

OBWODY PRACY: TEORIA PRACY DLA EPOKI IPHONE'ÓW

JACK LINC HUAN QIU, MELISSA GREGG, KATE CRAWFORD

Abstrakt: Tekst kwestionuje binarny podział na pracę materialną i niematerialną w epoce informacji. W zamian proponujemy model „obwodów pracy” – holistyczną perspektywę, która ułatwia połączenie różnorodnych pojęć i tradycji w studiach nad pracą i ICT (technologie informacyjne i komunikacyjne). Posiłkując się teorią „obwodu kultury” Du Gaya i jego współpracowników, argumentujemy, że stosowane powszechnie perspektywy powinny zostać poddane syntezy i aktualizacji, by oddać fundamentalne przemiany, jakim współcześnie podlega praca, jak również wskazać na najpoważniejsze problemy z tym związane. Dla tych wszystkich procesów iPhone jest naszym zdaniem zjawiskiem emblematycznym. Z jednej strony w skład naszego modelu wchodzi formalne obwody, w ramach których hierarchiczna dominacja narzucana jest pracującemu ciału przez kapitał. Z drugiej strony zaś obejmuje on nieformalne obwody, w ramach których stosunki definiowane są zarówno przez ucieleśnione praktyki, jak i społeczny i komunikacyjny kapitał. Obwody formalny i nieformalny wchodzi ze sobą w spójność w kontekście obwodów przetrwania i pracozabawy, co oznacza, że każdy z tych obwodów może wchłonąć produktywną energię wytworzoną przez każdy z nich. W niniejszym artykule przywołujemy przykład Foxconn, największego wytwórcy sprzętu elektronicznego na świecie, który produkuje także iPhone'a. Służy to zilustrowaniu użyteczności proponowanego przez nas modelu „obwodów pracy”. Podsumowując artykuł, poddajemy dyskusji szersze konsekwencje i kwestie istotne z perspektywy dalszych badań.

Słowa kluczowe: praca, iPhone, obwód kultury, Foxconn

Wprowadzenie

Przez ostatnich 15 lat można było zaobserwować ekspansję badań poświęconych relacjom między pracą a technologiami informacyjnymi i komunikacyjnymi (ICT). Chociaż doszło do znaczącego „zwrotu ku pracy” w badaniach nad ICT (Fortunati 2007; Huws 2003; Wajcman 2008), wiedza pozostaje rozproszona i podzielona pomiędzy różnymi dyscyplinami, podejściami metodologicznymi i specyfikami narodowymi¹. Wypracowane w ten sposób nowe ramy pojęciowe zostały zastosowane w odniesieniu do form pracy w ICT, od „darmowej/wolnej pracy” (*free labour*) i „pracozabawy” (*playbour*)² (Terranova 2000; Kücklich 2005), przez koncentrację na „sieciowych” i „kreatywnych” rodzajach pracy (Brouillette 2009; Fuchs 2010; Xiang 2007). Jednakże, powyższe kategorie przejawiały tendencję do skupiania się na różnych formach płatnej i nieopłaconej pracy informacyjnej. Mniej uwagi zostało poświęcone „niebieskim kolnierzykom”³, „szarym kolnierzykom”⁴ (Qiu 2010) i pracownikom „obwodów przetrwania” (*survival circuit*)⁵, znanym także jako „praca pospolita” (Castells 2009)⁶.

1 Dziękujemy redakcji czasopisma naukowego tripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society za zgodę na tłumaczenie niniejszego artykułu. W pierwotnej wersji ukazał się numerze tripleC 2014, 12(2), zob. <http://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/540/607> (przyp. red.).

2 Termin playbour został wprowadzony przez teoretyka gier wideo, Juliana Kücklicha, w znaczeniu pejoratywnym na określenie każdego sposobu posługującego się technikami gier dla uzyskania od użytkownika jakiejś darmowej pracy, która mogłaby zostać wykorzystana na potrzeby korporacji. Przykłady playbour obejmują aktywności w aplikacjach Facebooka, który wykorzystuje je do rozbudowy bazy danych na potrzeby swoich reklamodawców. W mniej podstępny, a bardziej podmiotowy rozumieniu playbour jest świadczona przez graczy, którzy traktują gry sieciowe jako źródło zarobku – na przykład wytwarzają w nich pewne artefakty, które można sprzedać z zyskiem w „rzeczywistej” walucie. W playbour upatruje się jednak także postkapitalistycznego wymiaru – akcentując jej zdolność do produktywnego, wartościowego i etycznego zorganizowania czasu wolnego w gospodarce postwzrostowej. Zob. więcej na ten temat: <http://www.theplayethic.com/2010/03/possibilitiesofplaybour.html> (przyp. tłum.).

3 „Niebieskie kolnierzyki” to tradycyjne określenie pracowników i pracownic wykonujących pracę fizyczną/ręczną (przyp. tłum.).

4 „Szare kolnierzyki” (gray collar) to inspirowana tradycyjnymi, historycznie wcześniejszymi określeniami „białych kolnierzyków” i „niebieskich kolnierzyków”, nazwa na pracowników i pracownice, którzy/-e wymykają się tamtym definicjom. Od niebieskich kolnierzyków odróżnia ich to, że zazwyczaj są lepiej wykształceni (często posiadają tytuł ukończenia uczelni wyższej), ale – w przeciwieństwie do białych kolnierzyków – nie zajmują w podziale pracy miejsca, które odpowiadałoby ich wykształceniu. Najczęściej trafiają do takich sektorów jak rolnictwo, rybolówstwo, leśnictwo, opieka medyczna, opieka nad dziećmi i osobami starszymi, bezpieczeństwo i ochrona, działy techniczne przedsiębiorstw. Definiowanie szarych kolnierzyków pozostaje jednak niejasne i sporne. Niekiedy określenie to stosuje się do pracowników w wieku emerytalnym (przyp. tłum.).

5 Obwód przetrwania (*survival circuit*) to pojęcie ukute przez Saskię Sassen (2008) na określenie tych z globalizacyjnych obwodów migracji siły roboczej, które dotyczą jej dolnego sektora i są silnie sfeminizowane. Obwody te używane są przez migrującą siłę roboczą i motywowane są walką o przetrwanie. Podejmuje ona ryzykowne, często nielegalne i wysoce niebezpieczne próby przesunięcia się w międzynarodowym podziale pracy (przyp. tłum.).

6 Manuel Castells używa terminu *praca pospolita* (*generic labour*), by zwrócić uwagę na różnicę między objętymi jego zakresem pracownikami i pracownicami, którzy pozbawieni są kwalifikacji, dostępu do specjalistycznej edukacji i dlatego ich praca jest sterowana odgórnie, a tymi, którzy dysponują swoją pracą samodzielnie i posiadają względną kontrolę nad swoją siłą roboczą (*praca samoprogramowalna*) (przyp. tłum.).

