

## Bu sayıda...

### Giriş: Dijital emek, dijital kültür

İcatlara ve teknolojik yeniliklere dair algı ve temsillerle ilgili olarak teknoloji tarihinde kısa bir gezinti yapacak olursak, temelde iki tür hikâyeyle karşılaşırız. Gündelik sohbetlerde giderek daha fazla karşılaştığımız ve siyasetçilerin de sıklıkla başvurduğu kötümser versiyonda, yeni teknolojiler insanlığı esir almıştır. İnsanlar birbirinden ya da toplumsal sorunlardan çok akıllı telefonlarıyla, Instagram’a yükledikleri yemek fotoğrafları ve “selfie”leriyle ilgilidir. “Gerçek” ilişkilerin yerini “sanal” olanları almış, yabancılaşma toplumun tamamına yayılmıştır. Örneğin bu kötümser anlatıya göre, video oyunları saldırganlığı ve bireyin yalnızlığını yeniden üretmekten başka bir şeye yaramaz.

Teknolojiyle imtihanımıza iyimser yönde cevap veren yaklaşımlar ise, insanlığın kullanımına sunulan icatların ve teknolojik yeniliklerin hayatı kolaylaştıracağı noktasında birleşir. Örneğin tarihsel belgelere bakıldığında, telgrafın savaşları bitirip dünyaya barış getireceği, telefonun iş dünyasını kurtarıp kadınları özgürleştireceği gibi iddialarla karşılaşırız (Mosco, 2004).

Elektrik, telgraf, telefon, radyo ve televizyona dair böylesi güzellemlerden internet ve dijital teknolojiler de nasibini aldı. Zira internetin de yaratıcılığı tetikleyip insanlığın başının belası olan çalışmayı hafifleteceği, hatta ortadan kaldıracığı şeklinde mitik anlatılara rastlamak mümkün. Yeni teknolojilerin çalışmayı dönüştüreceği, endüstriyel emekle anılan sömürüyü ve sınıf çatışmasını ortadan kaldıracığı, sonsuz ve sorunsuz bir ekonomik büyüme getireceği söylemi, *Wired* dergisinin başını çektiği popüler yazının etkisiyle toplumsal imgelemde, Daniel Bell, Marc Uri Porat ve Alvin Toffler gibi yazarların çalışmalarıyla da akademide kendine geniş bir alan açtı. Bilgi ve bilişim ekonomisi söylemleri son olarak “yaratıcı ekonomi” ve “dijital ekonomi” gibi kavramlarla karşımıza çıktı (Florida, 2005).

Ancak, dijital ve onun toplumsal olanı özgürleştirme potansiyeline dair bu ege-

men anlatılara karşı eleştirel yaklaşımlar artık daha görünür. Bu bakımdan, dijital emek konusunda ilk kolektif entelektüel hareketin, Kanada'nın Ontario eyaletinde 2009 yılında düzenlenen "Digital Labour: Workers, Authors, Citizens" adlı konferans olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu organizasyonu, alanın önemli isimlerinden Trebor Scholz ve ekibinin New School'da 2010'dan beri aralıklarla düzenlediği "Digital Labor" başlıklı konferanslar izledi. Söz konusu konferansların içeriğine bakıldığında, dijital teknolojilerin artık birkaç "bilgisayar delisinin" tuhaf ilgi alanı olmanın ötesine geçtiği açıkça görülebiliyor. Konferanslarda ele alınan konular ve kavramlar oldukça çeşitli: çağrı merkezlerinde direniş, dijital TV ekonomisinde görünmez emek biçimleri, istihdam yasaları ve yaratıcı emek ilişkisi, dijital teknolojiler ve gazetecilik, otonomist Marksizm, dijital teknolojiler ve müzik üretimi, dijital platformlar ve güvencesizlik, Internet 2.0 ve öznellik, video oyun endüstrisi ve oyun ile çalışmanın iç içe geçmesi, trol kültürü, dijital teknolojiler ve müşteri-rekler ilişkisi, feminizm ve dijital emek, dron teknolojileri ve emperyalizm, iletişim-sel kapitalizm, yakınsama kültürü ve dijital emek, internet ve paylaşım ekonomisi.

