



Araştırma Makalesi

Salgın Günlerinde Dijital Kölelik Üzerine Bazı Düşünceler

*Esra İlkay Keloğlu- İşler**

ORCID: 0000-0002-1494-1712

Öz

Kölelik (chatter slavery), rızası olmaksızın kişinin başka bir kişiye ait bir meta olması olarak tanımlanırken, dijital kölelik (dijital slavery) iddialı bir kavram gibi görünebilir. Ne de olsa kişi, dijital kültürü arzulamış ve gönüllüce teknoloji tarafından cezbedilerek içine dahil olmuştur. Ancak salgın döneminde farklı sebeplerle eskisi kadar, ya da daha da artarak, dünyayla ilişkisini ekran yoluyla kuran kimseler, gerçekte sanal dünyadaki veri havuzlarında yaşayan ve evlerinden çıkamaları bile dünya çapındaki veri iletim kanallarıyla seyahat eden dijital varlıklardır. Katılımcıların kişisel verileri, mahremiyetleri, platformlardaki etkileşimleri, o platformlara sahip olan kişilere aittir. Bu durumda, insan hangi açılardan dijital köleleştirilmiştir? Bu makalede, çalışanlar; emeğini dijitalleştirilenler ve dijitalleştirme olanağından yoksun olanlar ile kendini maddi olarak üretmeyenler olarak ayrılacaktır. Bu grupların kendilerine ve hayatlarının gündelik pratiklerine yabancılaşmaları arasında bağlar kurulmaya çalışılacaktır. Salgın, iş dünyasının önde gelen isimleri tarafından 'endüstri 4.0'a geçildiğini varsayan belirli bir grubun krizi ile, toplumun alt ve orta sınıflarının, aslında, web 2.0 ile 3.0 arasında bir yerde sıkışmış olduğu çelişkinin billurlaştırmıştır. Bu çelişkinin içerdiği toplumsal sorundan yola çıkılarak makalede; esneklik, sayısal uçurum, bilgi kapitalizmi, kişisel bilgilerin mahremiyeti, gibi kavramlar üzerinde durulacaktır. Eleştirel diyalektik sorgulama yöntemi ile soyut kavramlar, somut örnekler üzerinden tartışılacaktır.

Anahtar kelimeler: dijital kölelik, esnek çalışma, sayısal uçurum, endüstri 4.0, bilgi kapitalizmi



Some Thoughts On Digital Slavery In Days Of The Outbreak

Abstract

While chatter slavery is defined as a commodity belonging to another person without their consent, digital slavery may seem like an ambitious concept. After all, one aspired to digital culture and was voluntarily enticed by technology. However, during the epidemic period, people who establish their relations with the world through the screen as before, or even more for that reason, are actually digital entities living in data pools in the virtual world and traveling through data transmission channels around the world, even if they cannot leave their homes. Their personal data, privacy, interactions on the platforms belong to the people who own those platforms. In this case, in what ways is man digitally enslaved? In this article, employees; Those who digitize their labor will be divided into those who do not have the opportunity to digitize and those who cannot produce themselves materially. It will be tried to establish links between the alienation of these groups from themselves and the daily practices of their lives. The epidemic crystallized the contradiction that the lower and middle classes of the society were actually stuck somewhere between the web 2.0 and 3.0, with the crisis of a certain group that assumed the transition to “industry 4.0” by the leaders of the business world. In this study, which is on the agenda again with this social problem; With an emphasis on concepts such as flexibility, digital divide, information capitalism, privacy of personal information, abstract concepts will be discussed through the critical dialectical inquiry method, concrete examples, and liberal mainstream methods of obtaining epistemological knowledge will be avoided, especially with a conscious choice.

Keywords: digital slavery, flexible working, digital divide, industry 4.0, knowledge capitalism

Giriş

Türkiye’de 2020 yılının mart ayından bugüne bir yılı aşkın bir süredir, insanların her türlü sosyal, ekonomik, eğitim vb. ilişkilerini dijital teknolojiler aracılığıyla kurmak zorunda kalması, kişinin kendine, işine, içinde bulunduğu topluluklara ve hatta hayatındaki anlamlı olgulara yabancılaşmasını, zamanı ve emeği üzerindeki kontrolün kime ait olduğunu sorgulamasını getirmektedir. Dijital kölelik iddialı bir kavram gibi görünebilir. Ne de olsa kişi dijital kültürü insan kendi arzulanmış ve gönüllüce teknoloji tarafından cezbedilerek içine dahil olmuştur. Dijital kölelik, içine çocukları, yetişkinleri onların iş ve eğlenceye dair eylemlerini içeren dev bir matriks gibi düşünülebilir. Ancak salgın döneminde farklı sebeplerle eskisi kadar, ya da daha da artarak, dünyayla ilişkisini ekran



yoluyla kuran kimseler, esasında sanal dünyadaki veri havuzlarında yaşayan ve evlerinden çıkamaları bile dünya çapındaki veri iletim kanallarıyla seyahat eden dijital varlıklardır. Katılımcıların kişisel verileri, mahremiyetleri, platformlardaki etkileşimleri o platformlara sahip olan kişilere aittir. Halihazırda yüzde yüz dijital bir dünyada yaşanmadığı için insanlar hem fiziksel hem sayısal dünyada aynı anda yaşamaktadır. Belki de 2021'de başlayan küresel salgın, gelecekte, dünyanın tamamen dijitalleşmesinin ilk denemesi olarak anılacaktır.

Çalışmanın çıkış noktası, insanın hangi açılardan dijital köle olarak görülebileceği sorusudur. Bu makalede, çalışanlar; emeğini dijitalleştirenler ve emeğini dijitalleştirme olanağından yoksun olanlar ile hiçbir işe giremeyenler olarak gruplandırılacaktır. Kişilerin dijital dünya ile ilişkileri bağlamında kendilerine ve hayatlarının gündelik pratiklerine yabancılaşmaları sorgulanacaktır. Salgının, kendisini endüstri 4.0'da varsayan bir toplumun, esasında, web 2.0 ile 3.0 arasında bir yerde sıkışmış olduğu çelişmesini billurlaştırması ile esneklik, sayısal uçurum, bilgi kapitalizmi, kişisel bilgilerin mahremiyeti, gibi kavramlar üzerinde durulacaktır. Bu makalede eleştirel diyalektik sorgulama yöntemi ile soyut kavramlar gündelik hayattaki deneyimlerden gelen örnekler üzerinden tartışılacak, liberal epistemolojik bilgiyi elde etme yöntemlerinden özellikle, bilinçli bir tercihle uzakta kalınacaktır. Zira, bilimsel niteliği sorgulanmaya açık, bilgi birikimine katkısı şüpheli olan, sürekli değişen akademik teşvik ve atanma/yükseltme kriterlerinin domine ettiği bir üniversiter iklimde, direniş noktası eleştirel aklın alabildiğine yükseltilmesidir. Ollman'ın deyişiyle "Diyalektik, insanoğlunun bu gezegende ilk ortaya çıktığından beri çeşitli biçimleriyle varolagelmiştir. (...) 'bugün' denilen an veya zaman dilimi 'dün' varolanın içinden, onun olasılık ve olanaklarını içerecek, aynı şekilde 'yarın' olacakları ve olabilecekleri de belirleyecek şekilde ortaya çıkmıştır" (2006:16).