W niniejszym projekcie usiłowaliśmy zintegrować te kierunki badawcze we wspólną, holistyczną ramę, którą nazywamy „obiegami pracy” (*circuits of labour*). Czerpiemy inspirację z wydarzenia istotnie naznaczającego pole studiów kulturowych, które uznały pojawienie się walkmana Sony za wydarzenie ikoniczne i wyznaczające swego rodzaju zerwanie w obszarze studiów nad współczesnymi mediami i społeczeństwem (Du Gay i in. 1997). *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman* wprowadziła model „obiegu kultury” (*circuit of culture*)⁷, by przedstawić wzajemnie połączone rozważania konieczne do stworzenia bogatego, rzetelnego i przekonującego materiału empirycznego i teoretycznego. Podążając za tą tradycją, proponujemy podejść do iPhone’a jednocześnie jako do historycznego znaczącego (*signifier*), jak i bogatego źródła empirycznego, które można zastosować na potrzeby rozwijania teorii, w celu lepszego uchwycenia kwestii związanych z pracą, jak również ich charakterystyki i adaptacji, w ramach scalającej perspektywy obiegów pracy.

iPhone nie jest po prostu smartfonem. Raczej „reprezentuje przełomowy moment, zarówno w bardzo krótkiej historii mediów mobilnych, jak i w znacznie dłuższej historii technologii kulturowych” (Hjorth i in. 2012, 1). Uważamy go za symboliczny zestaw praktyk, zarówno osobistych, jak i przemysłowych, obecnych w ramach naszej współczesności. Nie będziemy wyolbrzymiać komercyjnego sukcesu iPhone’a jako „jak dotąd najbardziej popularnego produktu firmy Apple” (Beach i Jiang 2012, 32) czy też czempiona „cyfrowego kapitalizmu” (Schiller 2000). Nie zamierzamy także odrzucać tego urządzenia, sprowadzając je do środka wyzysku (Chan i Pun 2010), obiektu „kultu” (Belk i Tumblat 2005) lub kolejnego techno-kulturowego „mitu” (Mosco 2004; Turner 2004). Zamiast tego rozpoczniemy od potraktowania iPhone’a jako reprezentatywnego zjawiska dla „kluczowego momentu metastazy, kiedy przyswojona już, spopularyzowana technologia rozrasta się, by objąć swoim zasięgiem różnorodne formy medialne” (Crawford 2012, 219). Analizujemy iPhone’a jako sprzęt, który jest używany do różnych form komunikacji, pracy opiekuńczej i mikroorganizacji, jak również jako produkt, który opiera się na zróżnicowanych formach pracy, po to, by sprawnie działać i rozwijać się.

Podczas gdy Du Gay i jego współpracownicy używają terminu „obwód”, by określić nim zestaw połączonych idei, innym ogólnie przyjętym znaczeniem obwodu jest to proponowane przez *Oksfordzki słownik języka angielskiego*, to znaczy „odcinek przemierzany przez prąd elektryczny pomiędzy dwoma biegunami baterii; ścieżka prądu galwanicznego” (Oxford English Dictionary 1989, 229). Zbierając te znaczenia razem, nasze podejście do obwodów zaangażowanych w montaż, dystrybucję i konsumpcję iPhone’ów będzie mierzyć się

7 Przedstawione przez Du Gaya i jego współpracowników/współpracowniczki podejście postulowało, by w studiach nad danym tekstem lub artefaktem kulturowym analizować pięć jego aspektów: reprezentację, tożsamość, produkcję, konsumpcję i regulację. Aspekty te potraktowane razem składały się na obieg kultury, który umożliwiał adekwatną analizę przedmiotu badawczego.

z niektórymi godnymi uwagi ograniczeniami występującymi obecnie w teoriach pracy w studiach nad mediami i komunikacją. Nasza teoria „obwodów pracy” odczytuje iPhone’a jako a) wertykalny obwód akumulacji kapitału, b) horyzontalny obwód sieci społecznościowej oraz polityki ciała, c) połączenia lub spięcia pomiędzy a) i b). Mówiąc metaforycznie, iPhone jest naszą „baterią”, której dwoma biegunami są kapitał i ciało. Ale to coś więcej niż prosty obwód. Obwody pracy są ujmowane w formie „zintegrowanego obwodu”, złożonego z wielu odrębnych komponentów.

Niniejszy artykuł wyjaśnia sposób rozumowania odnoszący się do koncepcji „obwodów pracy”. Odpowiada na pytania: dlaczego go potrzebujemy i jak go używać. By umożliwić to wyjaśnienie, w niniejszym artykule dokonujemy przeglądu najistotniejszej literatury przedmiotu poświęconej wzajemnym relacjom pracy i ICT oraz podkreślamy, jak nasze podejście może przysłużyć się namysłowi nad tymi nurtami badawczymi i ustanowieniu połączeń między nimi. W celu zilustrowania naszego sposobu myślenia opieramy się na danych i obserwacjach terenowych dotyczących największego na świecie producenta sprzętu elektronicznego, który obecnie wytwarza większość produktów Apple’a, mianowicie sieci fabryk firmy Foxconn (Chan i Pun 2010; Qiu 2012; Sandoval 2013). Od ponad dwóch lat w Chinach prowadzi się partycypacyjne badania w działaniu, a wydarzeniami bezpośrednio je inicjującymi było nasilenie się samobójstw wśród pracowników Foxconna mające swój początek w 2010 roku. W podsumowaniu niniejszego artykułu omawiamy wyniki badań i ich szersze implikacje, w tym odnosimy się do globalnej kampanii prowadzonej przeciwko łamaniu praw pracowniczych w Foxconnie (SACOM 2010; 2011).

Podsumowując, iPhone jest dla nas symbolem szerokiego amalgamatu tematów pracowniczych, które podejmujemy w tym tekście. Jest to symbol materialny, jednak posiadający potężne znaczenie: przychodzi z daleka, ale staje się czymś intymnym w naszej codziennej pracy i życiu (Gregg 2011). Rozszerza konwencjonalne sposoby wyzysku, ale odpowiada też za budowanie alternatywnych form rozwoju w przyszłości. Opiera się na mitycznych wyobrażeniach nieprzerwanej łączności i indywidualnej kontroli, podczas gdy niepostrzeżenie pozyskuje dane o swoich użytkownikach: czasami za ich wiedzą i przyzwoleniem, czasami bez nich (Crawford 2012). Na dobre i na złe, jego kolosalne znaczenie w naszych czasach czyni z niego stosowną metaforę pozwalającą na uchwycenie „obwodów pracy”, które nas otaczają, subsumują i kształtują.

1. Praca i ICT: przegląd literatury

Istotną zmianę w badaniach dotyczących rozwoju technologii komunikacyjnych i informacyjnych w ostatnich latach przyniósł wpływ studiów nad pracą przeprowadzonych w kontekście lub w relacji do rozwoju samych tych technologii. Trend ten stał się szczególnie

zauważalny począwszy od wybuchu kryzysu finansowego z lat 2008–2009. Stało się tak prawdopodobnie dlatego, że zbyt długo „praca pozostawała ślepą plamką zachodnich studiów nad komunikacją” (McKercher i Mosco 2006, 493). W studiach kulturowych i socjologii mogliśmy również zaobserwować podobny „zwrot ku pracy” zachodzący wśród czołowych badaczy ICT (Fortunati 2007; Huws 2003; Wajcman 2008).

Czymże zatem jest praca? Jakiego rodzaju kwestie związane z pracą są omawiane w tym stale rosnącym obszarze literatury? Jakie pytania pojawiają się dzięki spotkaniu pracy i ICT?

