

# Dijital Emek

T. E. KALAYCI

EMO İstanbul Şubesi - BMO İstanbul Temsilciliği

22 Temmuz 2020



# Gündem

## 1 Giriş

## 2 Kuramsal Çerçeve

## 3 Uluslararası Dijital İş Bölümü - Emek ve Çalışma Biçimleri

- Maden çıkarıcı köleler (Kongo)
- Foxconn ve intihar eden işçiler (Çin)
- Hindistan yazılım sanayi
- Silikon Vadisi (ABD)
- Çağrı merkezi çalışanları
- Sosyal medyada dijital emek

## 4 Teşekkür ve Tartışma

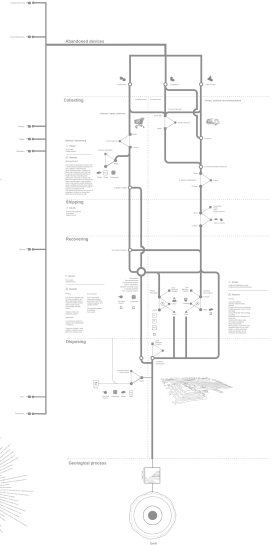
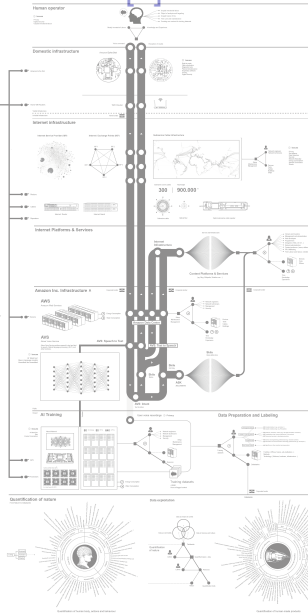
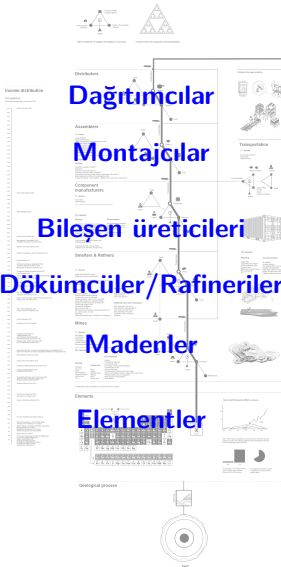


# Amazon Echo Üretim Süreci [1]

Anatomy of an AI system

An empirical case study of the Amazon Echo as a artificial intelligence system made of human labor

How the author conducted

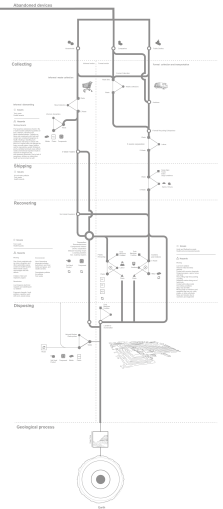
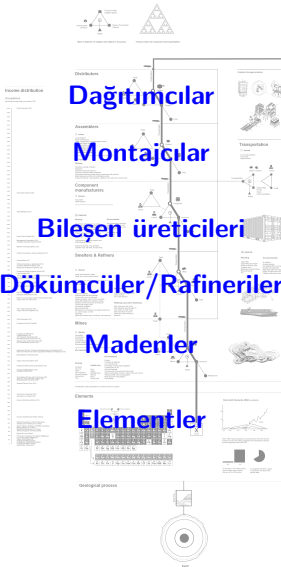


# Amazon Echo Üretim Süreci [1]

Anatomy of an AI system

An empirical case study of the Amazon Echo as a artificial intelligence system made of human labor

How the author created

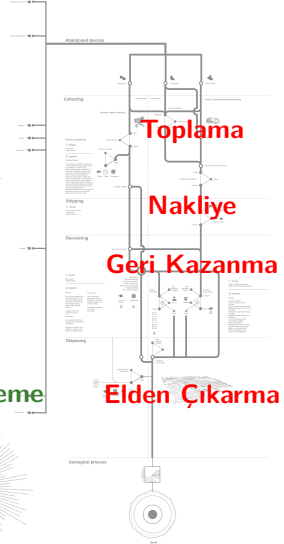
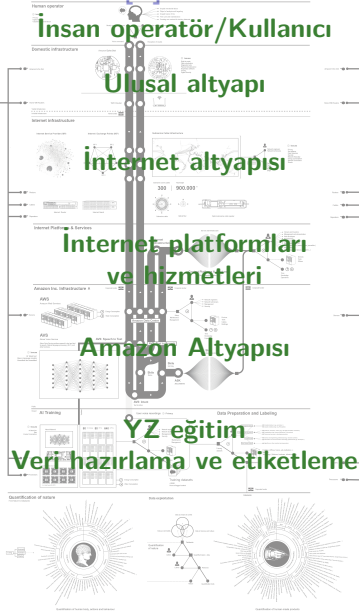
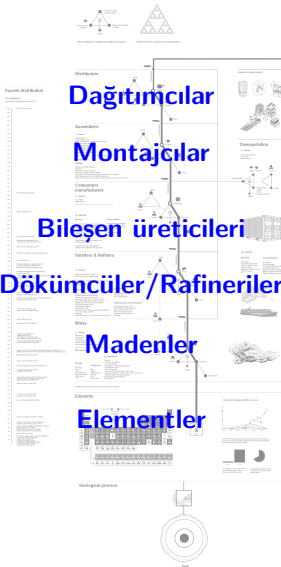


# Amazon Echo Üretim Süreci [1]

Anatomy of an AI system

An empirical case study of the Amazon Echo as a artificial intelligence system made of human labor

How the author created

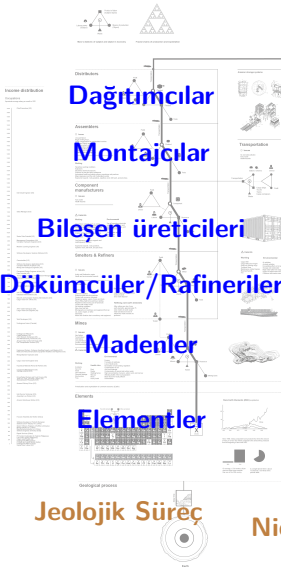


# Amazon Echo Üretim Süreci [1]

Anatomy of an AI system

An empirical case study of the Amazon Echo as a artificial intelligence system made of human labor

How the author created



- Enformasyon ve İletişim Teknolojileri'nde (EİT) yaşanan gelişmeler ve ihtiyaçlar Dijital Emek tartışmalarını gündeme taşıyor
- Günümüzdeki
  - ▶ farklı EİT emek ve çalışma biçimleri
  - ▶ bunlara ilişkin kuramsal çerçeve
  - ▶ sosyal medyaya ilişkin dijital emek kuramsallaştırması <sup>1</sup>

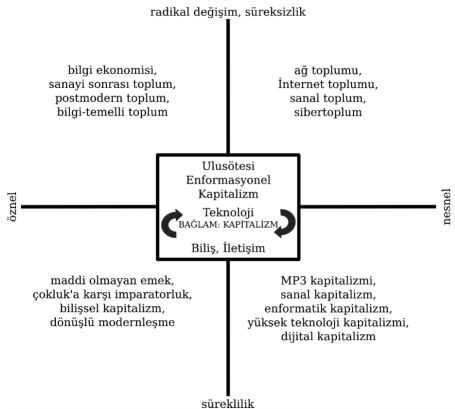
Christian Fuchs tarafından **dijital emek** kavramı altında bileşenleriyle inceleniyor [3].