Dijital kölelik kavramını salgın boyunca gündelik konuşmalarda sıklıkla yakınma şeklinde kullanıldı. Dijitalleşmenin getirdiği sorunlarla ilgili akademik yazında çok fazla yayın bulunsa da dijital kölelik hakkında bilhassa, Türkiye'de fazla çalışma bulunmamaktadır. C. Fuchs, D. Schiller, V. Mosco ve H. L. Dreyfus internet, kapitalist sistem ile enformasyon üzerine eleştirel yazılarla yazmakla birlikte özellikle son birkaç yıldır kavram entelektüel olarak tartışılır hale gelmiştir. Dreyfus (2008:14) İnternette her şeyin erişilebilir ve optimize edilebilir hale getirmek için, mükemmel bir teknoloji hatta teknolojinin doruk noktası olduğunu söylerken, her şeyin mümkün olduğunca esnek hale getirilmesi eğiliminin toplumdaki insanların da eylemlerini dijitalleştirmesini ve mümkün olduğunca çok gerçekliği birbirine bağlamaya yönlendirdiğine işaret etmektedir. Rogerson ve Rogerson (2007), Snower (2018), Chisnall'in (2020) doğrudan "dijital kölelik" kavramını kullanan çalışmalar yapmıştır. Rogerson "Sanal dünyadaki sayısız insan, sadece kişisel veri ve elektronik etkileşim ile varolur. Veri havuzlarında yaşayan ve dünya çapındaki veri iletişim kanalları ile seyahat eden dijital varlıklar. Kanallar ve havuzlar başkalarına aittir, ancak kişisel verilerin ve elektronik etkileşimlerin



mülkiyeti başkalarına aittir” eleştirisini yükseltti. Fuchs (2014:155), dijital medyanın dijital köleliğe bağlı olduğunu, bilgisayar ve laptoplarda kullanılan mineralleri çıkaran kölelerin hiçbir zaman bu aletlere sahip olamayacağını, halen yüksek sömürü ve şiddet koşullarında yaşadıklarını ve dijital medyanın bu kölelerin kan ve ölümleri üzerinde temellendiğini belirtmektedir. Chisnall ise (2020), çalışmasında kavramı çerçevesini şu şekilde çizerek tanımlamıştır:

klasik kölelikte insan, bir başka insanın sahip olduğu bir mal veya obje/şeydir. Daha yakın bir zamanda taşınır mal/köle (chatter slave) ile modern kölelik arasında daha net bir ayrım yapıldı: eski zamanın yasal olarak sahiplik ilişkisi veren tanım yerini bir kişinin üzerinde kontrol sağlanması (seks trafiğinde olduğu gibi) ile değiştirdi. Dijital kölelik hem eski tarz köleliğe hem de modern köleliğe ait unsurları içinde barındırmaktadır. Dijital kölelikte herkes kaybedendir: Çünkü bazı sözde sahipler bile, yalnızca çevrimiçi olarak sağlanan ürün ve hizmetleri tüketmek üzere arama yaparken kendileri bile köleleştirilebilirler.

O halde dijital köleliğin ilk boyutunu, emeğini vermek yerine mahrem kişisel bilgilerini verme olarak belirlemek mümkündür. Mahrem kişisel bilgilerini internette paylaşmayı kişinin kendini şeffaflaştırması olarak ifade eden Byung Chul Han, Eros'un İstirabı eserinde, Hegel'in efendi ve köle diyalektiği, yaşam ve ölüm savaşını tanımlar (2017:38).

Efendi olarak ortaya çıkan taraf ölümden korkmaz. Özgürlük, tanınma ve egemenlik arzusu, efendiyi çıplak yaşam kaygısının üstüne çıkarır. Gelecekteki köleyi Öteki'ne tabi olmaya sevk eden şey, ölme korkusudur. Fiziksel üstünlük mücadelenin sonucunu belirlemez. Belirleyici olan ölüm kapasitesidir. Ölümüne özgürlüğe (Freiheit zum Tod) sahip olmayanlar hayatlarını riske atmazlar.

Köle için bu, ölümüne dek çalışan bir vassal olmaktan geçer. Dijital kölelikte çalışan ile patron arasındaki ilişki görünmezleşmiştir. Kişi, internet ağları üzerinden kendini ve mahremiyetini alabildiğine gözler önüne sererken patron sadece imajı ve gücüyle vardır güç için kendini şeffaflaştırmaya lüzum duymaz. En büyük internet/telekomünikasyon altyapı ve ağlarındaki gücü ellerinde tutan iş insanlarına dair enformasyon, aristokrasi ve burjuvazinin bir zamanlar kullandığı Who's who kitaplarındaki kadar dahi ulaşılabilir değildir. Kurbanlar, sıradan insanlar hakkındaki her mahrem bilgi şeffaflaşırken bazı kimseler hakkındaki bilgi görünmezleşir. Google gibi arama motorlarından ne fotoğraflarına ne varlıklarına ulaşmak mümkün olmaz. Byung-Chul Han'ın dediği gibi (2020:60) “Güç sahibi olan Öteki'ni elinde tutar ki bu da ilgi peşinde koşmayı



gereksiz kılar. İlgı de otomatik olarak güce yol açmaz.” Peki, sıradan insanın dijital köleliğe giden aşamaları nelerdir? Bundan sonraki başlıkta detaylandırılacaktır.