Po pierwsze, mamy do czynienia z wylaniem się studiów nad pracownikami sektora nowych mediów oraz „pracą cyfrową”, których granicę przedmiotu zainteresowania wyznacza technologia. Dotyczy to głównie pracy najemnej w opartych na ICT środowiskach „nowej gospodarki”, bądź to w sektorze tak zwanych nowych mediów, Internetu lub przemysłów cyfrowych (Heeks 2008; Neff i in. 2005; Xiang 2007), bądź w kontekstach, w których ICT rozpowszechniły się w obrębie szerszej rozumianego rynku pracy, jak również poza nim (Di Maggio i Bonikowski 2008; Freeman 2002; Gregg 2011). Rozproszenie ICT w pracy i waga przemysłu IT dla współczesnej gospodarki sprawiają, że studia nad relacjami pracy w firmach internetowych (np. Mayer-Ahuja i Wolf 2007), organizacjach medialnych (np. Deuze 2007), jak również w innych rozwijających się sektorach pracy stają się tak istotne. W ich obszar wchodzi zarówno losy indyjskich programistów (Xiang 2007), chińskich „złotych farmerów” (producenci wirtualnych dóbr i usług dla graczy internetowych) (Heeks 2008) czy pracowników Amazon Mechanical Turk⁸ (Irani 2013).

Pomimo różnic branżowych i narodowych, wszystkie z tych studiów badają pracowników najemnych, to, jak ich praca wpływa na ICT i jak w jej ramach dochodzi do doświadczania stale rosnącego uelastycznienia, oraz jakie są dalsze przemiany w ich dochodzie i sile przetargowej. Warto jednak zapytać, który z sektorów pozostał dziś zupełnie nienaruszony przez ICT? Czy są rzeczywiste różnice między tymi pracownikami, którzy pracują bezpośrednio z komputerami i tymi, którzy obecnie tego nie robią? Chociaż sporo studiów uznaje ICT za czynnik wpływający pozytywnie na dobrobyt i mobilność pionową (np. Maggio i Bonikowski 2008), to inne jednak pokazują, że wzrost cyfrowej pracy na akord jest częścią szerszej zmiany w kierunku outsourcingu i uelastycznienia, osłabiających ogólną rynkową pozycję pracowników (np. Deuze 2007; Xiang 2007).

Drugi wątek badawczy pojawiający się w literaturze wiedzy od opiewania „klasy kreatywnej” (Florida 2010) do bardziej krytycznych kategorii „pracowników wiedzy” (McKercher i Mosco 2006; Mosco i McKercher 2009) i „pracy niematerialnej” (Lazzarato 2010; Fortunati 2007). Tutaj praca najczęściej definiowana jest nie tyle poprzez odwołanie do

8 Amazon Mechanical Turk to crowdsourcing prostych zadań, których obecnie nie można wykonać automatycznie (np. etykietowanie dużego zbioru obrazków lub zweryfikowanie tłumaczenia). Jest to jedna z usług internetowych udostępnianych przez firmę Amazon (przyp. tłum.).

wykorzystania technologii czy kwestię płac, co poprzez swoją niematerialność, co oznacza przede wszystkim generowanie symbolicznych, informacyjnych i afektywnych produktów i usług w ramach szeroko pojętego zestawu procesów pracy. Podczas gdy Florida i jego zwolennicy uważają, że klasa kreatywna reprezentuje wyższy etap nowoczesności znajdującej się obecnie w procesie tworzenia, inni postrzegają pracę niematerialną jako pogłębienie kapitalistycznej dominacji sprawowanej już nie tyle wyłącznie w miejscu pracy co również w całym obszarze życia codziennego, nie tylko w odniesieniu do tego, co cielesne, ale również tego, co intelektualne (Brouillette 2009).

Jednak czy naprawdę ma dziś sens oddzielanie pracy materialnej od niematerialnej i utrzymywanie, że ta pierwsza należy do epoki przemysłowej, podczas gdy ta druga do epoki informacyjnej? Czy pracownicy kreatywni lub pracownicy wiedzy stanowią dziś nową arystokrację robotniczą? Jak ten typ pracy odnosi się do kapitału? To niektóre z luk, jakie dostrzegamy w najnowszej literaturze przedmiotu.

Jedna z tradycji teoretyzowania pracy niematerialnej przebiega od Maurizia Lazarrato (1996), a została rozwinięta przez Michaela Hardta i Antonia Negriego (2004; 2005), jak również przez Tizianę Terranovę w jej eseju „Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy” (2000). Ujęcie prezentowane przez włoskich teoretyków i teoretyczki okazało się bardzo wpływowe pośród krytycznych studiów nad treściami dostarczonymi przez użytkowników (*user-generated content*, UGC) w ostatnich latach (Fuchs 2010; Paasonen 2010; Suhr 2009). W studiach nad grami online Julian Kücklich (2005) wprowadził pojęcie sprekaryzowanej pracozabawy lub form pracy nieopłaconej (takich jak modyfikacja gier komputerowych lub *modding*), które są dokonywane przez graczy i są darmowe z punktu widzenia firm tworzących gry online. Kücklich zwraca uwagę na to, w jaki sposób pewne aktywności są zniekształcane przez postrzeganie ich jako formy czasu wolnego, podczas gdy jednocześnie są one częścią szerszej gospodarki przemysłowych innowacji i procesów tworzenia wartości.

Należy jednak zwrócić uwagę, że tradycja ta krytykowana jest przez takich postmarksistowskich badaczy jak Adam Arvidsson i Eleanor Colleoni (2012), którzy oponują przeciwko aplikowaniu marksistowskiej teorii wartości opartej na pracy do produkcji online, ponieważ bagatelizowałoby to wagę pracy afektywnej i wymiaru finansjalizacji działań wykonywanych w jej ramach. Jednak dla takich teoretyków jak Hardt i Negri praca afektywna i praca opiekuńcza są przejawami pracy niematerialnej (2005, 8). Badaczki feministyczne postrzegają z kolei to ujęcie jako nadmiernie ograniczające, uważając, że „sfera domowa i szerzej jeszcze, sfera reprodukcji społecznej” posiadają bardziej fundamentalne znaczenie dla rozwoju prac niematerialnych i jest tak od samego początku ich konceptualnych korzeni we włoskiej akademii i w obszarze aktywizmu (Fortunati 2007, 139).

Odrębną linię badań stanowią z kolei dociekania nad pracą dobrowolną, obecnie także przyswajającą narzędzia cyfrowe, wykonywaną w ramach społecznej przedsiębiorczości (Fish i Srinivasan 2012), aktywistycznych kampanii online (Tatarchevskiy 2011), organizacji non-profit (Mook i inni 2007) oraz „sieciowej produkcji dóbr wspólnych” (*common-based peer production*) (Benkler i Nissenbaum 2006). Tutaj praca nie jest rozumiana jako podporządkowana kapitałowi lub władzy w sferze domowej. Raczej jednostki i społeczności rozbudowują istniejące ekonomie darów i kreują nowe gospodarki w trybie online i offline z nadzieją na stworzenie alternatywnych struktur władzy w obrębie globalnego i lokalnego społeczeństwa obywatelskiego. Wykonując krok dalej w bardziej radykalnie lewicowym kierunku, dochodzimy do starszych idei sieciowego anarchokomunizmu (Barbrook 1997) i cyber-Marksa (Dyer-Witherford 1999), które widzą w walkach prowadzonych o technologie informacyjne i komunikacyjne kluczowe starcie, dzięki któremu praca ma szansę zostać wyemancypowana.