---

<sup>1</sup>Daha ayrıntılı Sosyal Medya İncelemesi için Bkz. Sosyal Medya: Eleştirel Bir Giriş [2]



- Kavram için yararlandığı temel dayanak noktaları:
  - ▶ Marx'ın **emek değer** kuramı
  - ▶ Çağdaş kültürel çalışmalar
  - ▶ Dallas Smythe'in **izleyici emeği** kavramı
  - ▶ **enformasyon toplumu** kavramı

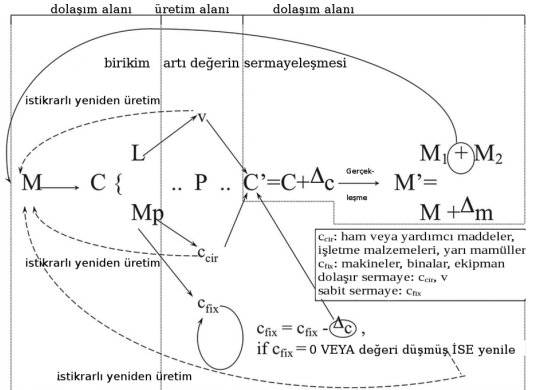


Şekil 5.2 Enformasyon toplumu kuramlarına ilişkin bir tipoloji

# Çalışma ve Emek

Kullanım değerleri yaratan ve nitelikçe belli olan işe labour'dan [emek] farklı olarak work [çalışma]; değer yaratan ve nicel olarak ölçülen emeğe work'ten [çalışma] farklı olarak labour [emek] deniyor <sup>a</sup>.

<sup>a</sup>Engels'in dipnotu, Kapital 1. cilt

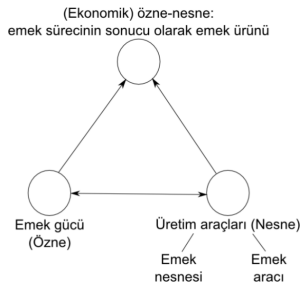


Şekil 4. 1 Sermaye birikimi/sermayenin genişletilmiş yeniden üretimi

# Çalışma ve Emek

- Marx'ın kuramı yardımıyla insan faaliyetinin antropolojik ve tarihsel biçimleri olarak çalışma ve emek arasında bir ayrım yapabiliyoruz.
- Bu ayrım kapitalizmde metanın aynı anda hem kullanım değeri hem de (mübadele) değeri olan ikili karakterine yansıyor.

“insan özneleri, emek sürecinde üretim araçları (nesne) ile etkileşim içinde olan emek gücüne sahiptir. Üretim araçları, emeğin nesnesinden (doğal kaynaklar, hammaddeler) ve emeğin araçlarından (teknoloji) oluşmaktadır. Emek sürecinde insanlar, emek araçlarının yardımıyla emek gücünü kullanarak emek nesnesini (doğayı) dönüştürürler. Sonuç, emeğin ürünüdür” [3]

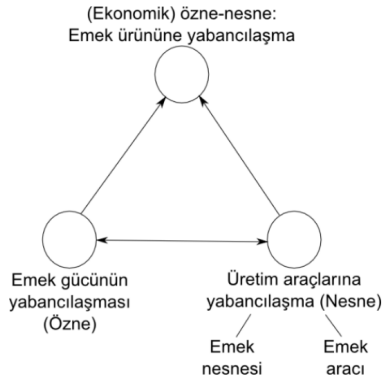


Şekil 2.2 Çalışma sürecinin diyalektik üçgeni: Üretici güçler sistemi – diyalektik özne-nesne olarak emek süreci

# Çalışma ve Emek

- Çalışma, insan ihtiyaçlarını karşılayan ürünler ortaya çıkarmak için nesnelere üzerinde araçlar kullanan insan öznelerinin (emek-gücü) diyalektik bağıntısıdır.
- Emek, insanlığın emek-gücünden, emek nesnelereinden, emek araçlarından ve aynı zamanda emek ürünlerinden dört kat yabancılaşmasına dayanır.

“Kapitalist toplumlarda yabancılaşma, işçilerin bu diyalektiğin tüm kutuplarından ve kendisinin sınıf ilişkileri ve sömürüyü teşkil eden tüm sürecinden yabancılaşmasıdır.” [3]



# Dijital alıřma ve Dijital Emek [3]

## Dijital alıřma

Doęadan edinilen kaynakları, kltr, insan deneyimlerini dijital medyanın retildięi ve kullanıldıęı bir Őekilde dzenlemek iin beden, kafa veya makinelerin bir kısmı ve hepsinin bileřimini iř aletleri olarak kullanan zgl alıřma biimi.

## Dijital Emek

Yabancılařmıř dijital alıřmadır: kendisinden, emek araları ve nesnelere ve emek rnlerinden yabancılařmıřtır.

# Üretici Güçler

<i>Zaruri Kategoriler</i>	<i>Tarihsel Kategoriler</i>
Çalışma Kullanım Değeri Somut Emek Çalışma Süreci Gerekli Emek	Emek Mübadele Değeri Soyut Emek Değerlenme Süreci Artı Emek

Tablo 2.1 Kapitalizmin ikili karakterinin Marx tanımı

<i>Biçim</i>	<i>Çalışma araçları</i>	<i>Çalışma nesneleri</i>	<i>Çalışmanın ürünleri</i>
Tarımsal üretici güçler	Beden, beyin, aletler, makineler	Doğa	Temel ürünler
Endüstriyel üretici güçler	Beden, beyin, aletler, makineler	Temel ürünler, endüstriyel ürünler	Endüstriyel ürünler
Enformasyonel üretici güçler	Beden, beyin, aletler, makineler	Deneyimler, fikirler	Enformasyonel ürünler

Tablo 6.2 Üretici güçlerin örgütlenmesinin üç biçimi

	<i>Emek gücünün sahibi</i>	<i>Üretim araçlarının sahibi</i>	<i>Emek ürünlerinin sahibi</i>
Patriyarkal	Patriyark	Patriyark	Aile
Kölelik	Köle sahibi	Köle sahibi	Köle sahibi
Feodalizm	Kısmen özdenetim, kısmen lord	Kısmen öz denetim, kısmen lord	Kısmen öz denetim, kısmen lord
Kapitalizm	İşçi	Kapitalist	Kapitalist
Komünizm	Bireyin kendisi	Toplum	Kısmen toplum, kısmen birey

Tablo 6.3. Çeşitli üretim biçimlerinde mülkiyetin temel biçimleri

# Uluslararası Dijital İş Bölümü

- Dünyanın çeşitli bölgelerinde, birbirleriyle kısmen anonim olarak ağ kuran ve hepsi de dijital medya uygulaması, kullanımı ve üretimi için gerekli olan öğeleri oluşturan çeşitli emek, sömürü ve üretim şekillerini içerir.
- UDİB emeğin tarımsal, endüstriyel ve enformasyonel biçimlerini içerebilir.
- Bu emek patriyarka, kölelik, feodalizm ve kapitalizm gibi üretimin çeşitli ilişkilerini betimleyebildiği gibi kapitalizmin örgütlenmesinin çeşitli tarzlarını da betimleyebilir.
- Dolayısıyla dünya üzerinde **UDİB'in farklı aşamalarında farklı emek biçimleriyle** karşılaşırız.
- Kullandığımız bütün EİT ürünlerinde bir şekilde bu biçimlerin etkisi var.

# UDİB: Maden Köleleri I

- EİT ürünleri için önemli madenler çoğunlukla **Afrika** ve **Çin**'de çıkarılıyor.
- Kayda değer bir kısmının üreticisi **Afrika**'daki ülkeler olsa da, bu maden ürünlerinin ithalatçıları *değiller*, yani **Afrika**'nın emperyalist ülkelerce talanı söz konusu!
- Madenlerin eritilmesi, işlenmesi ve zenginleştirilmesi genelde elektronik piyasasına ürün tedarik eden **Tayland, Malezya, Çin** ve **Endonezya** gibi Asya ülkelerinde gerçekleşiyor.