İnsanın Dijital Varlık Olmaktan Dijital Köleliğe Uzanan Yolu

Dijital köleliğin aşamalı gerçekleştiği varsayılabilir. İlk aşama, giriş bölümünde de belirtildiği gibi kişinin kendi rızası ile dijital dünyaya adım atmasıyla gerçekleşmiştir. İkinci aşama bağımlılık¹ aşamasıdır: Televizyon, radyo ve sinema gibi kitle iletişim araçlarından başlayarak insan, varlığını uyuşma ve afyon etkisine bırakacak psikolojik unsurlara daha uyumludur denebilir. Sayılan araçların tüm özelliklerini içinde barındıran internet ve ağ yapısının kullanımının sıklığının artması ile üçüncü aşama; ile gelmektedir. Dördüncü aşama, herkesi ve her şeyi içeren bir dijitalleşme yaşanmadığı için geçiş dönemi olarak değerlendirilen hem fiziksel hem dijital dünyada var olan insanların içinde yaşadığı dönem şu anki çağdır. Gelecekte neler olabileceğinin deneyimlediğimiz salgın dönemi bize dördüncü belki de on veya yirmi sene sonra gerçekleşecek döneme dair görüngüleri sunmaktadır. Dolayısıyla bu çalışmanın kalan kısmındaki analiz üç bölümde yapılacaktır: a) Şu anda yaşanan arafta olma durumu ve onun tarihsel derin arka planı b) dijital dünyanın yarattığı yabancılaşma durumu c) salgın döneminde bireylerin günlük yaşamda deneyimlediği sorunlar.

Araf: 2.0 ile 3.0 arasında bir yer ama kesinlikle endüstri 4.0 değil!

İnsanın, sadece fiziksel bir dünyada yaşama olanaklarını yitirmesi, teknik gelişmelerin bir sonucudur. Tekniğin gelişmesi ile paralel olarak çeşitli teknolojik araçlar da peyderpey ortaya çıkmıştır. Teknik ve teknoloji birbirleriyle ilişkili ancak farklı kavramlardır. Atabek'in Ellul'den aktardığı üzere (2020:23), teknik ve teknoloji arasındaki ayrım; ilkinin daha kesin olması, teknolojinin ise blöf ve kandırmacalar içeren tekniğe dair söylemlerden ibaret olmasıdır. Ellul'ün (1989) çarpıcı argümanına göre, teknik rasyoneldir ve vaat ettiklerini yapar. Teknoloji ise söylemdir; teknisyenlerin, politikacıların, medyanın söylemleri ile teknolojinin toplumsal kalkınma ve ilerleme için tek şans olarak teknolojiyi göstermeleri bir blöftür.

Brasseur ve Biaz (2018) teknolojik gelişmeyi beş döneme ayırmaktadır: 1) 1785'den 1845'e kadar hidrolik kuvvetin, tekstilin ve demirin çağı 2) 1845 ve 1900'ler arası buharlı makineler, demiryolları ve çelik endüstrisi, 3) 1900'lerden 1950'lere elektrik, patlamalı motorlar ve kimyanın domine ettiği çağ, ve 4) 1950'lerden 1990'lere kadar olan petro-kimya, elektronik ve havacılıktaki yeniliklerin egemen olduğu çağ 5) 1990'lardan bu yana süregelen enformatik, internet ve telekom sektörlerinin öncü olduğu çağdır.

¹ Son günlerde sıklıkla medya bağımlılığı konusu dile getirile bile, tıp dünyasından son araştırmalar, bunun madde kullanımından çok farklı olduğunu ve başka değişkenlerle ve onların birbirleriyle neden-sonuç ilişkileri içinde ele alınarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedirler. Sosyal bilimcilerinde konuyu psikoloji bağlamında değerlendirerek bağımlılık kavramını daha dikkatle kullanması için bu konudaki ayrıntılı tartışmalara kaynak olarak önerilen kaynaklar: Kuss ve Griffiths (2017) ve Schou -Andreassen vd. (2016).



Beşinci çağa kuşbakışı bakmak, aynı zamanda insanın dijital köleliğinin aşamalarını ve temel kavramlarını göstermektedir. Cazals'a göre (2015:20-21), web dört dönüşüm içermektedir. İlki web 1.0 olarak 1990'da Tim Berners-Lee'nin enformasyonu internet üzerinden bağlantıları ile bulunabilir kıldığı dönemdir. İkinci dönüşüm, web 2.0 ile internetin "sosyalleşmesi" ile gerçekleşmiştir. Kullanıcılar, kendi videolarını, fotoğraflarını ve yazdıklarını paylaşmaya giderek daha fazla özendirilmiştir. Kavramsal olarak kitle kaynağı kullanımı (vrowdsourcing) olarak adlandırılan bu görüngü, toplumsaldır: Anlamın, içeriğin bireyler tarafından yaratılması, etkileşimle zenginleşmesi ve bireylerce örgütlenmesini getirir. Üçüncü dönüşüm, cep telefonları aracılığıyla, iki dönüşümdeki özelliklerin "her yerde ve her zaman" kişinin elinde, erişime açık olmasıyla gerçekleşmiştir. Dördüncü dönüşüm ise telefon ve tableten "daima" internette olan bireye, paralel bir teknolojik endüstriyel ürün sunulmasıyla gerçekleşir: Şeylerin interneti (internet of things) olarak adlandırılan bu yeni protokol arttırılmış gerçeklik gözlüklerini, akıllı bileklikleri, dronları, üç boyutlu yazıcıları vb. içerir. Bu ileri teknolojik ürünler hem internete ve hem bireye hem de diğer kişisel teknolojik aletlere bağlanan objelerdir. Giusto Barisi'nin saptadığı gibi (2005), yeni teknolojilerin gelişmesi, sayısal örgütlenmelerin de çoğalmasında etkili olmuştur. Amazon, Facebook, Airbnb, Uber gibi devler ortaya çıkmıştır. Bu devler klasik piyasaları neredeyse yerle bir ederek, yeni bir tüketim ve çalışma modeli sunmuştur. Bu aynı zamanda dijitalleşme diye adlandırılan yeni bir kültürdür. Birey söz konusu kültüre kendi rızasıyla, teknoloji tarafından cezbedilerek girmiştir. Dolayısıyla klasik kölelikteki 'istemeden' olgusunu karşılamamaktadır. Bununla birlikte hala birey için vazgeçme/hayır deme girmeme ihtimalini barındırmaktadır. Snower'a göre (2019);

dijital dünyada herkes Köle 2.0'dır. Kendi hakkındaki enformasyonu ücretsiz olarak sağlamaktadır. Bu bedava emek, dijital ağları daha da muktedir kılmaktadır. Beş büyükler diye anılan; Apple, Facebook, Amazon, Google ve Microsoft) halihazırda, dünyadaki servetin büyük kısmının yığıldığı en büyük şirketlerdir. Eski tip kölelikte bedava barınma, giyecek, yeme-içme verilirdi, iş garantisi vardı. Dijital köleye sağlanan imkanlar, bedava uygulamalar ve hizmetlerle sınırlıdır daha vahimi iş garantisi yoktur her an yerine başka daha "iyi" daha "esnek" daha "hızlı" biri alınabilir. Eğer gönüllü olarak girdiği dijital ağ ve/veya platformu (ları) köle terk etmek, bırakıp gitmek isterse ne olur? Bu durumda, her şeyi de geride bırakır: Geliştiriciler için bu kişisel veriler sanki bir bilgi plantasyonu gibidir. Genelleştirilen data üzerinde insanın/kölenin mülkiyet hakkı yoktur. Bu ilişki biçimi, dijital ağlar ve onların kullanıcıları hep birlikte 'dijital kölelik 2.0'dır.