Adını andığımız konferanslar ve katılımcıları, canlı bir tartışmanın kapsamlı sayılabilecek bir külliyyatını da ürettiler. Bu alandaki çalışmaların tamamını burada ele alamamak da, köşe taşı sayılabilecek bazı çalışmalara işaret etmemiz gerekiyor.

Öncelikle Trebor Scholz'un *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory* adlı derlemesini anmamak olmaz. Tiziana Terranova'nın derlemedeki "Free Labor" başlıklı katkısının özellikle altını çizmek gerekir zira Terranova, internette gönüllülük temelli çalışma ile sömürü ilişkisini ilk kuran isimlerden. Yine bu derlemede Ayhan Ayteş'in Amazon Mechanical Turk adlı platformdan hareketle bilgisayarların yapamadığı işlerin (Human Intelligence Task) insanlara neredeyse bedavaya yaptırılmasına dair tarihsel ve teorik eleştirisi, Jodi Dean'ın iletişim-sel kapitalizm kavramından hareketle bloglara dair çalışması, Mark Andrejeviç'in Internet 2.0'a referansla yabancılaşmayı yeniden gündeme alması önemli katkılar. Lisa Nakamura'nın dünyaca ünlü *World of Warcraft* oyununda, gelişmiş kapitalist ülkelerdeki tüketici oyuncuların yapmak istemedikleri işleri (gold farming) Çin'deki işçi oyunculara para karşılığı yaptırıp bir de üstüne ırkçılık yaptıklarını anlattığı makalesinin yanı sıra, son dönemde eserleri Türkçeye de kazandırılan Christian Fuchs'un internette sınıf ve sömürüye dair Marksist analizine de özellikle dikkat etmekte fayda var.

Scholz'un bu derlemesine ek olarak, *ephemera* dergisinin Kanada'da gerçekleşen konferans bildirilerini yayınladığı Kasım 2010 özel sayısında alana önemli katkılar yapıldığını görüyoruz (Burston, Dyer-Witheford, Hearn, 2010). Dijital emeğe dair hemen her çalışmanın bir şekilde ilişkilenecek durumunda kaldığı "gayri maddi emek", "duygulanımsal emek" ve "güvencesizlik" gibi kavramları dolaşıma sokan otonomist Marksist ve sosyalist feminist kuramcılarının bu literatüre katkıları da çok önemli (Berardi, 2009; Lazzarato, 1996, Federici 2012, Hochschild, 2003). Ekonomi politik perspektifli çalışmalar için Dan Schiller'in *Digital Capitalism: Networ-*

*king the Global Market System* adlı kitabına, Vincent Mosco'nun *To the Cloud: Big Data in a Turbulent World* başlıklı çalışmasına ve bu sayıda kendisiyle söyleşi yaptığımız Nick Dyer-Witheford'un yeni çıkan *Cyber-Proletariat* adlı eserine, yine söyleşiyle bu özel sayıya katkı veren Tiziana Terranova'nın *Network Culture: Politics for the Information Age* adlı kitabına bakılabilir.

Dijital emek, gerçekten de çok katmanlı bir alan. İletişim, antropoloji, sosyoloji, tasarım, bilim ve teknoloji çalışmaları gibi farklı disiplinlerden beslenerek hızla genişliyor. Büyük veri, finans ve algoritma (Crawford, 2014, Pasquale, 2015), dijital oyunlar (Dyer-Witheford ve de Peuter, 2009; Binark ve Bayraktutan, Bulut 2015, Galloway, 2004), arama motorları ve ırk (Noble, 2013), gözetim ve artı değer üretimi (Andrejevic, 2007; Baruh, 2007; Cohen, 2008) gibi konularda, içinde bulunduğu-muz tarihsel anı kavramak adına sadece on yıl içerisinde önemli çalışmalar yapıldı.

