از شخصیت‌های سریال - نیتن - پس از مرگ وارد «لیک‌ویو» می‌شود؛ مکانی که شباهت زیادی به بهشت دارد. در این دنیای دیجیتال، تمامی امکانات برای ساکنان فراهم است. نکته جالب توجه این است که برای هر فردی که وارد لیک‌ویو می‌شود، شرکت یک نماینده به نام «فرشته» منصوب می‌کند. این فرشتگان مسئول رسیدگی به امور افراد هستند و در مواقعی که ساکنان دچار مشکل یا نیاز می‌شوند، به عنوان پشتیبان ویاری رسان عمل می‌کنند.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان دهنده (از ترکیب پایه ها)	مضامین پایه (از گروه بندی کدها)	مصادیق
		انکار معاد	سریال آپلود با طرح موضوع جاودانگی، به نوعی درصدد زیر سؤال بردن مسئله معاد و اصول اخلاقی و دینی مرتبط با آن است. در این سریال، ایده زندگی پس از مرگ نه به عنوان فرایندی معنوی یا دینی، بلکه مسئله ای اقتصادی و دیجیتال ارائه می شود؛ به ویژه مسئله رسیدگی و سنجش اعمال انسانی در دنیای دیجیتال پس از مرگ به طور کامل از دیدگاه های دینی و اخلاقی خارج می شود. در دنیای مجازی آپلود، دسترسی به بهشت دیجیتال نه بر اساس ایمان، تقوا یا اعمال خیرخواهانه فرد، بلکه به میزان اعتبار مالی و حساب بانکی او بستگی دارد. به عبارت دیگر، این بهشت به جای آنکه بازتابی از پاداش یا کیفر اعمال انسانی باشد، به یک فضای سرمایه داری تبدیل شده که در آن تنها کسانی که توانایی مالی دارند، از امتیاز زندگی جاودانه برخوردار می شوند. در این دنیای جدید، هیچ گونه مفهومی از کیفر یا پاداش برای رفتارهای انسانی وجود ندارد و به جای تأکید بر ارزش های اخلاقی، موفقیت یا شکست در این فضا به معیارهای مالی و اقتصادی مربوط می شود.

مضامین فراگیر	مضامین سازمان‌دهنده (از ترکیب پایه‌ها)	مضامین پایه (از گروه‌بندی کدها)	مصادیق
		سلطه علم و فناوری بر زندگی انسان‌ها	در سریال، هوش مصنوعی در مرکز دنیای واقعی و دنیای متاورس قرار دارد. برای انجام تماس ویدئویی، کافی است فرد انگشتان خود را باز کند. تلفن‌ها وارد ساعت‌های هوشمند شده‌اند و برای تماشای چیزی، مجدد با استفاده از همان دو انگشت، صفحه نمایشی در مقابل فرد ظاهر می‌شود. در فروشگاه‌ها حسگرهای مختلفی وجود دارند که درباره سلامت فرد نظر می‌دهند؛ برای مثال در یک صحنه به فردی که کمبود آهن دارد، در سریال توصیه می‌شود که "اسفناج بخرد". در این سریال از خودروهای بدون راننده‌ای استفاده می‌شود که خودکار و با استفاده از سیستم‌های هوش مصنوعی عمل می‌کنند.

تحلیل و تفسیر یافته‌ها

بازنمایی متاورس در «بازیکن شماره یک آماده»

در فیلم «بازیکن شماره یک آماده»، متاورس (اویسیس) به عنوان پناهگاهی آرمانی در برابر فروپاشی اجتماعی و اقتصادی جهان واقعی ترسیم می‌شود. این بازنمایی‌ها هم‌راستا با نظریه هموندالگ (۲۰۱۹)، آینده‌ای خیالی را ترسیم می‌کنند. این آینده، منطق سرمایه‌داری دیجیتال را عادی جلوه می‌دهد و مخاطب را در ساختارهای قدرت ادغام می‌کند.... در مقایسه با سینمای آسیایی مانند «شبح در پوسته» که متاورس را با پرسش‌های وجودی بازنمایی می‌کند، هالیوود بر مصرف‌گرایی و نظارت شرکتی تمرکز دارد.... این بازنمایی‌ها