Lazarsfeld istatistiği yönetsel arařtırmalar için kullanırken kiřilere anket yoluyla sorular soruyor ve cevaplarıyla bir paradigmayı aıklayabiliyordu. Ernst Dichter sosyal bilimlerin bilimsel yöntemlerini arzu strateji kurmak için odak grup arařtırmaları ile pazarlamanın hizmetine sunmuřtu. Günümüzde bu meřakkatli yöntemlerden ok daha kesin sonu veren bilgi toplama yöntemleri internet üzerinden toplanan verilerle algoritmalar ile geliřtirilebilmektedir. Geliřtiriciler denen bilgi iřileri, sistemin ve endüstrinin karını artırmak ve kiřilerin neyi nasıl kullandığını belirlemek için bireylerin tüm deęerli kiřisel bilgilerini, baęlantılarını, dijital kimliğini, beęenilerini, yani aęlardaki kayıtlarını kullanırlar. Bedava uygulamalar ve hizmetler karřılıęında, ise kiřinin kiřisel bilgilerine yabancılařması, hatta, imzaladıęı kiřisel bilgilerini paylařma izin belgelerini imzalamama, erezleri kabul etmeme hakkı bile kalmaz. O halde, bu bilgilerin nasıl paylařıldıęı hakkında olan/oluřacak tartıřmaların kastı olarak örtükleřtirildięi ileri sürmek mümkündür. Geleceğin meslekleri adı altında popöler ve “fütüristik” bir pazarlama ile mal ve ürünlerin pazarlamasında cazip yollar sunulmaktadır. Geleneksel üretim biçimi ve tarzında olmayan yeni mesleklerden para kazanan insanlar; (YouTube fenomenleri, Influencer’lar) esnek saatlerde evlerinden alıřan kiřilerdir. Ayrıca özellikle İletişim Fakülteleri, Güzel Sanatlar Fakülteleri gibi teknik, teknoloji ve yaratıcılık konularında eęitim alan yeni mezunlar veya örgütlü iřlerde alıřma olanaęı bulamayan veya eřitli hayal kırıklıkları yařamıř genç profesyoneller “yaratıcı sektörler” de alıřmaktadır. Konuyla ilgili olarak son yıllarda yapılan akademik arařtırmalar, onların bu makalede dijital kölelik olarak kavramlařtırılan durumlarına iliřkin pek ok sorunu ortaya koymaktadır. Salgın öncesinde de, yeni mezun öęrenciler zaten serbest alıřmayı (freelance) deneyimlemekteydi, yani iř hayatına ekingen ve güvencesiz bařlangı yapmaktaydılar. Küresel salgınla birlikte, bu durum genele yaygınlařtı. Salgının bařlamasından sonra geen bir yıllık sürede belki de bu dönemde en ok řikayet edilen durum, kiřinin kendini dijital bir köle gibi hissetmesiydi. Chomsky, 2014’te, “Esneklik, sektörde alıřanların ok ařına olduęu bir terimdir. ‘Emek reformu’ denen řeyin bir kısmı, emeęi daha “esnek” hale getirmek, insanları iře almayı ve iřten ıkarmayı kolaylařtırmaktır. Bu, yine, karın ve kontrolün maksimize edilmesini saęlamanın bir yoludur” derken esneklięi olumlu görmeyi de eleřtirmekteydi. Halihazırdaki salgın durumunda, “dijital esneklik” terimi daha fazla telaffuz edilir hale geldi, zira kapanmalarla iřlerini evrimii yürütmek zorunda kalan alıřanlar, yeni duruma uyum saęlamak zorunda kalmıřtır. Eęer alıřanlar “dijital esnek” deęillerse ve uyum saęlayamadılarsa sıkıntı yařamaya bařlamıřlardır: Mesai saatleri dıřında, gecenin bir yarısında gelen whatsapp mesajları, her an ekran karřısında olmalarının beklenmesi, özel hayat ile alıřma hayatına dair görev ve sorumluluklara ayıran zamanın birbiri iine girmesi, eęer uzaktan bir ekran karřısında alıřıyorsa yerinden hibir řekilde ayrılmamasının beklenmesi gibi baskılar dijital esneklięin dillendirilmeyen deneyim alanını oluřtırmaktadır.



Pek çok web 1.0 düzeyinde internet okur yazarı, dijital köleliğe uyum sağlamak veya liberal deyimle “dijital esnek” olabilmek için teknolojik araçlara para harcamak zorunda kaldılar. Dolayısıyla salgının, belki de web 1.0’da yaşayanları bir kademe yukarı taşıdığı, web 2.0 da yaşayanların da teknolojiyi kullanmak, içerik üretmek, paylaşmak için daha fazla uğraşmasını getirdiği ileri sürülebilir. Komşusundan ekme tarifi almak yerine instagramdan ekme yapmayı öğrenen bireylerin karantinadaki halini hatırlayınız. Oysaki, salgının öncesinde patronlar ve ticaret insanlarının toplantılarında BTK toplantılarında endüstri 4.0² ile ilgili konular konuşuluyor ve üniversitelerde bu isimde dersler veriliyordu. Dördüncü Sanayi Devrimi (veya Endüstri 4.0), modern akıllı teknolojiyi kullanarak geleneksel üretim ve endüstriyel uygulamaların devam eden otomasyonudur. Büyük ölçekli makineden makineye iletişim (ve nesnelerin interneti (IoT), artan otomasyon, gelişmiş iletişim ve kendi kendini izleme ve insan müdahalesine gerek kalmadan sorunları analiz edip teşhis edebilen akıllı makinelerin üretimi için entegre edilmiştir. Kahmann’a göre (2021), endüstri 4.0 terimi Almanlar³ tarafından icat edilmiş gibi görünse de, fikirlerin doğuşu on sene kadar öncesine dayanmaktadır. Küresel finansal krizin ertesinde 2011 yılında Dünya Ekonomik Forumunun başlattığı Daimler, Bosch ve Volkswagen gibi çokuluslu Alman şirketlerinin katıldığı “üretim endüstrisinin geleceği” projesinde amaç: İmalat endüstrisinin ve ilgili ekonomik çıkarların dijitalleşmesi lehine kamu otoritelerini harekete geçirici bir söylem oluşturmak ve bir diyalog kurmaktır. Pfeiffer’e göre (2015) bu teknolojik girişimin arkasındaki kapitalistler ütopya ısrarcıdır: Dijitalleşme yoluyla, standartlaştırılmış üretim ve hizmet yapılarıyla, küresel şirketlerin, istediği her yerde “sipariş vermesi”. Hirsch-Kreinsen’e göre de (2018:14) endüstri 4.0 hala teknik bir ütopya olarak kalmaktadır. Bu, ileri teknolojilerin üzerinde temellenen en mükemmel topluma dair bir öngörüdür. Farklı aktör gruplarının iş birliği yapmak için eyleme geçmesi ve uyumla çalışmasıdır.