Wreszcie możemy zdefiniować pracę w jej relacji do społeczeństwa sieci, bez względu na to, czy jednostki zostaną zakwalifikowane po stronie pracy wysoko produktywnej i planowanej samodzielnie (*self-programmable labor*), czy wykluczone i zdegradowane do roli pracy pospolitej (Castells 2009). Jest to model wyraźnie dychotomiczny. Po jednej jego stronie znajdują się bankierzy, pośrednicy, znani i dobrze opłacani artyści, w tym również samozatrudnieni, wykonujący projekty samodzielnie, chociaż narażeni na wysokie ryzyko i niepewność typowe dla „pracy w nowym kapitalizmie” (Sennett 2006). Z drugiej strony są nianie, dozorczy, pracownicy seksualne i ci wywłaszczeni oraz zatrudnieni poniżej swoich kwalifikacji, walczący o to, by związać koniec z końcem w obwodach przetrwania (Sassen 2004). Podczas gdy ci pierwsi cieszą się większym kapitałem społecznym i kulturowym w stosunku do tych drugich, w obu przypadkach pracownicy programują, ćwiczą i nakłaniają swoje ciała, umysły i aktywności, by były w stanie sprostać afektywnym obciążeniom fizycznie i emocjonalnie wymagającej pracy.

Binarna koncepcja usieciowionej pracy została w ostatnich latach rozwinięta i skomplikowana, choćby w ramach studiów np. Vicky Mayer (2011), które objęły Brazylię i USA. W kontekście Chin Zhao i Duffy przywołali kategorię ukutą przez Langmana, mianowicie „zinternetyzowanych ruchów społecznych” (*internetworked social movements*) (Langman 2005) i stwierdzili, że instytucjonalne ograniczenia chińskiej siły roboczej, począwszy od migrujących robotników i ofiar delokalizacji po pracowników dolnego szczebla w sektorze mediów, są coraz częściej przekraczane (Zhao i Duffy 2007). Pracownicy wchodzący w skład pracy pospolitej, chociaż ciągle uwięzieni w obwodach przetrwania, zaczęli łączyć się ze sobą nawzajem i z innymi wykluczonymi obywatelami w Chinach, jak również poza nimi, dzięki intelektualistom publicznym, NGO i transnarodowym sieciom. Trend ten uległ znacznemu wzmocnieniu począwszy od globalnego kryzysu gospodarczego (Hong 2010). W międzyczasie Jack Linchuan Qiu pokazał, że dające się zaobserwować przeobrażenia „klasy robotniczej ICT”

w chińskich miastach doprowadziły do ukształtowania się nowej, średniej-niższej warstwy społecznej w obszarze krajowego społeczeństwa sieciowego, dając początek nowej klasie pracowników sieciowych (Qiu 2009; 2012), stanowiącej „filar społeczeństwa sieciowego, paralelny do powstania przedsiębiorstwa sieciowego i państwa sieciowego, w skali globalnej i regionalnej” (Hong 2010, 81).

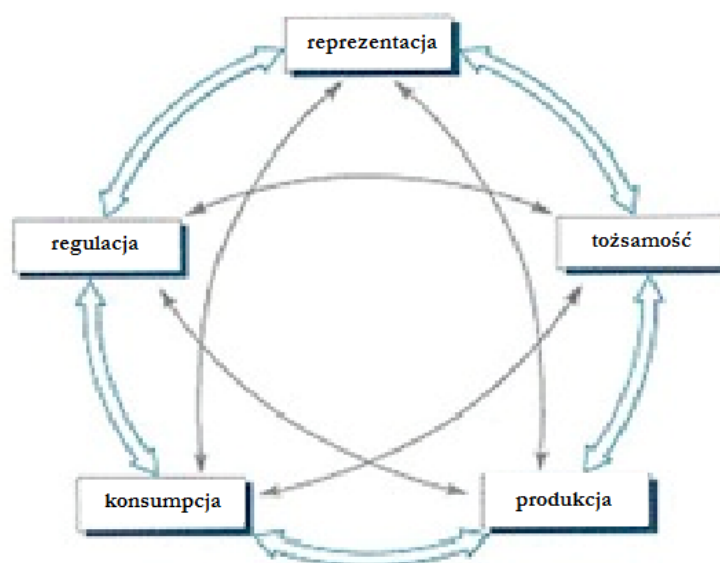
2. Potrzeba połączenia

Powyższy przegląd literatury wyraźnie pokazuje, że ogólny obraz studiów nad pracą i ICT składa się z rozsianych fragmentów wiedzy, złożonych z dość odrębnych podejść, naznaczonych fragmentacją ze względu na wychodzenie z poziomów krajowych i lokalnych, niepołączonych ze sobą ani z kontekstami globalnymi. W obrębie literatury występuje wiele wyodrębnionych podziałów, jak choćby: na pracę materialną i niematerialną, afektywną i zmechanizowaną, usieciowioną i wyizolowaną, opłacaną i wolną, wolontaryjną, kreatywną i nie-tak-kreatywną, podporządkowaną/podporządkowującą i wyzwoloną/wyzwalającą. Mamy do czynienia z narastającym zbiorem badań, część z nich prezentuje bardziej marksistowskie odchylenie niż inne, często też są przeprowadzane przez doktorantów i początkujących badaczy. W jaki sposób możemy uchwycić sens płynący ze wszystkich tych koncepcji i argumentów? Robiąc to nie tylko na nasz własny użytek, ale również tak, by wzbogaciło to badania nad ICT oraz studia nad pracą? W rzeczy samej, jeśli wszystkie powyższe studia potraktować jako produkty „pracy intelektualnej”, można by lamentować nad brakiem solidarności w obrębie świata pracy.

Model obwodów pracy, który proponujemy w niniejszym tekście, został zaprojektowany tak, by połączyć efekty rozwoju pojęciowego dokonującego się obecnie na styku studiów nad pracą i ICT oraz uczynić to bez zlekceważenia wagi cielesnych i afektywnych wymiarów formalnej sfery rynkowej dla pracy. Impas odczuwany w podejściach, które stawiają sobie za cel teoretyzowanie tak zwanej pracy „niematerialnej”, bierze się z typowo zachodniego rozdziału prywatnej i publicznej sfery pracy, który wyłączył pracę najemną z gospodarstwa domowego oraz sfeminizował wiele aspektów pracy reprodukcyjnej i domowej w całym procesie. Nasz model próbuje rozbić tę szkodliwą binarną opozycję. A rozwinięta przez nas logika obwodowa umożliwi systematyczny namysł nad empirycznym przypadkiem skoncentrowanym na powiązaniach między iPhone'em i Foxconnem.

Metafora obwodu od dawna obecna jest w badaniach, które przyjmują sieciowe podejście do studiów nad pracą, zwłaszcza gdy dotyczą one wywłaszczonych i nieuprzywilejowanych pracowników (Sassen 2004; Zhao i Duffy 2007). Dla kontrastu, obwody kultury Du Gaya i współpracowników (1997) bazują na sformułowaniu po raz

pierwszy wyróżnionym przez Johnsona (1986) w eseju „What is Cultural Studies Anyway?”⁹. Model ten łączy pięć momentów praktyki kulturowej: reprezentację, tożsamość, produkcję, konsumpcję i regulację. Pięć momentów ułożonych jest w okrąg, w którym kulturowe praktyki mogą przechodzić od jednego momentu do każdego innego z pozostałych. Jest to jednocześnie zwarty i wpływowy model. Byłby jednak nazbyt ogólny, ulotny czy wręcz idealistyczny, jeśli zastosować go do kwestii związanych z pracą i ICT. Wydaje się, że nie byłby w stanie uchwycić bądź to zakorzenionych nierówności generowanych przez stosunki władzy, bądź możliwości dokonania zmiany.