Maden türü	Üreten başlıca ülkeler	EİT endüstrisindeki kullanımı	En büyük ithalatçılar
Berilyum	Amerika Birleşik Devletleri, Çin, Mozambik	Bilgisayarlar, cep telefonları	Rusya, Kazakistan, Japonya, Kenya
Kobalt	Kongo Demokratik Cumhuriyeti (KDC), Avustralya, Rusya, Yeni Kaledonya (Fransa), Zambiya, Rusya, Kanada	Dizüstü bilgisayarların, cep telefonlarının, MP3 çalarların, konsolların ve dijital kameraların şarj edilebilir bataryaları; sabit disklerin kaplamaları; kulaklıklar	Çin, Norveç, Rusya, Kanada
Galyum	Çin, Almanya, Japonya, Ukrayna	Cep telefonları	Almanya, Kanada, Birleşik Krallık, Çin
İndiyum	Çin, Kore Cumhuriyeti, Japonya, Kanada, Belçika, Brezilya	Dizüstü bilgisayarlar, düz ekranlar, cep telefonları	Çin, Kanada, Japonya, Belçika
Paladyum	Rusya, Güney Afrika, Kanada, Amerika Birleşik Devletleri, Zimbabve	Cep telefonları, bilgisayarlar, kapasitörler	Rusya, Güney Afrika, Birleşik Krallık, Norveç
Platin	Güney Afrika, Rusya, Kanada, Zimbabve, Amerika Birleşik Devletleri	Sabit diskler	Almanya, Güney Afrika, Birleşik Krallık, Kanada
Nadir elementler	Çin, Hindistan, Brezilya, Malezya	Cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar, masaüstü bilgisayarlar, dijital kameralar	Çin, Fransa, Estonya, Japonya
Tantal/Koltan	Avustralya, Brezilya, DKC, Ruanda, Mozambik, Kanada	Cep telefonları, bilgisayarlar, dijital kameralar, çeşitli elektronik cihazlarda (cep telefonları, konsollar, dizüstü bilgisayarlar, MP3 çalarlar vb.) kullanılan kapasitörler	Brezilya, Kanada, Almanya, Rusya
Kalay	Çin, Endonezya, Peru, Bolivya, Brezilya, Avustralya, Vietnam, KDC	Baskılı devre kartları; bilgisayarlar, cep telefonlarında, MP3 çalarlarda ve oyun konsollarında kullanılan lehim	Peru, Bolivya, Endonezya, Çin

Kaynaklar: Finnwatch (2007), SOMO (2007), ABD Jeoloji Kurumu İstatistikleri (2012)

Tablo 6.4 EİT endüstrisinde kullanılan başlıca metaller



# UDİB: Maden Köleleri II

- Demokratik Kongo Cumhuriyeti çarpıcı bir örnek!<sup>2</sup>
  - ▶ EİT ile ilişkili olarak kalay cevheri *kasiterit*, tantal cevheri *koltan*, *volframit* ve *altın* çıkarılmaktadır.
  - ▶ Katanga bölgesinde zengin bakır, kobalt, çinko ve kurşun rezervleri var.
- Savaş ekonomisi şartları altında, Doğu DKC'deki özelleştirilmiş ticari faaliyetlerde elle madencilik yöntemleri kullanılıyor:
  - ▶ Makineler yerine eller, kazmalar, kürekler, levyeler, çelik çubuklar, çelik sopalar, kovalar ve ipler
- Özelleştirmenin sonuçları
  - ▶ bölgesel toplulukların zoraki yer değiştirmesi
  - ▶ ırmakların, havanın ve ekilebilir arazilerin kirletilmesi
  - ▶ bölge sakinlerinin karar alma süreçlerinin ve istihdamın dışında kalmaları

## UDİB: Maden Köleleri III

- *Free the Slaves* raporu için yapılmış ve işçilerle mülakata odaklanmış olan ampirik bir çalışmaya göre kölelik oldukça yaygın:
  - ▶ madenlerin kazılması, tasnif edilmesi, nakledilmesi ve satılması işleri
  - ▶ madencilere ev hizmetçileri olarak evlerde veya barlarda ve seks endüstrisinde sağlanan hizmetler

Silahlı gruplar tarafından zorla çalıştırılma, borç köleliği, cinsel kölelik, zorla evlendirme, çocukların silahlı gruplarca kullanılması ve çocuk köleliğinin çeşitli biçimleri

- Hem klasik kölelik biçimi hem de rant ve angaryaya dayanan feodal kölelik biçimi mevcut:
  - ▶ Ücretli emek: işçi emek gücünü satma konusunda *özgürken*, köle *özgür değildir*, köle sahibinin mülkiyetindedir!
  - ▶ Angarya sistemi: işçi çalışma haftasının bir kısmında *köleyken* diğer kısmında geçimini kazanmak için gerekli diğer faaliyetleri yerine getirebilmek için *özgürdür!*

## UDİB: Maden Köleleri IV

- DKC'nin trajedisi: maden kaynakları açısından zengin bir ülke ama 20. ve 21. yüzyıllarda dünyanın en kanlı çatışmaları söz konusu. Çatışma madenleri biçimindeki bu durum, Batı'yla ve Batılı EİT endüstrisiyle oldukça bağlantılı.
- DKC 2011 yılında dünyanın en az gelişmiş ülkesiydi:
  - ▶ oldukça yüksek bir eşitsizlik oranı (Gini'si %44.4)
  - ▶ Nüfusun %59.2'si, geçim için günlük 1.25\$'ın altında bir gelir, aşırı bir yoksulluk
  - ▶ ortalama yaşam süresi 45 yıl
- Savaş ile bölge sakinlerine değil de değer zincirinin sonundaki, özellikle Batılı şirketlere yarayan, emeğin ve ülke kaynaklarının emperyalist sömürüsü, kapitalizmin tipik paradoksunu yaratmıştır:

Dünyanın doğal kaynaklar açısından en zengin ülkesi toplumsal olarak dünyanın en yoksul ülkesi!

<sup>2</sup>Mobildeki Kan, Kanlı Koltan, Kongo, Kıymetlim, Çatışma Madenleri gibi bazı (İngilizce) belgeler bu konuyu ele alıyor

# UDİB: FoxConn I

- Foxconn şirketi, Çin'deki dünyanın en büyük EİT imalat ve montaj şirketidir, özellikle Apple için ürettiği cihazlarla biliniyor.<sup>3</sup>
- Ocak-Ağustos 2010 tarihleri arasında 17 Foxconn işçisi **intihar girişiminde bulunmuştu**<sup>4</sup>.

Maalesef Apple denince akla Steve Jobs gelirken, ne intihara kalkışan bu işçiler ne de cihazların üretilmesi için emek harcayan ve ter döken işçiler gelir!

- Şirketin istihdam ettiği işçilerin büyük bir kısmı yarı vasıflı, geleceksiz ve düzensiz montaj işlerinde çalışmaktadır.
  - ▶ Düşük ücretle, düşük iş ve sosyal güvenceyle, düşük vasıfla, tekrar eden ve emek yoğun çalışmayla, işçi sağlığı tehlikesiyle ve uzun çalışma saatleriyle nitelenen enformel mevkilerdir.
- Çin EİT sanayisindeki bu işçilerin büyük bir kısmı genç, kadın ve kırsal göçmenlerdir.

- Çalışanların hem çalışma hem de barınma yerleri katı bir askeri anlayışla yönetilmektedir.
  - ▶ Mola yok, işçilerin hareket etmesine, konuşmasına veya bedenlerini esnetmelerine yönelik yasaklar ve üretim esnasında işçilerin ayakta durmasına ilişkin kurallar ve güvenlikçiler tarafından cezalar, dayaklar ve tacizler var.
- Foxconn'daki EİT işçileri, Kongo'daki madenlerde çalışan EİT işçilerinin **diyalektik olarak kapsanarak aşılmış** halidir.
  - ▶ DKC'ndeki köle madencilerin aksine, Foxconn fabrikalarında **çifte özgürlüğe** sahip ücretli köleler var: emek güçlerinin “özgür” sahibi olsalar da hayatta kalabilmek için onu kapitaliste satmak zorundalar, ancak kendi çalışmalarının ürününe sahip değiller.
- Foxconn'daki bu koşullar, Marx'ın ve Engels'in anlattığı *19. yüzyıl İngiltere*'siyle de büyük bir benzerlik göstermektedir<sup>5</sup>!