Dijital Dünyanın Yarattığı Yabancılaşma

Dijital dünya’nın yarattığı yabancılaşma çok katmanlıdır. Teknolojik ürünlerin hammadde endüstrisini üreten güçlerden başlayarak “son kullanıcı”nın dijital dünyasının fiziksel dünyaya etkisine kadar çeşitlenir. Fuchs’un (2014) aktardığı gibi Marx(1844:69–84) yabancılaşma kavramının üzerinde ilk kez Paris Elyazmalarında, *Yabancılaşmış Emek Üzerine* bölümünde durmuştur. Burada dört tür yabancılaşmayı tanımlamıştır: (a) Üründen yabancılaşma (b) zorla çalıştırma

2 Ankara’da ATO’ya bağlı olarak endüstri 4.0’a uygun şekilde çalışan sadece tek bir model fabrikası olması gerçeği, endüstri 4.0’da Türkiye’nin nerede olduğunu göstermesi bakımından ilginçtir.

3 Kahnman’ın aktardığı üzere, endüstri 4.0’ın çalışma hayatındaki payının parlatılması, Alman sosyal demokrat bakan Andrea Nahles yönetiminde (BMAS- Bundesministerium für Arbeit und Soziales) Çalışma ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından yapılan “Çalışma 4.0” üzerine yapılan yeşil kitap ile olmuştur. Bakanlığın amacı, “şirketlerin esneklik ihtiyaçları ile çalışanların güvenlik talepleri arasında adil bir uzlaşmayı” teşvik etmektir (BMAS, 2015: 6).



şeklindeki emek sürecinden yabancılaşma (c) Kişinin kendine yabancılaşması (d) Kişinin diğer insanlardan ve toplumdaki yabancılaşması. 2010 yılında Çin'in Shenzhen bölgesindeki Foxconn Şehrindeki endüstri parkında düşük ücretler ve fazla çalışma saatleriyle ilgili bir intihar dalgası yaşandı. Yüz elliye aşkın insan intihara teşebbüs ederken onlarcası hayatını kaybetti. Bütün bu insanlar 25 yaşının altındaki gençlerdi. Çoğunlukla çalıştıkları binadan atlayarak ölmek istediler. Fuchs'un aktardığına göre (2014:195) intiharlarla ilgili olarak Steve Jobs Foxconn'daki fabrikalarına çalışmaya gelenler genellikle kırsal kesimden çok fakir kişiler, evlerinden ilk kez ayrılan 19 yaşlarında üniversiteye gitmek yerine fabrikaya çalışmaya giden gençler" (Jobs 2010: 21:07-21:18'dan aktaran Fuchs, 2014) şeklinde konuşur. Yani bu söylem açıkça Apple ve Foxconn'un ölümlerden sorumlu olmadığını 'genç ve aptal köylülerin' kendilerinin sorumlu tutulduğunu göstermekte ve düşük ücret, uzun çalışma saatleri, kötü muamele, insanca olmayan koşullar ise örtük tutulmuştur. Foxconn'daki fabrikalardaki koşullar Marx'ın 19. yüzyıl İngiltere'sindeki tarife benzemektedir: işçilerin yarısı 13 yaşından küçük çocuklar diğer yarısı 18 yaşından küçük genç insanlardır. Dijital dünyanın teknolojik araçlarının üretim aşamasından itibaren 'anlam' dünyasını kaybeden, kendine ve içinde yaşadığı dünyaya yabancılaşan insanlara dair bu çarpıcı örnek salgın döneminde mesai saati sekiz saatin çok üstüne çıkan, elektronik posta mesajları normalin birkaç katına çıkan, işyeri Whatsup gruplarında yöneticiler tarafından gecenin ilerleyen saatlerinde gelen mesajları görmek yanıtlamak zorunda kalan herkes için dijital kölelik, varlığını anlamlandırma bağlamında Foxconn fabrikalarındaki gençlerle aynı dramatik yabancılaşmayı hissettirmektedir.

Jaeggi (2014:38) yabancılaşmanın hala (ya da belki bir kez daha) güncel ilgi odağı olduğunu söyler. Yakın zamanda gerçekleşen ekonomik ve sosyal gelişmeler karşısında, kişi, asıl mesele olarak değilse, işin özünde, yabancılaşma olgusuyla ilgili olan artan bir hoşnutsuzluğun belirtilerini görür. Benoist'e göre(2015:23) "Yabancılaşma söz konusu ise şu soruyu sormak elzemdir: Kimden yabancılaşmak? Teknik, hakim olanı yabancılaştırıyorsa, onun giderek daha fazla hükmetmesine hizmet eder ve aynı zamanda kendi hakimiyetinin çarkı haline gelebilecek bir konuma gelebilir. Öte yandan, teknik hizmet, kime sunuluyorsa aslında esas sömürülen de odur".

Steinweg ve Esther de Haan'ın hazırladığı rapora göre dizüstü bilgisayarlar, cep telefonları, oyunlar, MP3 oynatıcılar ve web kameraları gibi ürünler önemli miktarda metal içerir. Hacim olarak en önemlileri arasında alüminyum, demir, bakır, nikel ve çinkodur. Bununla birlikte, berilyum, indiyum, tantal ve platin grubu metaller gibi yalnızca çok küçük miktarlarda kullanılan diğer

4 Bu şirket esas adı "Hon Hai Precision Industry Co., Ltd." olan Apple ürünlerini Taiwan'da üreten çokuluslu bir elektronik imalat hizmetleri firmasıdır. İpad, Iphone'un yanı sıra Kindle, Playstation3, Xbox 360 gibi ürünleri de üretmektedir. Fabrikalarındaki çalışma koşullarındaki olumsuzluklarla bilinmektedir.



metaller de günümüzün tüketici elektroniği için gereklidir. Metallerin bir cep telefonunun ağırlığının yüzde 25'ini oluşturduğu tahmin edilmektedir, piller ve pil şarj cihazları hariçtir. En büyük metal çeşitliliği devre kartında bulunur (2007). Bu metal ve mineralleri çıkarıcıların ürüne yabancılaşması söz konudur. Çıkardıkları hammaddenin kullanılacağı teknolojik ürüne sahip olma olasılıkları zordur. Salgın sırasında üretimin aksamaması için Türkiye'de birçok fabrikada çalışanların fabrikalara kapatılması ve çalışmaya devam edilmesi, marketlerde çalışan personele insanlık dışı muameleye dair örnekler medyaya yansımıştır. Ancak muhakkak ki konuyla ilgili derinlemesine akademik çalışmalar yapılması gereklidir.