با عادی سازی نظارت دیجیتال و مصرف گرایی، می توانند ادراک مخاطبان از متاورس را در جایگاه فضایی اجتناب ناپذیر و جذاب تقویت کنند. اویسیس با وجود ارائه آزادی و خلاقیت، تحت قوانین شرکتی عمل می کند و شرکت آی او آی به دنبال تبدیل آن به بستری برای انباشت سرمایه و استخراج داده است. این تضاد بین آزادی ظاهری و کنترل شرکتی، نشان دهنده دوگانگی ذاتی متاورس است که هم فضایی برای خلاقیت و هم ابزاری برای سلطه شرکتی ارائه می دهد. روایت قهرمانانه وید واتس که بر پایه شایستگی فردی و رقابت آزاد بنا شده، منطق نئولیبرال را تقویت می کند و نابرابری های ساختاری را در پس زمینه نگه می دارد؛ موضوعی که هزمنوالگ (۲۰۱۹) آن را به عنوان یکی از کارکردهای اصلی صنایع فرهنگی نقد می کند.

بازنمایی متاورس در آپلود

متاورس (منظره دریاچه) در سریال «آپلود»، بهشتی دیجیتال معرفی می شود که مرگ را به تجربه ای طبقاتی و اقتصادی تبدیل کرده است. این بازنمایی با دیدگاه میرزوف (۱۹۹۹) و هزمنوالگ (۲۰۱۹) همخوان است که تصاویر را سازنده تجربه و کالایی سازی می دانند، در حالی که نظارت هوریزن به مثابه سازوکاری فوکویی، اطاعت را تولید می کند. رابطه عاشقانه ناتان و نورا اگرچه جنبه ای رهایی بخش دارد، در چارچوبی دیجیتال و تحت نظارت شرکتی شکل می گیرد که هویت را به داده ای ویرایش پذیر فرومی کاهد.

تأثیر قالب های رسانه ای بر بازنمایی متاورس

تفاوت های ژانری بین فیلم سینمایی «بازیکن شماره یک آماده» و سریال «آپلود» بر بازنمایی متاورس تأثیر گذاشته است. فیلم با ساختار فشرده و روایت قهرمانانه، متاورس را فضایی رقابتی و پرتحرک بازنمایی می کند که بر شایستگی فردی تأکید دارد؛ اما سریال با ساختار

روایی گسترده‌تر، امکان بررسی عمیق‌تر جنبه‌های اجتماعی و اخلاقی مانند کالایی‌سازی مرگ و نظارت شرکتی را فراهم می‌کند. این تفاوت‌ها نشان‌دهنده تأثیر قالب‌های رسانه‌ای بر شکل‌دهی تخیل متاورس هستند. این بازنمایی‌ها با عادی‌سازی نظارت دیجیتال و مصرف‌گرایی، می‌توانند ادراک مخاطبان از متاورس را به عنوان فضایی اجتناب‌ناپذیر و جذاب تقویت کنند.

مقایسه با مطالعات پیشین

مقایسه یافته‌های این پژوهش با مطالعات پیشین تأیید می‌کند که بازنمایی متاورس در سینمای علمی-تخیلی هالیوود، بخشی از روند گسترده‌تر بازتولید ایدئولوژی‌های سرمایه‌داری است. مطالعه سئو (۲۰۲۳) بر ویژگی‌های منفی متاورس مانند تهدیدات حریم خصوصی و نابرابری اقتصادی در فیلم‌هایی مانند «بازیکن شماره یک آماده» تأکید دارد. یافته‌های این پژوهش با تحلیل سئو همخوانی دارد؛ اما با تمرکز بر نظریه صنایع فرهنگی، نشان می‌دهد که این بازنمایی‌ها نه تنها مشکلات متاورس را منعکس می‌کنند، بلکه آنها را به عنوان بخشی از نظم طبیعی سرمایه‌داری عادی‌سازی می‌کنند؛ برای مثال در «بازیکن شماره یک آماده»، تهدیدات حریم خصوصی (مانند درز اطلاعات وید توسط ایروک) بخشی از رقابت پذیرفته می‌شود و درنهایت، پیروزی فردی وید، این مسائل را به حاشیه می‌راند.