## UDİB: FoxConn III

- Foxconn'a ilişkin raporlarla, Kapital'de anlatılan çalışma koşullarındaki benzerlikler, Foxconn'un, insan bedenlerinin yüksek düzeyde fiziksel şiddet ve disiplinle zorlanmasıyla gerçekleşen *mutlak artı değer üretimini* içeren bir kapitalist üretim aşamasını temsil eden çalışma koşullarını andırdığının bir göstergesidir.
- Sermayenin emek üzerindeki biçimsel boyunduruğu<sup>6</sup> üretim tarzında/üretici güçlerde niceliksel değişimleri gerektirir, oysaki gerçek boyunduruk<sup>7</sup> üretici güçleri niteliksel olarak değiştirir.
- Marx kapitalizmin yeni başladığı erken dönemlerde, biçimsel boyunduruk yönteminin mutlaka hüküm sürmesi gerektiğini, gerçek boyunduruğun da biçimsel boyundurukla kesişebileceğini öne sürmüştür.
- Foxconn kapitalist üretimin her iki biçiminin de bu şekilde kesiştiği bir firmadır, öyle ki mutlak artı değer üretiminin üstünlüğü söz konusudur.

## UDİB: FoxConn IV

- Jack Qui<sup>8</sup>, Çin'in küresel enformasyon çağının en büyük sömürülen işçi sınıfına sahip olduğunu öne sürer.
- Dolayısıyla Çin'i, işçi sınıfı ağ toplumunun ortaya çıkışıyla sonuçlanan süre giden bir değişimle niteler
- Bu toplum özellikle enformasyonu ol(may)anlar: en yalın EİT kullanıcıları, hizmet sağlayıcılar ve bu elektronikleri imal eden emekçiler terimiyle nitelendirilmektedir.
- Bu sınıf göçmen işçiler (kırsal bölgelerden kentsel bölgelere göç etmiş olan), işsiz ve istediği şekilde iş bulamayan işçiler, küçük girişimciler, gençler, öğrenciler ve yaşamaya çabalayan emekliler, belli bir dereceye kadar *gri yakalı* olan ve yüksek oranda tekrarlayıp duran işlere sahip yazılım mühendisliği, tasarım, pazarlama, reklamcılık, telekomünikasyon ve müşteri hizmetleri gibi sanayilerde çalışan işçilerden oluşmaktadır.

## UDİB: FoxConn V

- Qiu ayrıca onların *gri yakalı* olarak adlandırıldığını, çünkü *sıklıkla gri üniforma giydiklerini* söyler.
- Ayrıca, gri, beyaz ve maviyi karıştırdığımızda elde edeceğimiz renktir, dolayısıyla terim *arada kalmışlık* (beyaz ve mavi yakalılık arasında) durumunu da ifade edebilir.
- Her ne kadar bu işler üçüncül işler olsa da, yoğun bir şekilde Taylorcu sanayi çalışması biçiminde standartlaştırılmıştır.

Sanayi ve hizmet işinin standartlaşma, prekaryalaşma ve proleterleşmeyle sonuçlanan olumsuz diyalektiği şeklindeki bir çeşit hizmet işi sanayileşmesini temsil ediyorlar

<sup>3</sup>Konuyla ilgili olarak [Foxconn'da Yıkım](#), [Mavi Filler](#) (Malezya hakkındadır), [Apple? No, Thanks! - Deconstructing Foxconn](#) belgeselleri izlenebilir

<sup>4</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Foxconn\\_suicides](https://en.wikipedia.org/wiki/Foxconn_suicides)

<sup>5</sup>Bkz. *Kapital 1. Cilt ve İngiltere'de Emekçi Sınıfın Durumu*

<sup>6</sup>mutlak artı değer üretimi

<sup>7</sup>görelî artı değer üretimi

<sup>8</sup><https://vimeo.com/jackqiu>



# UDİB: Hindistan Yazılım Sanayi I

- Hindistan, günümüzde çoğu ülkede adı duyulmuş bir yazılım sanayi merkezidir: 2012 yılında, dış kaynak kullanımı yoluyla temin edilen tüm enformasyon teknolojisi ve iş süreçlerinin (çağrı merkezleri, müşteri hizmetleri, insan kaynakları, finans, muhasebe) **%58**'ini çekmiştir.
- D'Costa'ya göre, Hindistan'ın yazılım alanındaki gelişimi, kazananlar ve kaybedenler üreten ve bazı şehirlerin, bölgelerin ve grupların, geride kalanlar pahasına gelişimini sağlayan Hindistan kapitalizminin **eşitsiz ve bileşik gelişimi** ile bütünleşik haldedir.
- Ampirik çalışmasında Ilavarasan Hint EİT işgücü içerisinde şehirli-kırsal ve cinsiyetçi farklılıklar var, bu farklılıklar Hindistan'daki eşitsiz gelişime katkıda bulunuyor sonucuna varıyor.

## UDİB: Hindistan Yazılım Sanayi II

2011'de, Hindistan'da, Gini katsayısına göre gelir eşitsizliği %36,8, yetişkinlerdeki eğitimsizlik oranı %37,2 ve sağlığa bağlı yaşam beklentisi 56 yıl olarak ölçülmüşken; nüfusun %53,7'si çok boyutlu yoksulluk, %26,8'i şiddetli yoksulluk koşullarında yaşamakta ve %41,6'sı ise günde 1,25\$'dan daha azıyla yaşamak zorunda kalmaktadır.

- Hint yazılım işçileri genellikle orta-üst sınıf çıkışlı olup, yüksek öğrenim görmüş kimselerdir, daha az örgün eğitim görme şansı olan fakir ailelere mensup, alt kasta mensup insanların yazılım mühendisi olmaları daha zordur.
- Yabancı kapitalistler, yazılım mühendisliği alanındaki işlerini dış kaynak kullanımı yoluyla Hindistan'da yaptırarak maliyetleri azaltıp, kârı arttırmayı umarlar.

# UDİB: Hindistan Yazılım Sanayi III

- Ücret maliyetlerinin düşük tutulup kârın azami seviyeye çekilebilmesini sağlamak amacıyla emek-gücünün ucuzlatılması için emeği **yüksek derecede sömüreceği, bireyselleştireceği, dağıtacağı, ayıracağı, güvencesizleştireceği ve sendikasızlaştıracığı** bir şekilde örgütlemek için aşağıdaki stratejiler (ırkçı bir şekilde) uygulanıyor:
  - ▶ **Body shopping:** EİT sermayesi nereye isterse Hint işçiler meta olarak oraya ihraç ediliyor, işçiler kendi hareket özgürlüklerini sınırlayan sözleşmeler yapıyorlar, sermaye nereye gitmelerini emrederse, EİT şirketlerinin istediği süre boyunca oraya gitmek zorundalar. Sürekli olarak hareket halinde olmaları, EİT sermayesi müsait olmalarını her istediğinde müsait olmaları ve yeteneklerine daha fazla ihtiyaç duyulmadığı anda yollarına devam etmeleri gerekiyor!
  - ▶ **Sanal göç:** mekansal esneklik ve şirketin operasyonlarını Hindistan'a genişletmesi söz konusu, Hint işçiler fiziksel olarak ev sahibi bir ülkeye göç etmezler, Batılı EİT sermaye sahipleri için görevlerini Hindistan'da kalıp yürütürler. Mekan, EİT-odaklı iletişim ve veri aktarımının belirli bir iş birlikteliğine olanak sağlayabileceği şekilde düzenlenmektedir, böylelikle Hint yazılım mühendisleri yazılım projeleri için ihtiyaç duyulan kodun parçalarını sağlarlar.