Salgın Döneminde Bireylerin Günlük Yaşamda Deneyimlediği Sorunlar

Salgın nedeniyle üç tür insan emeği görünür oldu: 1) Esnek çalışmak durumunda kalanlar, 2) Emeğini dijitalleştiremeyen ve yasaklara rağmen işe gitmek zorunda olan çalışanlar. 3) Çalışma olanağı kalmayan/olmayanlar ve işsizler. Çalışma saatlerinin evden dijital çalışma esnasında uzaması ve yapılan işin tüm güne yayılması insanların daha uzun süre ekran karşısında çalışmasını getirdi. Frayysé'ye göre (2020) Dijital çağla birlikte çalışma ve boş zaman ortamları derinlemesine değişti. Dünyanın her yerinden artan miktarda insanın çalışma ve boş zamandaki eğlence etkinliği arasındaki sınırlar muğlaklaştı. Salgın döneminde, ilk analiz bölümünde sunulduğu üzere web 1.0 ile 2.0 arasında kalmış olan insanlar arasında esnek çalışma durumunda kalanlar bu yeni muğlak sınırlar arasında geçiş yapma konusunda sorunlar yaşamaya başladılar. Fiziksel eğitime devam etmeye alışmış ve sosyalleşme ihtiyacını çok yoğun yaşayan küçük çocuklar çevrimiçi ders sırasında oyun oynamaya, sosyal medyada müzik ve şarkı dinleme ile öğretmenlerini dinleme arasında kaldılar ve zaman ve ortamı yönetmekle ilgili pek çok sıkıntı ile karşılaştılar. Daha büyük öğrenciler, üniversite öğrencileri ise baştaki enerjilerini devam ettiremeyip derse katılma, ödev ve sınavları takip etme bağlamında güçlerini yitirdiler veya dijital olmayan emek sektöründe iş bulup çalışmaya başladılar. Tıp alanında uzun süreden beri doktorlar hastalara dokunmaksızın ekranlarına gelen tahlillere göre karar vermekteydi. Salgın kronik hastaları tedavi sürecinden mahrum bırakırken hastalığın getirdiği aşırı bir çalışma yükünü, yoğun nöbetleri, sağlıkta güvencesizliği ve istifa hakkından mahrum bırakılmasını getirdi. Karantina ve kapatmalarında başında, sosyalleşmek için keyifle görüntülü konuşma programlarını kullanan insanlar bir süre sonra işleri gereği ekranın karşısına geçerek katılmaları gereken toplantılara dair yorgunluk, ve istemezlik duygusuna kapıldılar.

Bu konuyu biraz daha açmak üzere en başa dönülecek olursa, örgütlü mekanda, yüz yüze yapılan toplantıların zoom, google meet, microsoft teams gibi platformlara taşınması beraberinde sorunlar; ilk elde internet hizmetine



erişme ve hizmetleri verimli kullanabilmek için teknolojik altyapıya sahip olmama olarak sayılabilirler. 2021 yılının Nisan ayında *The Economist* dergisinde, yayınlanan online çalışma ile ilgili makalede, zoom toplantılarındaki günlük katılımcı sayısının, 2019 Aralık ayının sonunda en fazla 10 milyon kişi iken dört ay sonra 300 milyondan fazla insana ulaştığı veriliyor. Henüz başlarda görüntülü toplantılarda kameralarını açarak kendine çeki düzen vererek katılan toplantılar, bir yılın sonunda kimsenin görüntüsünü 'zorunlu değilse' paylaşmak istemediği, süresi gereksizce uzayan, bir aşamaya geldi. Adı geçen makalede, Stanford Üniversitesinin son araştırmalarından birine değinerek; "Videolu toplantılarda, çalışanlar ekran aracılığıyla meslektaşlarına yakından bakmak zorunda kalıyorlar, bu da sanki arada 50 cm. den uzak olmayan bir yakınlık getiriyor. Söz konusu yakınlık beyin tarafından yumruk ya da öpücük kadar yakın bir fiziksel bağlantıymişçasına algılanıyor. Dolayısıyla bu sonsuz bakışma, insanların gözlerini kendilerine diktiği duygusu yaratarak rahatsızlık veriyor" bu zorunlu dijitalleşmenin bireyi nasıl rahatsız ettiği vurgulanmaktadır (2021:10 Nisan). Bir diğer sorun ise Dreyfus'un da belirttiği gibi (2008;121), internet ağları üzerinden insanlara giderek daha fazla bedensiz olma 'şansı' sunulmasıdır. Müstakil, her yerde bulunan zihinler, gerçek fiziksel konumu savunmasız bırakmaktadır. Ayrıca artan bilgi dağınıklığı zor takaslarla yol açmaktadır.

Bir diğer sorun salgından önce de tartışılan sayısal uçurum meselesidir. Özellikle eğitimin çevrimiçi bir hal almasıyla toplumsal bir sorun olarak ortaya çıktı. Salgın sadece Türkiye'de değil hemen hemen her ülkede toplumun daha az varlığa sahip kesimlerinde bilgi iletişim teknolojilerine ulaşımındaki eşitlik konusunu yeniden yoğun bir şekilde gündeme getirdi. "Dijital bölünme" veya "sayısal uçurum" (digital divide) internete ulaşma konusunda dünyada her ülkenin eşit olmaması ve hatta aynı ülkedeki toplumsal tabakalar arasında bile olanakların birbirine zıt şekilde eşitsiz yapısına verilen addır. Dijital bölünmenin materyal sebepleri arasında bilgi iletişim teknoloji alt yapılarının dengeli biçimde kurulmaması, bu teknolojilere toplum kesimlerinin makul fiyatlarla erişiminin sağlanamaması ve bireylerin bu konudaki becerilerinin artırılması için ticarileşmemiş eğitimlerin verilmemesi gibi olgular sayılabilir. Genel tanımına bakıldığında dijital bölünmenin iki boyutta incelendiği görülmektedir. Birinci düzlemde, bir ülkenin kendi içindeki (bireyler, haneler, işletmeler ve coğrafi bölgeler arasındaki) dijital eşitsizliğe; ikinci düzlemde ise küresel anlamdaki (gelişmekte olan ülkeler ile gelişmiş ülkeler arasındaki) dijital eşitsizliğe vurgu yapan bir kavramsallaştırmadan bahsedilmektedir (Norris, 2001). Kuzey-Güney, gelişmiş-gelişmekte olan, zengin-fakir, eğitilmiş-eğitimsiz vb. arasında bu dijital bölünmeye bağlı olarak bir "bilgi bölünmesi" de yaşanmaktadır (UNESCO, 2005).