Rysunek 1: Obwód kultury Du Gaya i in. (1997).

W dwóch przykładach – walkmana Sony, ikonicznego sprzętu lat osiemdziesiątych XX wieku, oraz iPhone’a, ikony początku XXI wieku – obwód kulturowy oplata tylko jeden obieg zdarzeń. Zakładając, że obieg kultury głównego nurtu jest problematyczny, jak można się z niego wydostać i zacząć działać w alternatywnym obwodzie? Ponadto, nazywając go obwodem kulturowym, zawieramy ukryte założenie, że praca kulturowa zasługuje na więcej uwagi badawczej w stosunku do pracy materialnej. Jednym z naszych celów jest ustanowienie połączenia między niematerialną kulturą i materialną wytwórczością, w podobnym ruchu obecnym w ramach analizy New Television Economy autorstwa Mayer (2011).

⁹ Podziękowania należą się anonimowemu recenzentowi tripleC, który wskazuje, że Johnson oparł swój esej na lekturze Marksowskiego Grundrisse (1986), chociaż u Du Gaya i in. (1997) nie ma żadnego odniesienia do Marksa. Uwaga analityczna w ich modelu „obwodu kultury” zostaje także wyraźnie skierowana na odbiorców, a nie na struktury ekonomii politycznej, co jest modelem postępowania nierzadkim w przypadku studiów kulturowych.

Od czasu neoliberalnego zwrotu lat osiemdziesiątych XX wieku wiele uległo daleko idącej zmianie, tak w kulturze osobistego sprzętu elektronicznego, jak i w procesie jego produkcji. Konsumpcja rozszerzyła się; zanikła narodowa regulacja; reprezentacja została coraz bardziej zinfiltrowana przez korporacyjny marketing; tożsamość stała się sporna; materialna produkcja doznała outsourcingu do państw takich jak Chiny i Indie (Castells 2009; Dyer-Witherford 1999; Gregg 2011; McKerner i Mosco 2006; Qiu 2009; Scheller 2005). Innym dostrzegalnym trendem jest przestrzenne oddzielenie produkcji od konsumpcji w globalnym łańcuchu towarowym. Jednakże gdy chodzi o samą zawartość towarów, retoryka „prosumpcji” wykształciła się zwłaszcza wraz z rozprzestrzenieniem się osobistych urządzeń przenośnych. Oba trendy są typowe dla iPhone’a, flagowego produktu Apple.

Apple Inc. jest „największym przedsiębiorstwem USA w historii pod względem wartości giełdowej” (Browning i in. 2012). Z końcem 2011 roku Apple uzyskiwało dzięki iPhone’owi 53% swoich całkowitych dochodów oraz 67% zysku brutto (Ray 2012). To najlepsze czasy dla kapitału. Czy zatem to najgorsze czasy dla pracy? Podążając za naszym opisem obwodów pracy, umieszczamy epokę iPhone’a w obrębie wyjątkowego reżimu dominacji, napędzającego obecnie nierówności społeczne. Jednocześnie jednak odnotowujemy, że iPhone – i podobne produkty ICT – także stymulują i umożliwiają podążanie w alternatywnych kierunkach i działania na rzecz zmiany.

3. Obwody pracy

3.1. Formalny obwód pracy

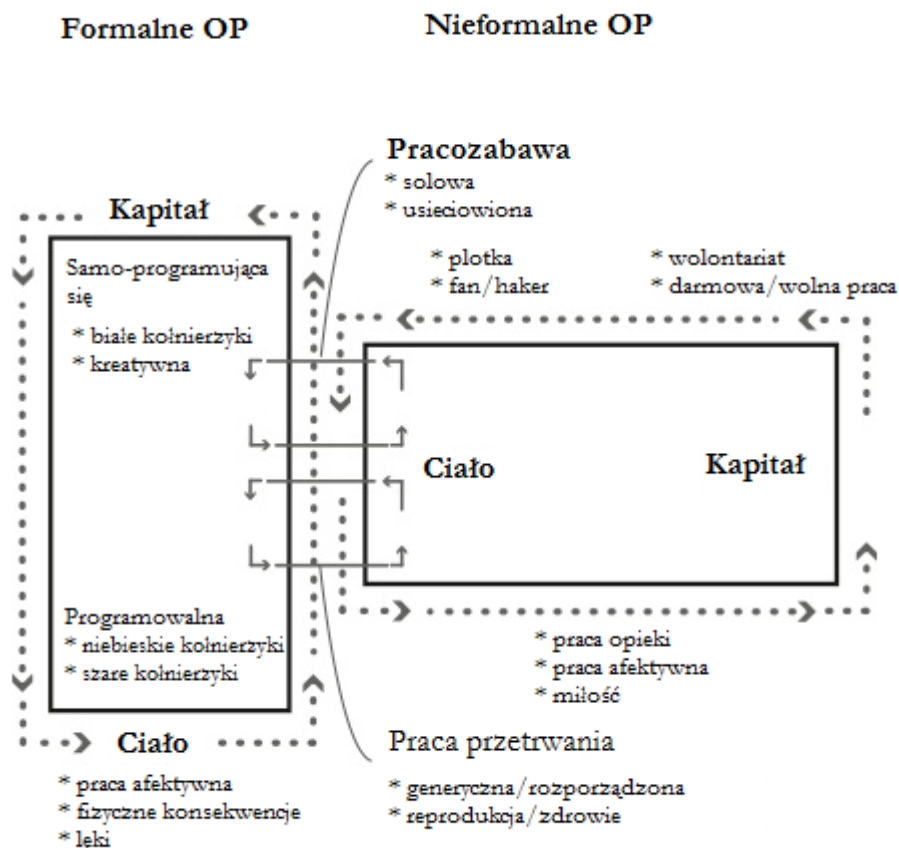
Podczas gdy wielu autorów podkreśla niematerialny, a w związku z tym „rewolucyjny” i „ulotny” aspekt przemysłu IT (Coyle 1998; Negroponte 1996), możemy zaobserwować strukturalne kontynuacje, zwłaszcza gdy przebadamy stojący za nim formalnie przemysłowy system i zestawimy to wszystko z historią fordyzmu. Pomimo nowych przestrzennych i czasowych cech określających „elastyczną akumulację”, kapitał nadal panuje nad pracą, co wyraża się przede wszystkim poprzez uporczywe i fundamentalne podporządkowanie pracującego ciała w hierarchicznym obwodzie kapitalistycznej produkcji i konsumpcji.

Chodzi nam tutaj o całość sformalizowanej gospodarki IT, włączając w nią zarówno hardware, jak i software, wytwórczość sprzętu elektronicznego, marketing, sprzedaż, usługi i przetwarzanie e-odpadów (Maxwell i Miller 2012). Chociaż niektóre z tych procesów mogą być bardziej wirtualne niż inne, wszystkie z nich opierają się na fizycznej pracy od produkcji sprzętu po konstrukcję infrastruktury, od transportu części i produktów po serwisowanie i przetwarzanie e-odpadów.