Türkiye'de de dijital emek ve kültüre yönelik ilginin istenilen seviyede olmasa da arttığını görebiliyoruz. Özellikle Gezi İsyanı sırasında dijital teknolojilerin eylemciler tarafından etkili bir şekilde kullanılması, eylemcilerin sınıfsal konumuna dair tartışmalar, güvencesizlik alanındaki örgütlenme çalışmaları ve Nota Bene yayınlarının hazırladığı "Janus'un Çehresi" başlıklı dizi, bu konuyu daha fazla görünür kılmaya başladı.

Biz de söz konusu çabalara bir katkı sunmayı amaçladık ve elinizdeki özel dosyaya karşınızdayız.

Sayıya teorik bir yazıyla giriş yapmayı tercih ettik. Utku Özmakas, dijital emeğe dair teorik tartışmalarda illa ki değinildiğini belirttiğimiz "gayrı maddi emek" meselesini, Michel Foucault'nun "biyopolitika" ve "insan sermayesi" kavramlarıyla beraber ele alıyor. Foucault'nun "biyopolitika" tartışmalarında başvurduğu rekabet kavramının "gayrı maddi emek" ile beraber düşünmek gerektiğini söyleyen Özmakas'ın katkısı, otonomist Marksistlerin deyimiyle "sosyal fabrika"ya dönüşmüş İnternet 2.0 gibi platformlarda oyun ve emek arasındaki çizgiyi belirsizleştiren üretim ve artı değer çıkarma süreçlerine dikkat çekmesi açısından önemli.

Zafer Kıyan ise iletişim alanında kalarak dijital kapitalizmi ekonomik süreçler ve aktörler üzerinden incelediği kapsamlı yazısında, dijital emek tartışmalarında Marksist ekonomi politığın sağladığı eleştirel perspektiflerin bugünü anlamak için vazgeçilmez olduğunu anlatıyor. Kıyan detaylı bir analizle, metalar ve emek dijitalleşse de, kapitalizme özgü sömürü dinamiğinin devam ettiğini anlatıyor.

Kıyan'ı, Ezgi Pehlivanlı-Kadayıfçı'nın dijitalleşen üretim süreçlerinden hareketle mühendislik emeğini ve toplumsal cinsiyeti tartışan yazısı izliyor. Pehlivanlı-Kadayıfçı, hem dijital teknolojilerin mühendislik emeğinin vasıflarına etkisini, hem de bu etkinin erkek egemen bir cemaatte yarattığı farklı öznellikleri toplumsal cinsiyetle ve mühendisliğe dair toplumsal algılardaki dönüşümle beraber ele alıyor.

Ebru Seçkin ve Ayşe Nur Ökten, sermayenin krizine çare olarak ortaya çıkan çağrı merkezleri hakkındaki çalışmalarıyla sayıya katkı verdi. Seçkin ve Ökten, çağrı merkezlerinin yerel ekonomilere ve işgücüne doğrudan katkı sağlayacağı yönünde-

ki iddiaları Türkiye bağlamında sorguladıkları yazılarında, her ne kadar kısa vadede olumlu etkileri olabilse de, çağrı merkezlerinde, emeğin vasıfsızlaşması yönünde küresel bir eğilim olduğunu vurguluyor.

Gülbin Özdamar Akarçay ise Alevilerin sanal alemdeki örgütlenmesini Aleviweb.com üzerinden incelediği yazısında, Alevilerin “gerçek” hayattaki parçalı cemaat yapısının, “sanal” alemde de devam ettiğini bizlere gösteriyor. Özdamar Akarçay, Aleviliğin ne olduğuna dair yoğun tartışmaların yaşandığı geniş katılımlı bu forumun, Türkiye siyasetindeki gerilimlerden etkilendiği gibi, siber saldırılar ve gözetimle de baş etmek durumunda kaldığını bir etnografiyle gözler önüne seriyor.

Mutlu Binark, Şule Karataş, Tuğrul Çomu ve Eray Koca’nın ortak çalışması ise, Türkiye’nin gündemine son iki yıl içerisinde giren troller ve troll kültürü üzerine. Trollüğün tanımını, performanslarını ve dilsel pratiklerini, hem literatür hem de konunun uzmanlarıyla yaptıkları görüşmelerden hareketle inceleyen yazarlar, manipülasyon ve eğlence amaçlı trollük arasındaki farklara dikkat çekiyor. Araştırmacılar, özellikle hakaret ve nefret suçu ile beslenen trollerle mücadele için yeni medya okuryazarlığının önemini vurguluyor.