Her ne kadar salgın öncesinde de üniversiteler uzaktan eğitimler, internet temelli ağ seminerleri gibi sistemlerle halihazırdaki sisteme ufak başlangıçlar yaptıysa da eğitim öğretim sektörü zincirleme sorunlarla karşılaştı. Peters'e



göre; “Bilgi kapitalizmi, yükselen küresel sistemi oluşturan ve devleti ve onun tarihsel ‘finansallaşma’ anını izleme, düzenleme veya denetleme kapasitesini atlayan dijital devreler içinde üniversiteleri giderek daha fazla kapsamaktadır” (2016: 22). İşlerini evden yürütmek zorunda olan akademisyen, öğretmenler, spor eğitmenleri gibi eğitim ve öğretim işinde olanlar için salgın kendilerini ekranlara zincirlenmiş bir şekilde 7/24 çalışan dijital köleler haline gelmeleriyle trajik bir hal aldı. Normal bir ders süresinden kısa sürede anlatılması gereken konular için yapılan hazırlık, adaleti sağlamak için verilen ödevleri okumak, tezler ve komiteler için zamanını sonu gelmeyen video konferanslara ayırmak ve bu arada araştırmalarını ve bilimsel çalışmalarını yürütmeye çalışmak güçlükleri hasıl oldu. Her sene değişen akademik teşvik yönetmeliği, akademik meraktan yola çıkarak yapılan çalışmaları engelleyerek kriter olarak konulan türde yayınlar oluşturulması bağlamında araştırmacıları kısıtlamaktaydı. Bununla bağlantılı olarak sadece yazarlara basım ücreti mukabili yayımcılık yapan akademik yayınevleri ortaya çıktı. Doktora ve yüksek lisans tezi yazan ve hatta lisans öğrencilerinin ödevlerini hazırlayan bu faaliyeti de internet üzerinden pazarlayan etiksiz bir girişimcilikten haberdar olmayan yoktur. Salgın öncesinde, lüks otellerde, popüler turizm destinasyonlarında yapılan fahiş ücretli kongreler, akademik bir sunum bile yapmaksızın katılım belgeleri sağlamaktaydı. Salgın sırasında bu durum; “yeni” doçentlik kriterlerine uygun yabancı yayınevleri, katılım ücretli isimleri hep birbirine benzeyen karmakarışık kısaltmalardan oluşan çevrimiçi kongreler, Ivy League eğitim kurumlarının online ücretsiz dersleri ücretli sertifikalar vererek oluşturduğu yeni bilgi pazarlama faaliyetleri pandemide giderek artmaya başladı. Tüm bunlar bilgi kapitalizmin göstergeleridir. Fuchs’un aktardığı gibi “Marx’a göre enformasyonel üretici güçlerin yükselişi, sermayenin daha fazla kar biriktirmeye izin veren teknik yolları bulma ihtiyacına içkindir (2014:151).

Sonuç

Dijital kölelik kavramına, geçmiş yıllarda sıklıkla dijital kapitalizmin içinde küçük bir konu olarak değinilirken, özellikle salgından itibaren daha çok dikkat çeken bir toplumsal sorun olmuştur. Dolayısıyla çeşitli alanlardan akademisyenlerin ilgisini çekmeye başlamıştır. Şurası bir gerçek ki kavram üzerine başka araştırmalar hali hazırda yapılmaktadır ve yapılmaya da değerlidir. Salgın durumu dijital dünyadaki gönüllülikle ilgili algıyı zorunluluğa çevirmiş, emekle ilgili görünmeyen olguları görünür hale getirmiştir. Sorunlar kamuoyunun eleştirel dikkatini çekmiştir ve yine dijital kamusal alanlar üzerinden takip edilip tepkiler verilmiştir.

Harvard Üniversitesinde Tsedal Neeley tarafından son yapılan bir araştırmaya (2020) göre uzaktan çalışmada karşılaşılan problemler on beş soru sorularak yanıtlanmıştır. Buna göre “her tür örgütte liderler ve bölüm



müdürleri öncelikle o örgütte beraber çalıştıkları insanların altyapılarının ne durumda olduğunu tespit etmelidir. Kimlerin kişisel bilgisayarı var, bağlanma ile sorunları kolaylıkla çözümleneyen personel hangileri, dijital olarak çalışabilmek için gerekli yazılıma kimlerin ihtiyacı var, bilgisayarı ve akıllı telefonu olmayan personel için ne yapılabilir, kimsenin geride kalmaması için yöneticiler durumu nasıl örgütlemelidir? Uzaktan çalışmaya geçmeden önce çalışanların birbiri ile sosyalleştiği kahve/sigara molalarının yerini neler almalıdır, akıl sağlığı ve psikolojiyi korumak için çalışanlar nasıl teşvik edilmelidir?" Türkiye'de çalışanın kendi haline sorunlarının ortasına gayri insani bir biçimde bırakıldığı fikrine varmak olasıdır. Salgın başında yaratılan işini ve sosyal güvencesini kaybetme sorunu kendi başına işini yapmaya uğraşan, bu arada çeşitli dijital ortamlardan emirler ve istekler yağdıran yöneticiler karşısında suskunluk sarmalına düşerek artan iş saatlerinde psikolojisi bozulmuş çalışanlardan nitelikli iş beklenmiştir. İnsanın psikolojisini bozan durumlardan biri belirli koşullarının belirsizliğe dönmesidir. Gönüllü olarak girdiği kendisine eğlence sağlayan dijital dünya insan için düşmanca ilişkiler içermeye başlamış ve dijital köle kendisine sağlanan hizmetlerin onun kendine ayırdığı zamanı nasıl hunharca işgal ettiğini deneyimlemek zorunda kalmıştır.

Bundan böyle salgının başındaki duruma dönmek mümkün gözükmemektedir. Büyük bir ihtimalle hem emek dijitalleşmeye devam edecek hem de bilgi daha da kapitalistleşecektir. Bu durumun bireyin eğitime aydınlanmasında geriye doğru bir adım olacağı düşünülebilir. Aynı zamanda da belki de yüz yüze eğitim, yüz yüze sağlık hizmeti para ile satın alınabilecek bir ayrıcalık haline gelerek ticarileştirilebilir.