Nawet najmniej materialne formy wydatkowania pracy – na przykład przez pracowników software’u lub firmy reklamowe – posiadają swój fizyczny wymiar: pracownicy muszą usadzić swoje ciała przed komputerami i/lub telefonami i pozostać w tej pozycji przez określoną liczbę godzin zmiany. To z tego powodu inżynierowie software z Hyderabadu w Indiach określają swój system pracy najemnej mianem „sprzedaży ciała” (*body shopping*) (Xiang 2007).

Ciało jest kluczem do podporządkowania i subsumcji w tej zdecentralizowanej, zglobalizowanej i pozornie odmaterializowanej przestrzeni przemysłu IT. Tym, co jest pozyskiwane z tych ciał i ich cielesnych ruchów (lub bezruchów) jest, jednakże, to samo: wartość dodatkowa, mierzona czasem, a niekiedy również afekty (Arvidsson i Golleoni 2012; Fuchs 2010).

Istotą wkładu pracy pozostaje czas. Siła robocza stanowi największe zagrożenie, gdy odzyskują swą kontrolę nad czasem. Jeśli użyjemy klasycznej teorii wartości opartej na pracy z *Kapitału* Marksa (1986), możemy powiedzieć, że od samych początków nowoczesnego kapitalizmu polityka pracownicza zawsze była niematerialna w swoim fundamentalnym sensie. Epoka iPhone’a, w którą wkroczył globalny przemysł IT, nie zachwiała strukturą władzy, jaką jest kapitalistyczna dominacja. Obserwujemy wręcz coś przeciwnego: wartość dodatkowa wciąż jest wydobywana, a praca w dalszym ciągu ma mały wpływ na produkcję i redystrybucję. Wraz z wykształceniem się i okrzepnięciem finansowego kapitalizmu i globalnego outsourcingu logika kapitalistycznej dominacji została wzmocniona – oba te zjawiska istotnie przyczyniły się do ukształtowania współczesnego przemysłu IT. Tradycyjne związki zawodowe i władze publiczne pozostawiono w ograniczonej, na ogół lokalnej lub krajowej sferze rządzenia. Przemysł IT ułatwia odpływ kapitału. W ten sposób staje się sam twierdzą nowego kapitalizmu (Ross 2006; Schiller 2005).



Rysunek 2. Formalne i nieformalne obwody pracy. Z lewej strony ciało pracownika i kapitał tworzą odgórną i podyktowaną klasowo relację przymusu. Z prawej strony robotnik polega na wewnętrznych zasobach i wytworzonych przez siebie sieciach, by wykształcić nowe kanały radości, przetrwania i oporu.

Hierarchiczny obwód pracy z lewej strony powyższego diagramu nie jest całkiem nowy, chociaż jego specyficzne przejawy odzwierciedlają ogólną strukturalną transformację globalnego kapitalizmu tak, jak i osobliwości przemysłu IT. Odgórną dominacją kapitału w formalnych procesach pracy – w tym przypadku chronioną i umocowaną kontraktami, reżimami praw własności intelektualnej i systemami edukacji/certyfikowania – wyrażona jest poprzez narastającą polaryzację i wewnętrzną stratyfikację samego świata pracy. Część z tych zjawisk wpisuje się w stałe wzorce, na przykład, odróżnianie arystokracji robotniczej od zwyczajnych członków klasy robotniczej, „białych kołnierzyków” od „niebieskich kołnierzyków”, pracy wysoko produktywnej i planowanej samodzielnie od pracy pospolitej (Castells 2009). Ale są także nowe wzorce odznaczające się szczególnym, przestrzennym rysem. Podczas gdy na Zachodzie, włączając w to Japonię i gospodarki azjatyckich „tygrysów” – Koreę Południową, Tajwan, Hongkong i Singapur – sprzeczność między dobrze opłacaną, samoprogramującą się pracą a pracą pospolitą stała się bardziej wyraźna, miejsca pracy ze średniego szczebla w globalnej branży IT przeniosły się do bardziej zglobalizowanych regionów państw

rozwijających się, przede wszystkim do Chin i Indii. Doprowadziło to do powstania nowej kategorii „posiadających-mniej-informacji” („*information have-less*”; osoby mieszczące się w hierarchii cyfrowego świata pomiędzy posiadającymi i nieposiadającymi informację), która konstytuuje społeczną bazę dla „pracy programowalnej” (*programmable labor*): ludzi, którzy wykonują „proste czynności w nowej branży informacyjnej” (Qiu 2009, 9).

Przykłady takiej programowalnej pracy w chińskim kontekście, znane także jako czynności wykonywane przez „szare kołnierzyki”, obejmują testerów software’u, projektantów podstawowej grafiki, personel kontroli jakości i związany z obsługą bazy danych. Nazywani są „szarymi kołnierzykami”, ponieważ ich uniformy często są właśnie w kolorze szarym, a istotą ich pracy, chociaż często wykonywanej za pośrednictwem komputerów, jest powtarzalność i pracochłonność (Qiu, 2010). Gdy przyłożylibyśmy kategorię „szarych kołnierzyków” do kontekstu Indii, obejmowałaby ona wówczas takie posady, jak inżynierowie software’u niższego szczebla i personel *call centers*. Termin „programowalna” podkreśla zaś bezwzględny i nieludzki charakter procesu pracy, zdeterminowany klasycznie taylorowskimi ramami, który konstytuuje większość procesów produkcyjnych w epoce iPhone’a, w tym wszystkich tych, które odbywają się w fabrykach Foxconn.

W naszej ilustracji formalnego i hierarchicznego obwodu samoprogramujące się białe kołnierzyki znajdują się wyżej niż szare kołnierzyki, które z kolei cieszą się możliwościami czerpania znacznie większych korzyści z własnej pracy niż niebieskie kołnierzyki. Praca pospolita może wkroczyć do formalnego obwodu pracy, gdy popyt na nią przekracza jej podaż na samym dole systemu, ale może przyjąć także rolę rezerwowej armii przemysłowej w obwodach przetrwania, której egzystencja pomaga zdyscyplinować tych, którzy pozostają zatrudnieni w formalnej gospodarce. Chociaż białe kołnierzyki w momentach krytycznych również mogą zostać wykluczone z formalnego obiegu, jak miało to miejsce choćby w trakcie krachu dotcomów w latach 2000–2001. Stąd nawet ci lepiej „uposażeni” pracownicy z kategorii samoprogramującej się pracy niekoniecznie mają się lepiej niż szare i niebieskie kołnierzyki, gdy przyjrzymy się im przez pryzmat takich zmiennych, jak ryzyko, poziom stresu czy społeczna izolacja (Sennett 2006; Gregg 2011). Rozpowszechnienie efektu niemocy od białych kołnierzyków po pracę pospolitą ujawnia hierarchiczną naturę formalnego obwodu pracy, ukrytą za lukrowanym kamuflażem retoryki nowej gospodarki. Koniec końców, logika kapitału przenika z góry na dół, narzucając kontrolę nad wszystkimi warstwami pracowników po to, by zagwarantować oddolny przepływ wartości dodatkowej, umożliwiając tym samym kolejną rundę akumulacji i przeciągającej się subsumcji ciała politycznego w dochodowym obwodzie pracy.