## UDİB: Hindistan Yazılım Sanayi IV

- Çalışma *geçicileşir* (çalışmanın, düzenlenmemiş bir hal alması ve genelde, iş mevzuatının sağladığı koruma, kalıcı iş sözleşmeleri ve iş güvencesi gibi koşullar altında gerçekleştirilen, bilindik tam zamanlı çalışmalardan farklılaşması).
- Bu, *kayıtdışılaşmayı* (hukuki güvence ve kolektif pazarlık hakkının olmaması) ve *esnekleşmeyi* (işin esnekleşmesi: dış kaynak kullanımı, değişen çalışma saatleri ve ücretler; emek pazarının esnekleşmesi: işçilerin hareketliliği) içerir.
- Yazılım sektöründeki neo-liberal odak, zengin ile yoksul, şehir ile kırsal, eğitilmiş ile eğitimsiz arasında vuku bulan *eşitsiz bir gelişme* ile bütünleşik haldedir.
- Hint yazılım mühendisleri, niteliksiz ve tekrarlayıp duran işleri yapan Taylorist işçiler değildir; bu mühendislerin yüksek seviyede mantıksal kavrayış ve akıl yürütme gerektiren işleri yerine getirebilecek ölçüde üniversite eğitimi almış olmaları gereklidir.

## UDİB: Hindistan Yazılım Sanayi V

- Yaptıkları işlerle, donanım montajcıları tarafından (Taylorist bir biçimde) yapılan işler arasında belirgin bir fark vardır: Hint yazılım mühendisleri yüksek ölçüde kalifiye olan ve daha yüksek oranda sömürülen işçilerdir!
- Neo-liberalizmin modern biçimleri, halen kolonilerin sömürülmesine dayalıdır: Batı sermayesi, Hindistan'ı ve yerkürenin güneyindeki ülkeleri yağmalayan *zengin sınıf* şeklinde hareket etmektedir.
- Bu yağmacılık özgül bir biçim almaktadır: Hint yazılım endüstrisi, küresel EİT endüstrisinin yeni emperyalist iş bölümünde stratejik bir endüstridir.

Tıpkı Marx'ın 1853'te yazmış olduğu gibi, günümüzde de Hintlerin çoğu, Hindistan'daki yazılım sektöründe var olan, enformasyon toplumunun **öğelerinin meyvelerini toplayamayacaklardır.**

# UDİB: Silikon Vadisi I

- Silikon Vadisi, San Francisco'nun güneyindeki Santa Clara Vadisi'ndeki, bir çok EİT şirketi ve EİT yönelimli bir çok sermayenin yer aldığı, dünyanın EİT sanayisi için bir ana coğrafik merkezdir.
- Her ne kadar önemli büyük şirketler burada yer alsın ve görece gerçekten iyi çalışma koşullarına sahipmiş gibi gözükse de, gerçek hiç de öyle değildir.
- Chris Benner Silikon Vadisi'ndeki emeğin standart dışı istihdamdaki (geçici iş, yarı zamanlı iş, taşeron çalışma, sözleşmeli çalışma, tek işçili işletme) bir artışla, yüksek personel değişim hızıyla ve üst düzey niteliklerin değersizleşmesi ile nitelendiğini göstermiştir.
- Profesyoneller, özellikle bir uçta yöneticiler diğer uçta imalat işçileri, arasında yüksek düzeyde ücret eşitsizliği var.
  - ▶ Yetkililerin, yöneticilerin ve profesyonellerin büyük bir kısmını beyazlar oluştururken, Hispanik ve Asyalı çalışanlar Silikon Vadisi'ndeki yarı vasıflı ve vasıfsız üretim ve hizmet işçilerinin büyük bir kesimini oluşturuyor.

## UDİB: Silikon Vadisi II

- Silikon Vadisi'nde, EİT imalat sanayisindeki çalışma koşulları, örneğin Google'da çalışan yazılım mühendislerine göre oldukça daha kötüdür.
- Silikon Vadisi'ndeki EİT imalatında düşük ücretli ve zehirli maddelere maruz kalınan işlerde özellikle göçmen kadınlar çalışıyor.
  - ▶ Bu zehirli maddeler dolayısıyla oluşan etkiler içerisinde düşük, doğum kusuru, kısırlık, bozuk adet dönemleri, zehirli anne sütü ve meme kanseri, solunum sistemi ve gırtlak kanseri, bronşit, astım, alerji, kalp ve sinir yollarında kusurlar olan bebeklerin oranında bir artış sayılabilir.
- Silikon Vadisi'ndeki ırkçı ve ataerkil iş bölümü tecrit edilmiş yerleşim yerleri ve okullarla da sonuçlanmıştır.
- EİT imalatında oluşan zehirli ağır metaller özellikle ağırlıklı olarak göçmenlerin yerleşim yerlerindeki su, hava ve toprağa da bulaşmıştır.
- Bir çok imalat işçisi geçici ve prekarya koşullarında çalışmaktadır, yüksek oranda işlerini kaybetmeye yatkındır, dolayısıyla korku duymaktadır. Dolayısıyla Silikon Vadisi'nde imalat ve montaj sanayide yüksek oranda sömürülen, düşük ücretli ve tehlikeli işler var.

## UDİB: Silikon Vadisi III

- Bir de diğerk tarafa bakalım: Google!
- Herkes Google'da çalışmanın özenilecek bir durum olduğunu düşünür, iş yeri çok güzel, olanaklar çok fazla, maaş yüksek, ... Peki gerçekten bu kadar güzel mi?
- Google'da çalışan bir yazılım mühendisinin, ABD'deki ortalamasının biraz üzerinde bir ücret aldığı söylenebilir.
- Yapılan araştırma, çalışanların Google'da uzun saatler boyunca çalışmaya bir eğilim yarattığını gösteriyor.
- Bedava yemek, spor salonları, restoranlar, kafeler, etkinlikler, teknolojik söyleşiler ve diğerk avantajları içeren güzel çalışma ortamına sahip oldukları için, çalışanlar, uzun süreler boyunca işyerinde kalmaya ve çalışmaya cesaretlendirilmiş hissediyorlar.
- Bu uzun çalışma saatleri yönetim tarafından dayatılmıyor, şirket kültürüne eklenerek uzun saatler boyunca çalışma yönünde hırslı akran baskısının oluşması sağlanmış oluyor [2, 3].



# UDİB: Silikon Vadisi IV

- Diğer bazı arařtırmalara gre bu eęilim sadece Google'a zg deęil, tm profesyonelleri etkiliyor:
  - ▶ Uzun iř saatleri ve olduka fazla mesai yapma eęilimi ve tamamen esnekleřtirilmiř ofis saatleri,
  - ▶ Dijital medya sanayisinde (dijital ierik yaratıcı, programcı, tasarımcı, sanatçı, proje yneticisi, ierik yaratıcısı, v.b. olarak) alıřanların sıklıkla proje tabanlı alıřma, dřk gelirler, uzun alıřma saatleri, yksek gvencesizlik, riskin bireyselleřmesi,
  - ▶ “kısa bir sre iin yoęun gece gndz sren alıřma . . . ve takip eden bir ka hafta elde hi (yeni medya) alıřmasının olmaması” gibi sonular
  - ▶ Kariyer, aile ve ocukları birlikte yrtememekten kaynaklanan stres

# UDİB: Silikon Vadisi V

- Prekarya emeđi, kapitalist ekonomilerde geniş ölçekli bir eğilim haline gelmiştir.
- Bilgi işçilerinin ve diğer işçilerin somut durumları farklı derecelerde prekaryadan etkileniyor:
  - ▶ bazılarının daimi sözleşmesi varken, başkaları geçici sözleşmelerle veya kendi hesabına çalışıyor
  - ▶ kimileri yüksek ücretler alırken, kimileri daha düşük ücret alıyor (ücret farklılığı cinsiyetçiliđe ve iş durumunun bireyselleşme düzeyine bağlı gözüküyor)
  - ▶ kimilerinin emeklilik ve işsizlik sigortası varken, diğerlerinin yok
  - ▶ uzun saatler boyunca çalışmaları gerekiyor, çalışmanın ve oyunun bulanıklaştığı düzensiz iş günü ve mekanlarına sahipler.
- Google'daki yazılım mühendisleri prekaryanın kimi özelliklerini paylaşma eğiliminde—uzun saatler boyunca çalışıyorlar—iş yaşamıyla aile, arkadaş ve iş dışındaki toplumsal yaşamı karıştırma sorunuyla karşılaşılıyorlar—nispeten yüksek ücret alma eğilimindedir.