Elinizdeki sayıda, dijital emek ve kültür meselesine teorik ve ampirik açıdan yön veren iki önemli araştırmacıyla yapılmış mülakatlar da var. Tiziana Terranova ve Nick Dyer-Witheford’la, dijital emek sömürsünü, dijital oyunları, toplumsal hareketler ve dijital teknolojileri, ve eleştirel teorinin dijitalle ilişkisini konuştuk.

Sayının hazırlanmasında bizlere değerli görüşleriyle ve bir anlamda “bedava emekleriyle” yardımcı olan anonim hakemlere hem yazarlar adına hem de kendi adımıza teşekkür ederiz.

ERGIN BULUT - AYHAN AYTEŞ

#### KAYNAKÇA

- Andrejevic, M. (2007) “Surveillance in the Digital En closure”, *The Communication Review*, 10(4): 295–317.
- Andrejevic, M. (2013) “Estranged Free Labor” Scholz, T (der.) *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory* içinde, Routledge, New York. 149-165.
- Aytes, A. (2013) “Return of the Crowds: Mechanical Turk and Neoliberal States of Exception” Scholz, T (der.) *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory* içinde, Routledge, New York. 79-98.
- Baruh, L. (2007) “Read at Your Own Risk: Shrinkage of Private Inquiry Rights in Interactive Media”, *New Media and Society*, 9(2): 187-211.
- Berardi, B. (2009) *The Soul at Work: From Alienation to Autonomy*, Semiotext(e), Los Angeles.
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2008) *Dijital Oyun*, Kalkedon, İstanbul.
- Bulut, E. (2015) “Glamor Above, Precarity Below: Immaterial Labour in the Video Game Industry”, *Critical Studies in Media Communication*, 32 (3): 193-207.
- Burston, J., Dyer-Witheford, N., & Hearn, A. der. (2010) Digital Labour: Workers, authors, citizens. *ephemera*, 10(3/4), 214–537.
- Cohen, N. (2008) “The Valorization of Surveillance: Towards a Political Economy of Facebook”, *Democratic Communication*, 22(1): 5–22.

- Crawford, K. 2014 "The Anxieties of Big Data", *The New Inquiry*. 46. <http://thenewinquiry.com/essays/the-anxieties-of-big-data/>
- Dean, J. (2013) "Whatever Blogging" Scholz, T (der.) *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory* içinde, Routledge, New York. 127-147.
- Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2009) *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Dyer-Witheford, N. (2015) *Cyber-Proletariat: Global Labour in the Digital Vortex*, Pluto Press, Londra.
- Federici, S. (2012) *Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction, and Feminist Struggle*, PM Press/Common Notions/Autonomea, ABD.
- Florida, R. (2005) *Cities and the Creative Class*, Routledge, New York, London.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Hochschild, A. R. (1983) *The Managed Heart: The Commercialisation of Human Feeling*, University of California Press, Berkeley.
- Lazzarato, M. (1996) "Immaterial Labor". Virno, P. ve Hardt, M. (der) *Radical Thought in Italy* içinde University of Minnesota Press, Minneapolis, 133–51.
- Mosco, V. (2004) *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace*, MIT Press, Massachusetts.
- Mosco, V. (2014) *To the Cloud: Big Data in a Turbulent World*, Paradigm Publishers, Boulder.
- Nakamura, L. (2009) "Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft", *Critical Studies in Media Communication*, 26(2): 128–144.
- Noble, S. (2013) "Google Search: Hyper-Visibility as a Means of Rendering Black Women and Girls Invisible", *Invisible Culture*: 19.
- Pasquale, F. (2015) *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*, Harvard University Press, Cambridge.
- Scholz, T. der. (2013) *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, Routledge, New York.
- Schiller, D. (1999) *Digital Capitalism: Networking the Global Market System*, MIT Press, Cambridge.
- Terranova, T. (2004). *Network Culture: Politics for the Information Age*, Pluto Press, Londra.