مطالعه آیتاش و کان (۲۰۲۲) نیز به تعاملی‌شدن تجربه سینمایی در متاورس اشاره دارد که با یافته‌های این پژوهش درباره نقش اویسیس به عنوان فضایی غوطه‌ور و تعاملی همخوان است. با این حال پژوهش حاضر با بهره‌گیری از چارچوب هزموندالگ، این تعامل را نه تنها یک نوآوری سینمایی، بلکه ابزاری برای ترویج مصرف‌گرایی و سلطه شرکتی تحلیل می‌کند.

همچنین مطالعه بابایی و اسدنیا (۲۰۲۰) نشان داد که سینمای علمی-تخیلی گاهی مفاهیم علمی را برای عامه‌پسندسازی اغراق‌آمیز بازنمایی می‌کند. این پژوهش این ایده را گسترش می‌دهد و نشان می‌دهد که متاورس در این آثار به گونه‌ای اغراق‌آمیز به عنوان آرمان شهری مصرف‌گراترسیم می‌شود که منطق سرمایه‌داری را جذاب و اجتناب‌ناپذیر جلوه می‌دهد.

تحلیل حسینی و صبار (۱۳۹۷) درباره بازنمایی فناوری‌های نو در چارچوب‌های دیستوپیایی نیز با یافته‌های این پژوهش هم‌راستا است. در «آپلود»، سلطه شرکتی و نظارت دیجیتال، فضایی دیستوپیایی را شکل می‌دهد که در آن حتی مرگ تحت کنترل اقتصادی قرار دارد. با این حال این پژوهش با افزودن دیدگاه میرزوف، نشان می‌دهد که این بازنمایی‌ها صرفاً دیستوپیایی نیستند، بلکه تجربه‌های دیداری را سازمان‌دهی می‌کنند تا مخاطب را در ساختارهای قدرت ادغام کنند. منابع جدیدتر مانند نامبر آنالیتیکس (۲۰۲۵) و آتمادیرجا و همکاران (۲۰۲۴) به جنبه‌های تکاملی و رهایی‌بخش متاورس اشاره دارند که با جنبه‌های خلاقیت و تاب‌آوری اجتماعی در این آثار همخوان است؛ اما این پژوهش تأکید می‌کند این جنبه‌ها در نهایت در خدمت منطق سرمایه‌داری قرار می‌گیرند.

محدودیت‌های پژوهش

این پژوهش با محدودیت‌هایی مواجه بوده است؛ نخست: ژانر متاورس در سینمای علمی-تخیلی هنوز در مراحل ابتدایی خود قرار دارد و تعداد آثار شاخص در این حوزه محدود است؛ همچنین انتخاب «بازیکن شماره یک آماده» و «آپلود» ممکن است جنبه‌هایی مانند تمرکز بر هوش مصنوعی در آثاری مانند «ماتریکس» یا پرسش‌های فلسفی در «شیخ در پوسته» را پوشش ندهد که امکان تعمیم گسترده یافته‌ها را کاهش می‌دهد. دوم: نبود