## UDİB: Silikon Vadisi VI

- Dolayısıyla, onlar, aynı zamanda hem prekarya çalışma sürelerine sahip **prekarya** işçiler hem de artı-emek ücretleri kazanan **aristokrat** işçilerdir.
- Tabi Google içerisinde çok daha kötü koşullarda çalışan (örneğin veri girişi yapan) işçileri de unutmamak gerekiyor.
- Artı değer üretimini arttırmaya yönelik Google'ın ana yöntemi de **mutlak artı değer üretimidir** (yani iş gününü uzatmak), ancak farklı bir yaklaşımla: açık bir baskı yok, ideolojik ve toplumsal baskı kullanıyor.
- Şirketin eğlence, oyun emeği, çalışan hizmetleri ve akran baskısı şeklindeki kültürünün içine eklenmiştir.
- Sonuç, çalışan başına ortalama çalışma saati ve karşılığı ödenmemiş iş saatlerindeki artış eğilimidir.

## UDİB: Silikon Vadisi VII

- Yapılan bir araştırma Google'da çalışan bir yazılım mühendisinin ortalama haftalık çalışma süresi 62 olarak hesaplanmaktadır:
  - ▶ ABD'deki ortalama maaşın %155 zaman istihdamına denk geldiği, yani çalışma zamanlarının %55'inin karşılığı ödenmeyen ek çalışma zamanı olduğu söylenebilir
  - ▶ Bu haftalık ek 22 saatte çalışan Google için artı değer ve kâr yaratmaktadır!
  - ▶ Yılda 47 çalışma haftası olduğunu varsayarsak, karşılığı ödenmeyen fazla mesai çalışmayı yılda ortalama 1034 saat uzatmaktadır.
- Silikon Vadisi: kapitalist EİT sanayi ve kârlarının temeli olan bir **eşitsizlik, ölüm, stres ve doğa ile insanın dirliğinin yıkımı.**

**Silikon Vadisi sadece bazıları için düşlerin vadisidir!**

EİT imalat işçilerinin ölüm vadisidir, yazılım mühendislerinin (işçi aristokrasisinin) stres vadisidir, sadece yüksek kârlar elde eden sınıf için düşler vadisidir!

# UDİB:Çağrı Merkezi Çalışanları I

- Çağrı merkezleri genellikle müşteri ilişkileri üzerine odaklanmaktadır, müşteri ilişkileri firmadan-firmaya veya firmadan-müşteriye şeklinde olabilir.
- Bir çağrı merkezinin işletilmesi için gerekli olan teknolojiler, bir telefon hattı ve ağ bağlantılı bilgisayarları içermektedir:
  - ▶ Telefon hattı müşterilerle konuşmayı sağlamakta,
  - ▶ bilgisayarlar da, çalışanlara müşterilerle ilgili enformasyonu depolayan veritabanına erişimi ve telefon görüşmelerinden elde edilen verilerin girişini sağlamaktadır.
  - ▶ Çoğu zaman çalışan takibi yazılımı da kullanılmaktadır.
- Avrupa'daki çağrı merkezleri üzerine yapılan bir araştırma, çağrı merkezi işinin oldukça tekrar içeren, oldukça izlenen ve son derece stresli bir iş olduğunu ortaya koymuştur.
- Bu nedenle Çağrı Merkezlerinden, modern zaman ter fabrikası<sup>9</sup> olarak söz eden yazarlar vardır.

## UDİB:Çağrı Merkezi Çalışanları II

- Oluşan stres ve sağlığa olumsuz etkiler, çalışanların yaklaşık %25'ini devamsızlığa sevk etmektedir.
- Çalışanların genellikle kadın olması, düşük eğitim seviyelerine ve esnek çalışma saatlerine sahip olması sonucunda, çağrı merkezleri 24 saat faaliyet gösterebilmektedir.
- Bu koşullar, %40 oranında yüksek bir işçi sirkülasyonu ile sonuçlanmaktadır
- Ayrıca çağrı merkezlerinde sendika varlığı düşük bir seviyededir.
- Çağrı merkezi işi–Tekrarlayan, standartlaştırılmış, stresli ve son derece gözetimli olma eğilimindedir–genellikle iş-yaşam ve iş-aile dengesi için sorun teşkil eden esnek çalışma ve vardiya özellikleri bulunmaktadır.
- Pek çok çağrı merkezi çalışanı ve işçisi genel olarak, şirket ve müşteriler arasındaki zorlu ara birimleri idare etmek zorunda kalmaktadır.

## UDİB:Çağrı Merkezi Çalışanları III

- Bu, yerel iş ile küresel sermayenin doğası arasında ve çalışma hayatı ile aile hayatı arasında kayda değer bir duyuşsal emek çabası gerektirmektedir.
- Ev işine dönüşmüş emeği niteleyen özellikleri var:
  - ▶ iş sürekliliği yok
  - ▶ oldukça düşük ücretler, çok uzun çalışma saatleri, oldukça monoton iş
  - ▶ sendikasızlık, hakların ve sosyal güvenliğin olmaması
  - ▶ yüksek nitelikler elde etmek için hiçbir fırsat yok, terfi yok
- Ev işine dönüşmüş emek, *ücretli olmayan emekçilerin, . . . ücretli emeğin mümkün olan sömürsünün üzerinde, aşırı sömürülmesidir.*

Bu tür gayri resmi işler, *kontROLSÜZ, Sınırsız bir sömürü kaynağıdır!*

---

<sup>9</sup>maliyeti ucuzlaştırmak amacıyla ucuza, sigortasız, güvencesiz ve kimi zaman çocuk yaşta işçi çalıştırılan, genellikle uzakdoğuyla beraber anılan fabrikalar/atölyeler

# UDİB: Sosyal Medya I

- Sosyal medya sitelerinin sosyalliği enformasyon ve iletişimle birleşmiş paylaşma, topluluk ve iş birliğine odaklanmış bir sosyallik biçimini ifade etmelerinden kaynaklanır.
- Bir şirkete ait olan (Google, Baidu, Facebook, Twitter, YouTube, Blogspot, LinkedIn, vb.) platformların ortak yanı hedefli reklamcılığa ve kullanıcıların verilerini (içerik, profiller, sosyal ağlar, çevrimiçi davranışlar) bir metaya çevirmeye dayanan bir iş modeli kullanmalarındadır.
- Metaların var olabilmesi için, onları yaratan üreticilere ihtiyaç vardır.
- Fuchs, bu nedenle, eğer İnternet platformlarında zikredilen meta **kullanıcı verisi** ise, o zaman bu veriyi yaratma süreci de **değer üreten emek** olarak değerlendirilmelidir iddiasında bulunmaktadır.
- Yani bu türden bir İnternet kullanımı, satılan bir **meta** ve **değer** yaratma bakımından bir **üretken tüketim** veya üretketimdir.



- Bu bağlamda, dijital emek kavramı öne çıkmakta ve Dallas Smythe'in **izleyici emeği** tekrar canlanarak **İnternet üretketici metası** kavramına dönüşmektedir.
- Dijital emek sosyal medya üzerinde, İnternet platformları aracılığıyla, reklam veren müşterilere satılan ve karşılığında kullanıcılara hedefli reklam olarak geri dönen **İnternet üretketici metası** yaratmaktadır.