Kaynakça

- Schou Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., ve Pallesen, S. (2016) "The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of addictive behaviors*" *Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 30, 2, 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160> Erişim Tarihi: ((15.03.2021
- Atabek, Ü. (2020) *Tarihten Geleceğe İletişim Teknolojileri*, Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Barisi G. (2005) "Les Configurations Dominantes De La Nouvelle Organisation Du Travail", *Travail et Entreprise* (der. S. Bouttelais), Paris: L'Harmattan.
- Benoist, J. (2015) 'Le Sujet de la Technique: Maîtrise, Aliénation, Expérimentation', *Sociétés*, 3, 3, 17-27. <https://doi.org/10.3917/soc.129.0017> Erişim Tarihi: (15.03.2021)
- BMAS (2015), *Grünbuch Arbeiten 4.0*, Bundesministerium für Arbeit und Soziales, <http://bit.ly/2Onbf8X>. Erişim Tarihi: (05.03.2021).
- Brasseur, M. ve Biaz, F. (2018) 'L'impact de la digitalisation des organisations sur le rapport au travail : entre aliénation et émancipation', *Question(s) de management*, 2, 2, 143-155. <https://doi.org/10.3917/qdm.182.0143> Erişim tarihi: (20.12.2020).



- Byung-Chul, H. (2020) *Şeffaflık Toplumu* (H. Barışçan), İstanbul: Metis Yayınları.
- Byung-Chul, H. (2017) *The Agony of Eros*, MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Cazals F. (2015) *Stratégies Digitales : La Méthodes Des 6C*, Paris: Deboeck Supérieur.
- Chomsky, N. (2014) On *Academic Labor*, <https://www.counterpunch.org/2014/02/28/on-academic-labor/>. Erişim tarihi (20.12.2020).
- Dreyfus, H. L. (2009) *On the internet*, New York:Routledge.
- Ellul, J. (1990) *The Technological Bluff*, Michigan: Wm. B. Eerdmans-Lightning Source.
- Fuchs, C. (2014) *Digital Labor and Karl Marx*, New York: Routledge.
- Guchet, X. (2010) 'L'objectivité Technologique, *Pour un humanisme technologique : Culture, technique et société dans la philosophie de Gilbert Simondon* (der. X. Guchet, X), Paris: Presses Universitaires de France, 133-190.
- Hirsch-Kreinsen H. (2018) Einleitung: Digitalisierung industrieller Arbeit *Digitalisierung industrieller Arbeit. Die Vision Industrie 4.0 und ihre sozialen Herausforderungen*, (der. Hirsch-Kreinsen H., Ittermann P., Niehaus J.), Baden-Baden, Nomos, 13- 32, <https://doi.org/10.5771/9783845283340-12> Erişim Tarihi:(08.03.2021).
<https://blogs.lse.ac.uk/businessreview/2020/03/04/are-we-becoming-digital-slaves-why-online-privacy-is-a-misnomer/> Erişim Tarihi: 08.03.2021
- Jaeggi, R. (2014) *Alienation*, New York: Colombia University Press.
- Jobs, S. (2010) *Interview at the 2010 D8 conference*. <http://www.youtube.com/watch?v=KEQEV6r2l2c> (accessed December 28, 2012). Erişim Tarihi: (08.03.2021).
- Kahmann, M. (2021) 'Allemagne. L'Industrie 4.0 : vers la digitalisation concertée de l'industrie manufacturière?', *Chronique Internationale de l'IREs*, 1, 1, 33-48. <https://doi.org/> Erişim Tarihi: (08.03.2021).
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L. ve Billieux, J. (2014) "Internet Addiction: A Systematic Review of Epidemiological Research for the Last Decade", *Current Pharmaceutical Design*; 20, 25, <https://doi.org/10.2174/13816128113199990617> Erişim Tarihi: (08.03.2021).
- Marx, K. (1844) *Economic and philosophic manuscripts of 1844 and the Communist Manifesto*, New York: Prometheus.
- Norris, P. (2001) *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty and the Internet World Wide*, Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Frayssé, O. (2017) "The Relation Between Production, Labor Regimes and Leisure Forms: From Slavery to Digital Capitalism", *Angles*, <http://journals.openedition.org/angles/1298> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/angles.1298> Erişim Tarihi: (11.03.2021).
- Ollman, B. (2006) *Diyalektiğin Dansı: Marx'ın Yönteminde Adımlar* (çev. C. Saraçoğlu), İstanbul: Yordam.
- Peters, M. (2016) "Inside the Global Teaching Machine: MOOCs, Academic Labour and the Future of the University. Learning and Teaching", *The International Journal of Higher Education in the Social Sciences*, 9, 2, 66-88. <http://www.jstor.org/stable/44645785>. Erişim Tarihi: (22.06.2020).
- Pfeiffer S. (2015) *Industrie 4.0 – Phänomen eines digitalen Despotismus? Ursprung, Akteure und Intentionen eines vermeintlich deutschen Technikdiskurses*, <https://www.sabine-pfeiffer.de/files/downloads/2015-Pfeiffer-digitalerDespotismus.pdf>. Erişim Tarihi: (22.01.2021).
- Rogerson, S. ve Rogerson, A. (2007) "Digital Slavery", *IMIS Journal* 17, 5, www.researchgate.net/publication/313619199_Digital_Slavery Erişim Tarihi:(17.03.2020).
- Schiller, D. (2016) "Gerçek Bilgi Toplumu", *Algı, İllüzyon, Gerçeklik* (der. E. İ. Keloğlu-Işler) Ankara: İmge Yayınevi, 183-186.
- Snowder, D. J. (2018) "The Digital Freedom Pass: Emancipation from Digital Slavery". <https://voxeu.org/article/digital-freedom-pass-emancipation-digital-slavery>. Erişim Tarihi: (08.03.2021).



SOMO (Centre for Research on Multinational Corporations) (2007) "Capacitating electronics: The corrosive effects of platinum and palladium mining on labour rights and communities", *makeITfair Report* (der. T. Steinweg ve Esther de Haan <https://www.somo.nl/nl/wp-content/uploads/sites/2/2007/11/Capacitating-Electronics.pdf> Eriřim Tarihi:(10 05 2021).

The Economist (2021) "*Virtual insanity: Love them or hate them, virtual meetings are here to stay*", 10 Nisan, 59.

Tsedal N., (2020) "15 Questions About Remote Work, Answered", *Harvard Business Review*, <https://hbr.org/2020/03/15-questions-about-remote-work-answered>, Eriřim tarihi: (10.05.2021).

UNESCO World Report (2005) *Toward Knowledge Societies*, Paris. Eriřim Tarihi (11.05. 2021).