بازنمایی متاورس یا جهان‌های مشابه در سینمای ایران که ناشی از تفاوت‌های بنیادین در ساختار صنایع فرهنگی، محدودیت‌های فناوریانه، ملاحظات نظارتی و شکاف میان صنعت سینما و پژوهش فناوریانه است، تحلیل مقایسه‌ای با تولیدات بومی را دشوار می‌سازد. با این حال بررسی بازنمایی‌های فناوریانه در رسانه‌های دیجیتال و انیمیشن‌های ایرانی (مانند تولیدات علمی-تخیلی در تلویزیون یا پویانمایی‌های آموزشی) می‌تواند زمینه‌ای برای مطالعات آینده در بستر بومی فراهم کند. سوم: تحلیل مضمون به دلیل ماهیت تفسیری خود ممکن است تحت تأثیر سوگیری‌های پژوهشگر قرار گیرد؛ به‌ویژه در تفسیر عناصر بصری که نیازمند قضاوت‌های ذهنی درباره معانی تصاویر است. برای کاهش این سوگیری از مثلث‌بندی با منابع نظری استفاده شده است؛ همچنین برای کاهش سوگیری‌های تفسیری، کدگذاری توسط دو پژوهشگر مستقل بازبینی شد تا توافق بین‌کدگذار (inter-coder reliability) تضمین شود.

پیشنهادهای برای تحقیقات آینده

با توجه به نوظهور بودن مفهوم متاورس، تحقیقات آینده می‌توانند بر تحلیل آثار جدیدتر، بررسی تأثیر بازنمایی‌های متاورس بر ادراک و رفتار مصرفی مخاطبان یا مقایسه بازنمایی‌های متاورس در رسانه‌های مختلف (مانند بازی‌های ویدیویی، پلتفرم‌های دیجیتال، یا سینمای غیرهالیوودی) تمرکز کنند. همچنین مطالعه تطبیقی بازنمایی متاورس در سینمای هالیوود و سینمای کشورهای دیگر به‌ویژه در مناطقی بازساخت‌های متفاوت، می‌تواند تفاوت‌های فرهنگی و اقتصادی در بازتولید این مفهوم را روشن‌تر کند. استفاده از روش‌های کمی مانند تحلیل داده‌های شبکه‌های اجتماعی برای سنجش تأثیر این بازنمایی‌ها بر ادراک مخاطبان و نیز آزمایش‌های رفتاری برای بررسی تأثیر بازنمایی‌های متاورس بر تصمیم‌گیری مخاطبان می‌تواند دیدگاه‌های جدیدی ارائه دهد.

نتیجه

این پژوهش نشان که سینمای علمی-تخیلی هالیوود از طریق بازنمایی متاورس در آثاری چون «بازیکن شماره یک آماده» و «آپلود»، منطق سرمایه‌داری دیجیتال را به گونه‌ای نظام‌مند ترویج می‌دهد. تفاوت این مطالعه با پژوهش‌های پیشین در آن است که متاورس نه صرفاً به عنوان تهدید یا فرصت فناورانه، بلکه مرحله‌ای تازه در تاریخ صنایع فرهنگی تحلیل شد که تجربه‌های انسانی (هویت، عشق، مرگ) را نیز به کالا تبدیل می‌کند. این آثار، متاورس را فضایی جذاب، مصرف‌گرا و تحت سلطه شرکت‌های بزرگ بازنمایی می‌کنند که هویت، روابط انسانی و حتی مرگ را به کالاهایی در خدمت انباشت سرمایه تبدیل می‌کند. هر دو نمونه مورد بررسی را می‌توان به مثابه مرحله تازه‌ای از راهبرد تاریخی سرمایه‌داری در بهره‌گیری از صنایع فرهنگی دانست. همان‌گونه که در قرن بیستم، فیلم‌ها و برنامه‌های تلویزیونی برای فروش کالاهای مادی و سبک‌های زندگی طراحی می‌شدند، در قرن بیست و یکم جهان‌های دیجیتال همچون اویسیس یا منظره دریاچه، خود به کالای اصلی بدل شده‌اند. این فضاها نه تنها مصرف را تشویق می‌کنند، بلکه با خلق تجربه‌های عمیق و شخصی سازی شده، سرمایه‌داری را از فروش «محصولات» به فروش «واقعیت‌های جایگزین» ارتقا داده‌اند.