Eğer bir ürün bedavaysa, asıl ürün sizsinizdir!<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Bu slogan ilk olarak TV izleyicileri için söylendi, bkz.

<https://quoteinvestigator.com/2017/07/16/product/>

# UDİB: Sosyal Medya III

- Kongolu madenciler, Foxconn işçileri, Hintli ve Kaliforniyalı yazılım mühendisleri, çağrı merkezi işçileri ve sosyal medya üretketicilerinin hepsi, ürettikleri ürünlere ve kârlara sahip olmama anlamında yabancılaştırmıştır.

	<i>Çalışmanın nesnesi</i>	<i>Çalışmanın araçları</i>	<i>Ürün, kullanım değeri</i>
Bilişsel dijital çalışma	İnsan deneyimleri	İnsan beyinleri, elleri, ağzları, kulakları, konuşma, İnternet, platformlar	Çevrimiçi enformasyon, profiller
İletişimsel dijital çalışma	İnsan deneyimleri, çevrimiçi enformasyon	İnsan beyinleri, elleri, ağzları, kulakları, konuşma, İnternet, platformlar	Toplumsal ilişkilerde oluşturulan yeni anlamlar
İşbirlikçi dijital çalışma	İnsan deneyimleri, çevrimiçi enformasyon, çevrimiçi toplumsal ilişkiler	İnsan beyinleri, elleri, ağzları, kulakları, konuşma, İnternet, platformlar	İnsan yapımı eserler, topluluklar, toplumsal sistemler

Tablo 11.2 Sosyal medyada dijital çalışmanın üç biçimi

# UDİB: Sosyal Medya IV

- Şirketleşmiş sosyal medyadaki kullanım değerlerinin çifte karakteri söz konusu:
  - 1 Kullanıcılar kendileri için **kullanım değeri** yaratırlar: kullanıcılar ve **kamusal görünürlük** arasında toplumsal bir ilişki
  - 2 Kullanıcılar sermaye için **kullanım değeri** yaratırlar: reklam veren sanayi için **hedefli reklam** alanı
- Bu çifte karakter örneğin Facebook'u özgün bir ürün kılar.
- Fuchs'a göre, Facebook emeği, metaları ve kârları yarattığından dolayı üretken bir çalışmadır.
- Ancak bu ücretsiz bir çalışmadır ve bu bağlamda yine ücretsiz diğer düzensiz iş güçlerinin, özellikle ev işçileri ve kölelerin, niteliklerini paylaşır.

- Aynı zamanda, Facebook kullanıcıları, baskın etkinlikleri bakım çalışması, cinsel çalışma ve tüketici fiziksel çalışma olan ev işçilerinden ve köle sahiplerinin özel mülkiyeti olan ve çalışmayı red etmeleri durumunda sahipleri tarafından öldürülebilecek kölelerden oldukça farklı çalışma koşullarıyla karşı karşıyadır.
- Bütün bu çalışma türlerinin ortak yönü, işçilerin hepsinin ücretsiz çalışması ve ücretsiz işçiler olarak, ücreti ödenen düzenli emek ile yapılabilecek işlere ilişkin her hangi bir durumdan daha fazla artı değer ve kâr yaratmalarındır.
- Emeklerinin %100'ü artı emek zamandır, bu da kapitalistlerin ilave artı değer ve ilave kârlar elde etmesini sağlar.

## Daha fazlası

- İnternet üzerinde dünyanın en kötü içeriklerine maruz kalarak çalışan, yoğun bir duygusal emek harcayarak günde binlerce içeriği inceleyen, okuyan ve gözden geçiren içerik denetleme çalışanları [4, 5],
- dünyanın diğer yerlerindeki bilgisayar oyuncuları uyurken onlar için “deneyim/altın çiftçisi” görevi gören saatlerce bilgisayar başında kalan ucuz ve güvencesiz oyuncu işçiler [6, 7, 8],
- muazzam miktardaki veri üzerinde düşük ücretle, makine öğrenmesi yöntemlerinin daha iyi çalışması için veri hazırlayan, örneğin resimler üzerinde nesnelere seçen ve işaretleyen, tıpkı zamanındaki parça başı iş yapan işçilere benzeyen etiketleme işçileri [9, 10, 11]
- doğal dil işleme araçları için çalıştırılan mahkumlar [12]
- Uber arabalarını süren, restoranlar için paket taşıyan, ama bütün bu işleri İnternet’e bağlı bir uygulama yardımıyla ve kimi zaman itibar puanı toplayarak yapan serbest çalışanlar, *gig* işçiler [13]
- Akıllı telefonlar için **kalay çıkaran Endonezya’daki maden işçileri** [1]
- Yemek teslimatı için kullanılan **Kiwibotları saatte 2 dolar ücret alarak idare eden Kolombiya’lı işçiler**

Dinlediğiniz için teşekkürler!

# Adaletsiz Gelir Dağılımı [1]

Konum	Ülke	Ortalama Aylık Maaş (\$)
CEO	ABD	16200
Intel Bulut Mühendisi	ABD	12000
Satış Müdürü	ABD	11200
Makine Öğrenmesi Mühendisi	ABD	9500
Yazılım Geliştirici (Uygulama Geliştirme)	ABD	8600
Yeraltı Madencisi	Kanada	5800
Amazon Veri Merkezi Teknisyeni	ABD	5000
Atık Toplayıcı	ABD	3500
Amazon Teslimat Şöförü	ABD	2900
Montaj İşçisi	ABD	2400
Amazon Ambar İşçisi	ABD	2100
Foxconn Montaj İşçisi	Çin	1300
Yazılım Geliştirici	Romanya	1100
Yazılım Mühendisi	Hindistan	600
Facebook İçerik Denetimi	Filipinler	400
Çağrı Merkezi İşçileri	Filipinler	300
Yeraltı Madencisi	Çin	200
Atık Toplayıcı	Hindistan	<200
Yeraltı Madencisi	Kongo	≈0
Karşılığı Ödemeyen Kullanıcı Emeği	Uluslararası	≈0