3.2. Nieformalny obwód pracy

Ograniczenia powyższego „formalnego” obwodu pracy od dawna były ewidentne, nie tylko w związku z poważnymi feministycznymi krytykami z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XX wieku¹⁰. Im bardziej zintegrowana jest współczesna globalna gospodarka, w tym większym stopniu domaga się jeszcze bardziej wyrafinowanej analizy teoretycznej. Najnowsze prace poświęcone międzynarodowemu handlowi ludźmi, badaniom klinicznym i pozyskiwaniu komórek (zob. np. Cooper i Waldby 2014) pokazują, w jaki sposób ciało może zostać produktywnie wykorzystane dla zysku. Przy czym w wielu konkretnych kontekstach jest to bardzo często ciało kobiece czy ciała wykluczonych mniejszości. Dzieje się tak nieustannie w przypadku innych „nieformalnych” lub wątpliwie regulowanych sektorów gospodarki rynkowej, takich choćby jak prostytutka, mająca długą historię związku z białymi kołnierzykami i innymi „formalnymi” kategoriami pracy (Allison 1994).

Dla naszych celów nieformalne obwody pracy związane z iPhone’em tworzą poboczny obwód między społecznym i komunikacyjnym kapitałem z jednej strony a „kreatywnym” czy „reprodukcyjnym” ciałem z drugiej (zobacz powyższy Rysunek 2). Od strony użytkownika/konsumpcji komunikacyjne możliwości urządzeń dostarczają nowych dróg upłciowionego doświadczenia pracy opiekuńczej, która obecnie obejmuje nie tylko rzeczywiste zapewnianie obecności, lecz nowe społeczne i psychologiczne zależności. Cały zasięg kobiecej pracy afektywnej, która w sferze domowej obejmuje „emocje, opiekę, miłość, edukację, socjalizację, komunikację, informację, rozrywkę, organizację, planowanie, koordynację, logistykę” (Fortunati 2007, 144), odnajduje nowe zestaw za pośrednictwem iPhone’a. Dla pracujących kobiet, bez względu na ich pozycję w hierarchicznych, formalnych obwodach pracy, iPhone znosi oddzielenie między opłaconym a nieopłaconym obowiązkiem pracy. Przestrzenne różnice rozpuszczają się w pętli rywalizujących oczekiwań komunikacyjnych, które Gregg (2011) opisuje jako „rozplnięcie się obecności” (*presence bleed*). Praca afektywna wykonywana za pośrednictwem osobistego sprzętu jest jedną z cech pracy w kapitalizmie kognitywnym.

Jeśli rosnące znaczenie kobiet w formalnej i nieformalnej gospodarce czyni ich doświadczenie reprezentatywnym dla procesu pracy w kapitalizmie kognitywnym (Morini 2007; McRobbie 2010), tym, co pozostaje do ustalenia, są formy kapitału, które tacy pracownicy powiększają poprzez wykorzystanie swoich często dalece upłciowionych zdolności (Hakim 2010). Stopniowa feminizacja miejsca pracy przez zwiększoną partycypację jest wynikiem

10 Poza tym, że ruchom politycznym udaje się zwrócić uwagę opinii publicznej na te problemy – na przykład w kampaniach „Płaca za pracę domową” w Wielkiej Brytanii czy we Włoszech (zob. Oakley 1974; Federici 2012) – dostarczają one również pionierskich przedsięwzięć badawczo-aktywistycznych, które omawiamy w przypadku Foxconna.

strategii zarządzania zachęcających pracowników do wyrażania swoich odczuć w miejscu pracy dla korzyści, jakie firma może z tego odnieść i zagwarantować sobie koleżeńską atmosferę pomiędzy członkami zespołu (Illouz 2007; Boltanski i Chiapello 2005). Kobięce kompetencje wykorzystywane w obszarze rozmowy, czy to nakierowane na wypracowanie dobrej atmosfery przez przybieranie odpowiednich „głęboko zakorzenionych ról” (Hochschild 2009), czy na bardziej ulotnym poziomie plotek i pogłosek stwarzają dalsze źródło, którym pokrótce się zajmujemy.

Nieformalne obwody obejmują także różne formy wymian online opartych na wolontariacie, darze i piractwie, które stały się możliwe dzięki połączeniom w sieci. Bez względu na to, czy jest to fanowska praca przyczyniająca się do udoskonalenia wysoko cenionego tekstu medialnego (Andrejevic 2008), czy darmowa praca (*free labour*) (Terranova 2000) przy projektowaniu aplikacji, testowaniu i rozwoju produktu, iPhone rozciągnął boom na firmy typu start-up poza obszar mediów społecznościowych i Web 2.0 do zasilanych danymi aplikacji do muzycznych jamów (*app-jams*) czy hakatonów (maratonów programistycznych – przyp. tłum.) (Gregg i Di Salvo 2013). W innych obszarach zaś utrzymywanie stron z torrentami rozpowszechniającymi chronione prawem własności treści w formie tekstowej, dźwiękowej lub wizualnej stanowi wirtualny ekwiwalent dla handlu podrabianymi, nielegalnymi, pirackimi produktami, spełniając analogiczną potrzebę na rynku (Ho 2010).

Od Chin i Wietnamu po Turcję i Afrykę Subsaharyjską, podrabiany iPhone, popularny typ trefnego telefonu lub „shanzhaji” (podróbek – przyp. tłum.), to skrajne przypadki pracy sieciowej subwersywnej wobec konserwatywnej logiki kapitalistycznej – przejaw oddolnej kreatywności, która zasila na powrót system formalny; na przykład rozwijając sieci „licencjonowanych” wytwórców trefnych telefonów (Wallis i Qiu 2012). Nie powinniśmy się dziwić, że te niedrogie podrabiane telefony odgrywają istotną rolę w rozpowszechnianiu plotek, a nawet nienawistnych przemów, doprowadzając do zamieszek na tle etnicznym w wielu rozwijających się regionach świata, od Chin po Bliski Wschód, świadcząc o tym, jak „czcza” gadanina (komunikacja) może wprawić gromadzące się, materialne ciała w działanie (Qiu 2009). Choć bardziej aktualny wyraz takiego nieformalnego obwodu komunikacyjnego odnajdujemy w fabryce butów Yue Yuen, która grupuje ponad trzydzieści tysięcy wyposażonych w smartfony robotników w Guangdongzie i Jiangxi (Kaiman 2014).

3.3. Krótkie obwody¹¹

Formalne i nieformalne obwody, które wyróżniliśmy, nie są od siebie odizolowane. Podczas gdy strukturalne siły „informacjonalizacji” w społecznych, gospodarczych i regulacyjnych ramach wypychają procesy pracy z formalnych do nieformalnych obwodów (Sassen 2007), społeczności online i te istniejące w świecie rzeczywistym, podobnie jak sieci społeczeństwa obywatelskiego, budują zbiorowe tożsamości, nawet solidarność, używając narzędzi wytworzonych w obwodach formalnych. Wyróżniamy dwa główne „krótkie obwody”. Jednym jest „praca przetrwania” ulokowana w tym, co Saskia Sassen (2004) nazywa obwodami przetrwania, gdzie wywłaszczeni członkowie klasy robotniczej wchodzą w relacje ze sobą i z innymi skrzywdzonymi obywatelami, dołączając do alternatywnych sieci regionalnych i transnarodowych.