با این حال جنبه‌های رهایی‌بخشی مانند خلاقیت فردی و تاب‌آوری اجتماعی نیز در این آثار دیده می‌شود که می‌تواند در جایگاه فضاهایی برای مقاومت در برابر منطق سرمایه‌داری تفسیر شود؛ برای مثال در «بازیکن شماره یک آماده»، اویسیس در جایگاه پناهگاهی برای خلاقیت و روابط عاطفی عمل می‌کند؛ در حالی که در «آپلود»، رابطه عاشقانه ناتان و نورا جنبه‌ای انسانی و رهایی‌بخش را در دل فضایی تحت کنترل شرکتی نشان می‌دهد. این بازنمایی‌ها هم‌راستا با نظریه صنایع فرهنگی هزمنوند الگ (۲۰۱۹)، نه تنها آینده‌ای خیالی را ترسیم می‌کنند، بلکه تجربه دیداری مخاطب را سازمان‌دهی کرده و او را در ساختارهای قدرت نئولیبرال ادغام می‌کنند؛ برای مثال در مقایسه با سینمای آسیایی که اغلب متاورس را با پرسش‌های وجودی بازنمایی

می‌کند، سینمای هالیوود بر جنبه‌های تجاری تأکید دارد که این تفاوت بر تأثیرات فرهنگی متاورس بر مخاطبان جهانی اثر می‌گذارد. به واسطه دیدگاه میرزوف (۱۹۹۹) درباره فرهنگ بصری، می‌توان دریافت که این بازنمایی‌ها با قدرت تصویری خود، تجربه دیداری مخاطب را درگیر کرده و معنا را بازتولید می‌کنند. مخاطب نه فقط تماشاگر، بلکه بخشی از ساختار تولید معناست؛ ساختاری که در خدمت منافع نئولیبرال و استودیوهایی مانند برادران وارنر و آمازون استودیو، به عنوان بخشی از سرمایه‌داری دیجیتال شکل گرفته است.

بازنمایی متاورس در این آثار، به روشنی نشان می‌دهد سینمای علمی-تخیلی، افزون بر ترسیم آینده‌ای خیالی، نقشه راهی برای گسترش منطق سرمایه‌داری به عرصه‌هایی تازه چون ذهن، هویت، عشق و مرگ ارائه می‌دهد. این بازنمایی‌ها در چارچوب صنایع فرهنگی تحلیل شده توسط هزمن‌دالگ، نمونه‌ای از عملکرد نظام‌مند سرمایه‌داری در قالب سرگرمی و تخیل هستند؛ نظامی که از طریق ابزارهای دیداری، تجربه و واقعیت را نیز سازمان‌دهی می‌کند. متاورس به مثابه کالایی فرهنگی، حلقه‌ای در زنجیره تاریخی فرهنگ و سرمایه است که واقعیت‌های جایگزین را برای مصرف و کنترل بسته‌بندی می‌کند، اماگاه بابر جسته‌سازی جنبه‌های رهایی‌بخش مانند تاب‌آوری اجتماعی، امکان نقد و مقاومت را نیز فراهم می‌آورد.

کتاب‌نامه

اسماعیلی، ف. (۱۳۹۲ ه.ش). «تحلیل گفتمان بازنمایی در رسانه‌های دیداری». مجله زبان و رسانه.

ش ۴. ص ۴۵-۶۲.

بابایی، ع؛ و اسدنیای، ف. (۲۰۲۰ م). «اگر سیاه‌چاله یک صدف باشد، آنگاه ...: روندهای گفتمانی

عامه‌پسندسازی در فیلم‌های علمی-تخیلی». فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین. دوره ۶.

ش ۲۴. ص ۱-۳۰.

جلالی، م. (۱۳۷۷ ه.ش). «سینما و خیال: بررسی نقش تصویر در تجسم مفاهیم». ماهنامه هنر امروز. ش ۵. ص ۲۰ - ۳۰.