# Dijital Medya Endüstrisi [3]

<i>Tipik çalışma koşulları</i>	<i>Zorlama biçimi</i>	<i>Tipik örnekler</i>
Köle efendilerinin mülkiyeti ya da yarı-zamanlı mülkiyeti (angarya emek sisteminde) olan köle işçiler bulunmaktadır; efendiler için kurallarına uymamaları durumunda köleleri öldürebilir. Bu köle çalışması yeni bir emperyalist sisteme gömülmüdü; bu sistemde, gelişmekte olan ülkelerdeki köle çalışması, maden çıkararak Batı dijital medya şirketleri için kâr üretmektedir.	Fiziksel şiddet, işgücünün askeri kontrolü: çalışma reddedildiği takdirde öldürülme tehdidi	Afrikalı köle maden işçileri
Yüksek seviyede standartlaştırma, askeri tatbikat, işçilerin yüksek bir ölüm, ciddi yaralanma ya da zehirlenme veya intihar etme riski taşıyacağı derecede emeğin sermayenin ölümcül ve biçimsel boyunduruğu altına girmesi, köylülerin ücretli işçiler olmak üzere topraktan ayrılmış kentsele bölgelere çekildiği ilkel birikim, işçilerin, toprağın, dünyanın, havanın, suyun, ailelerin kirlenmesi (doğanın ve işçilerin yok edilmesi), parça başı iş gibi özellikleri barındırabilen Taylorist endüstriyel çalışma. Bu şekilde bir çalışma çoğu zaman ağırlıklı olarak ya da önemli bir dereceye kadar kadınlar tarafından yerine getirilmektedir.	İki kere özgür ücretli emek, gözetim, askeri tatbikat, gözetim, cezalar	Çin ve Silikon Vadisi'ndeki EIT montajı ve imalatı endüstrisi
Giderlerden tasarruf etmek ve kârı azami seviyeye çekmek amacıyla bilgi işini geliştirmekte olan ülkelerden dış kaynak kullanımı yoluyla temin eden ve mutlak ve zorunlu geçicilik ve hareketlilik (yüksek-teknoloji göçebeleri, küresel body shopping, sanal göç) uygulama eğilimi gösteren yeni emperyalizm biçiminde sömürülen bilgi işçileri	Özgürlük ve katılıma vurgu yapan yönetim dili, sessiz zorlama, işi kaybetme korkusundan kaynaklanan öz-disiplin, düşük sendikalaşma seviyesi, direnişi zorlaştırmaktadır.	Hint yazılım mühendisleri
Yüksek derecede standartlaşma, tekrarlama ve yüksek derecede izlenme (görelî artı değer üretimi yöntemi olarak kontrol), bilgi işçisi aristokrasisinin profesyonel işine kıyasla daha az karşılığı ödenme eğilimi ve yüksek seviyede kadın işçiler içermeye eğilimi gösteren Taylorist hizmet işi (gri yaka). Güvencesiz hizmet işi özellikle cinsiyetçidir ve çok katmanlı bir şekilde ev işçilerinin emeğiyle kıyaslanabilir zira bu işçiler genellikle kadındır, sendikalar tarafından ya hiç temsil edilmez ya da çok az temsil edilirler, en uzun çalışma saatlerine sahip olmalarına rağmen en düşük ücretleri alırlar, gayet monoton bir işte, duygulanımsal faaliyetlerde (satış ve müşteri ilişkileri gibi hizmet işi) çalışırlar ve tüketimi düzenleyen ve cinsel çağrışımlara sahip bir işi yerine getirirler. Ayrıca diğer dijital emek biçimleri genellikle ev işine dönmüş ve güçlü bir cinsiyetçilik göstermektedir fakat güvencesiz hizmet işi yüksek derecede ve çok boyutlu bir şekilde ev kadınılaşmış bir emek biçimi olma eğilimi göstermektedir.	İki kere özgür ücretli çalışma, performans takibi, Taylorist çalışma standartlaştırması	Çağrı merkezi işçileri
Uluslararası dijital işbölümündeki düşük ücretli işlere kıyasla dijital emek aristokrasisinin aldığı artı ücret olarak yüksek ücretler, uzun saatler boyunca çalışma pahasına (mutlak artı değer üretimi) olmaktadır. Yüksek ücretler alan ve yoğun stres altında kalan işçiler.	Öz-disiplin, kapitalizmin yeni ruhu, sosyal baskı ve akrân baskısı, iş ortamında çok zaman harcama teşvikleri (restoran, spor tesisleri, sosyal etkinlikler)	Google yazılım mühendisleri
Dijital emeğin bu biçimi Öz-disiplini ve ev işinin bazı özelliklerini paylaşılmaktadır: ücretsizdir, tamamen sendikalaşmamıştır ve sansuz bir şekilde sömürülmektedir. İkili bir kullanım değeri (sosyallık ve veri metası) yaratır ve ters yüz edilmiş bir meta fetişizmiyle karşılaşmaktadır (meta karakteri sosyal faydaların arkasına saklanmaktadır)	Öz-disiplin, sosyal zorlama	Ticari sosyal ağ siteleri ve kurumsal sosyal medya kullanıcıları (Facebook, YouTube, Google, Twitter, vb.)



# Dijital Medya Endüstrisi [3]

UDİ'nin boyutu	Üretim ilişkileri	Üretici güçler	Emek gücü (özne)	Çalışma nesnesi	Çalışma araçları	Çalışmanın ürünü	Çalışma zamanı ve oyun zamanı arasındaki ilişki
Köle maden işçiler	Köle-köle sahibi	Tarımsal üretim	Köle sahibinin özel mülkiyeti	Doğa	Madencilik ekipmanı	Madenler: kasiterit (kalayın temeli), volframit, koltan (tantalin temeli), altın, tungsten	Yaşam hiç de oyun ve eğlence içermeye eğilimi göstermemekte, aksine aşırı zahmet ve ölüm tehdidiyle dolu olmakta ve hiç oyun içermemektedir
Taylorist donanım montajcıları	İşçi-sermaye	Endüstriyel üretim	<b>Meta</b>	Madenler, yarı-iletkenler, EİT parçaları	Makine sistemi	Yarı-iletkenler, bilgisayarlar, çevresel birimler	Çalışma ve oyun zamanının ayrımı
Gelişmekte olan ülkelerde emperyalist bir şekilde sömürülen bilgi işçileri	İşçiler-sermaye	Enformasyon üretimi	<b>Meta</b>	Veri	Bilgisayarlar, beyin	Yazılım, nesneleşmiş bilgi	Boş zaman çalışma zamanı tarafından sömürülme eğilimi göstermektedir, yönetim, çalışmayı eğlence ve oyun olarak sunmayı denemektedir.
Prekarya hizmet işçileri	İşçiler-sermaye	Endüstriyelleşmiş enformasyon üretimi, enformasyon üretimi	<b>Meta</b>	<b>Kültür</b>	Bilgisayarlar, telefonlar, beyinler	Müşteri ilişkileri, halklaileşimler, içerik, yazılım	Çalışma zamanı ve oyun zamanı arasında ayrım
Yüksek ücretli bilgi işçileri	Güvencesiz işçiler-yüksek ücretli bilgi işçileri-sermaye	Enformasyon üretimi	<b>Meta</b>	<b>Kültür</b>	Bilgisayarlar, beyinler	İçerik, yazılım	Oyun emeği: çalışma ve oyun zamanı arasında bulanıklaşmış sınır - boş zaman emek zamanına dönüşmektedir, emek zamanı kısmen oyun deneyimi olarak sunulmaktadır
İnternet üreticisi emeği	Üretketiciler-sermaye	Enformasyon üretimi	<b>Meta yok</b>	<b>Kültürler</b>	Bilgisayarlar, beyinler	İçerik, yazılım, sosyal ağlar, kullanıcı tarafından oluşturulmuş içerik; davranışsal veri, profil verisi, sosyal ağ verisi	Oyun emeği: oyun zamanı ücreti ödenmeyen emek zamanıdır

-  Kate Crawford, Vladan Joler, *Anatomy of an AI System*, AI Now Institute and Share Lab, 7 Eylül 2018
-  Christian Fuchs, *Sosyal Medya: Eleştirel Bir Giriş*, NotaBene Yayınları, 2020
-  Christian Fuchs, *Dijital Emek ve Karl Marx*, NotaBene Yayınları, 2015.
-  Susan Benesch, Emma Llansó, *COVID-19'dan sonra teknoloji şirketlerinin üzerimizdeki kolluk uygulamaları için algoritmaları kullanmalarına izin veremeyiz*, Sendika.org, 22 Mayıs 2020 (Çev. T. E. Kalaycı)
-  Sarah T. Roberts, *Behind the Screen: Content Moderation in the Shadows of Social Media*, Yale University Press, 2019
-  David Barboza, *Boring game? Hire a player*, The New York Times, 9 Aralık 2005
-  Caroline Bailey, *China's full-time computer gamers*, BBC News, 13 Ekim 2006

-  Maddy Myers, Gold-farming in Heroes of the Storm is My New Part-Time Job, Paste Magazine, 9 Temmuz 2015
-  Li Yuan, How Cheap Labor Drives China's AI Ambitions, The New York Times, 25 Kasım 2018
-  Kate Kaye, These companies claim to provide “fair-trade” data work. Do they?, MIT Technology Review, 7 Ağustos 2019
-  Charlie Campbell, ‘AI Farms’ Are at the Forefront of China's Global Ambitions, Time, 1 Şubat 2019
-  Technology Review, Yeni kurulan bir Yapay Zekâ şirketi algoritmaları eğitmek için yeni bir ucuz emek kaynağı buldu: Mahkûmlar, Sendika.org, 5 Nisan 2019 (çev. T. E. Kalaycı)
-  Wikipedia, Gig worker, 7 Temmuz 2020