حداد، پ. (۱۴۰۱ ه.ش). «چیستی مضمون در تحلیل کیفی». روش شناسی پژوهش های اجتماعی. دوره ۱۰. ش ۲. ص ۱۵-۴۰.

حسینی، روح الله؛ و شاهو صبار. (۱۳۹۷ ه.ش). «حیات هوش طبیعی در روزگار هوش مصنوعی: تحلیلی بر بازنمایی انسان و هوش مصنوعی در سینمای علمی تخیلی (۱۹۲۰-۲۰۲۰)». پژوهشنامه فرهنگ و رسانه. دوره ۹. ش ۳. ص ۲۳ - ۴۵.

خراتی، ن. (۱۴۰۰ ه.ش). «تحلیل نقش رسانه ها در بازنمایی فناوری آینده». پژوهشنامه ارتباطات. دوره ۵. ش ۱. ص ۷۰ - ۹۰.

شاه مرادی، م. (۱۳۹۴ ه.ش). «خوانشی بر سینمای علمی - تخیلی». فصلنامه هنر و رسانه. دوره ۳. ش ۱۲. ص ۵۰ - ۷۵.

عابدی جعفری، ع؛ و همکاران. (۱۳۹۰ ه.ش). «روش شناسی تحلیل مضمون در پژوهش های فرهنگی». پژوهش نامه علوم اجتماعی. دوره ۴. ش ۳. ص ۱۲۰-۱۵۰.

علی الحسابی، ع؛ و شیخ، س. (۱۳۹۹ ه.ش). «آینده پژوهی و رسانه: مطالعه ای بر سینمای علمی - تخیلی». فصلنامه علوم انسانی دیجیتال. دوره ۲. ش ۸. ص ۳۰-۵۵.

قزل، م. (۱۳۹۲ ه.ش). «آینده نگری در ژانر علمی - تخیلی». نشریه جامعه شناسی فرهنگی. دوره ۷. ش ۴. ص ۸۰-۱۰۰.

کمالی، ن. (۱۳۹۷ ه.ش). «تحلیل شبکه ای مضامین در رسانه های تصویری». مطالعات رسانه ای ایران. دوره ۵. ش ۲. ص ۴۵-۷۰.

نصیری، ح. (۱۳۹۹ ه.ش). «کاربرد تحلیل مضمون در پژوهش های کیفی». پژوهش نامه روش شناسی علوم اجتماعی. دوره ۸. ش ۳. ص ۱۰۰-۱۳۰.

Adorno, T., & Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments* (E. Jephcott, Trans.). Stanford University Press. (Original work published 1944)

- Aytaş, M., & Can, A. (2022). From real spaces to virtual spaces: The metaverse and decentralized cinema. *DRArch*, 3(Special Issue), 49–59. <https://doi.org/10.47818/DRArch.2022.v3si070>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Centigrade. (2024). Fiction meets fact: Exploring human-machine convergence in today's film culture. <https://www.centigrade.de/en/blog/fiction-meets-fact-exploring-human-machine-convergence-in-todays-film-culture/>
- Daniels, G. (Creator). (2020). Upload [TV series]. Amazon Studios.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison* (A. Sheridan, Trans.). New York, NY: Vintage Books. (Original work published 1975)
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage.
- Hesmondhalgh, D. (2019). *The cultural industries* (4th ed.). Sage.
- Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. Routledge
- Myſtakidis, S. (2022). Metaverse. In *Encyclopedia* (Vol. 2, Issue 1, pp. 486–497). MDPI. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Number Analytics. (2025). Exploring metaverse in science fiction.
- ResearchGate. (2024). Imagining alternate society: How sci-fi movies presenting resilience for smart, sustainable living in metaverse. https://www.researchgate.net/publication/385960641_Imagining_Alternate_Society_How_Sci-Fi_Movies_Presenting_Resilience_for_Smart_Sustainable_Living_in_Metaverse
- Spielberg, S. (Director). (2018). *Ready Player One* [Film]. Warner Bros. Pictures