Z drugiej strony mamy pracozabawę, której oryginalną formę odnajdujemy wśród graczy komputerowych, indywidualnych lub sieciujących się w grupach hakerów/geeków, które to sieci są aktywnie wyzyskiwane przez korporacje, stanowiąc dla nich darmową siłę roboczą (Kücklich 2005). Dotyczy to również innych sieci, takich jak te tworzone w obszarze kultury fanowskiej (Jenkins 2006), lub niezamierzonych form wydobywania wartości, jak w przypadku użytkowników iPhone’a, których dane są pozyskiwane przez Apple bez ich wiedzy (Crawford 2012) – wszystkie te grupy dostarczają kluczowych zasobów z obwodów nieformalnych do formalnych po to, by te mogły rozrastać się i ewoluować (Lobato i in. 2011).

W tym miejscu opisujemy jednakże tylko jeden rodzaj przepływu – kapitału, ciała i kreatywności – między tym, co formalne i tym, co nieformalne. Podczas gdy formalne obwody pracy mogą wykorzystać nieformalne z korzyścią dla siebie, dochodzi także do sytuacji, w których dzieje się rzecz odwrotna: nieformalne obwody korzystają z materialnych i niematerialnych zasobów z obwodu formalnego, aby wytworzyć alternatywne, niekiedy wręcz postępowe sieci, jak pokazuje przykład pracowników fabryki Foxconn, do którego teraz przejdziemy.

4. iPhone i Foxconn

Tak jak Ford i jego samochód modelu T stali się emblematem ery fordyzmu, uważamy, że Apple można uznać za emblemat współczesnego porządku kapitalistycznego, zaś samego iPhone’a za prototypową figurę procesów pracy w XXI wieku. Jak już pokazaliśmy w naszej analizie obwodów pracy, specyficzne formy pracy odznaczają się szczególną charakterystyką

11 Tytuł podrozdziału można przetłumaczyć także za pomocą związku frazeologicznego „krótkie spięcie”. Przetłumaczony został w sposób dosłowny jako „krótkie obwody”, by zachowany został podstawowy sens nadany temu wyrażeniu przez autorów (przyp. tłum.).

globalną i sieciową. W tym sensie Apple jest typowym przedsiębiorstwem globalnej sieci z białymi kołnierzykami, będącymi samoprogramującą się siłą roboczą skoncentrowaną w kalifornijskim Cupertino oraz pracownikami taśmy montażowej wykonywującymi swoją pracę w Chinach – i w coraz większym stopniu również gdzie indziej (Andrijasevic i in. 2013) – będącymi pracą pospolitą, wykonywaną przez w szare i niebieskie kołnierzyki.

Należałoby poświęcić znaczną uwagę materialnym aspektom procesów produkcji ICT, pomimo popularnego przeświadczenia, że jest to „ulotny”, niematerialny przemysł (Sandoval 2013). Foxconn, największy na świecie podwykonawca Apple, zatrudniał swego czasu dwieście tysięcy pracowników w jednym oddziale w Longhua, okręgu fabrycznym Shenzhen w południowych Chinach, znanym także jako „miasto iPod” (Webster 2006). W ciągu kilku lat fabryka w Longhua rozrosła się do tego stopnia, że zaczęła zatrudniać czterysta tysięcy osób (Pun i in. 2011), a całkowita liczba pracowników Foxconna w Chinach przekroczyła milion osób w 2012 roku (Markoff 2012). Foxconn odznacza się „militarnym” stylem zarządzania siłą roboczą, w którym poniewiera się pracownikami, co samo w sobie odpowiada za co najmniej 17 prób samobójczych w pierwszych ośmiu miesiącach 2010 roku (Chan i Pun 2010), bezprecedensową tragedię w historii przemysłu elektronicznego.

Terry Guo, właściciel i CEO Foxconna, kiedyś oświadczył publicznie „w związku z tym, że istoty ludzkie także są zwierzętami, zarządzanie milionem zwierząt wywołuje u mnie ból głowy” (Markoff 2012). Nazywanie robotników „zwierzętami” jest wyrazem szczerzej refleksji ukazującym, że fabryka ceni jedynie cielesny wkład swojej siły roboczej, mając za nic pozostałe aspekty człowieczeństwa. Jednak w olbrzymim systemie produkcji iPhone’a, w którym Foxconn odpowiada za masę pracowników – głównie szarych kołnierzyków, wykonujących pracę programowalną, ale również odrobinę pracy samoprogramowalnej oraz pracy pospolitej – ciągle pozostaje on kolosalnym „ciałem”, które obsługuje „mózg”, na przykład działy badań i rozwoju lub marketingu ulokowane w firmie Apple oraz kapitał transnarodowy (Chan i Pun 2010). Foxconn osiąga swoje cele poprzez kontrolę ciał pracowników, w pracy i poza nią, fizycznie i mentalnie, przez formalne umowne i zarządcze narzędzia, które wykształcają antyspołeczną kulturę. Kultura ta atomizuje pracowników w ramach działania ekstremalnej postaci korporacyjnej biopolityki (Pun i in. 2011).

Samobójstwo to tylko jeden ze sposobów, jakimi formalne obwody wytrącają pracowników z obwodów przetrwania, inne stosowane są na co dzień, generując kontuzje i wymuszając długie nadgodziny, niszczące zdrowie pracowników i powodujące większą liczbę urazów w pracy. Najczęstsze wypadki, którym ulegają pracownicy tej firmy, to ucięcie lub zmiżdżenie palców przez maszynę. Według lokalnych aktywistów Foxconn był odpowiedzialny za około połowę wszystkich urazów palców odniesionych w pracy, a zarejestrowanych w najważniejszych szpitalach w Shenzhen rozlokowanych wokół stref przemysłowych Longhua i Guanlan. Warto przywołać kontekst dla tych danych, wskazując, że

w Shenzhen i otaczającej go delcie Rzeki Perłowej w południowych Chinach „pracownicy fabryczni w trakcie zmiany tracą lub łamią około 40 tysięcy palców każdego roku” (Barboza 2008). Chociaż tylko część z tych kontuzji odniesiona jest w fabrykach branży IT takich jak miasto iPoda, przemysł elektroniczny jest wyjątkowo podatny na urazy ręki: pracownicy często pracują przez wiele godzin z ciężkim sprzętem fabrycznym, który odkształca i tnie metalowe części, właściciele fabryk i menedżerowie często przedkładają produktywność ponad bezpieczeństwo, a produkty elektroniczne takie jak iPhone są najszybciej rosnącą częścią chińskiego eksportu w ostatnich latach.

Foxconn rozwiązuje wiele spraw dotyczących kontuzji lub samobójstw pozaprawnymi środkami, włączając w to kilka spraw, którym przyjrzelśmy się już nieco bliżej (Pun i in. 2011; Qiu 2012). Od 2010 roku zatrudnia także ogromne rzesze praktykantów, w tym dzieci, by wygenerować większe zyski jednocześnie obchodząc chińskie prawo pracy (Mozur 2012a). Dostarcza to nam tylko kolejnej ilustracji procesu deformalizacji: formalne obwody nie mogą być długo podtrzymywane bez wykorzystywania obwodów nieformalnych.

To prawda nie tylko w odniesieniu do Foxconna, ale i do Apple, którego wyjątkowe zyski nie byłyby możliwe bez fanowskiej kultury znanej jako „kult Apple” (Beech i Jiang 2012; Belk i Tumbat 2005). To znaczy, że wraz z wytwórczością, personelem sprzedaży i inżynieriami do najszybciej wzrastającej na świecie branży IT należy także wielka liczba pracowników programowalnych i szarych kołnierzyków oraz tych, którzy zamiatają podłogi w centrach handlowych i przenoszą pudelka z iPhone’ami wytworzonymi przez niebieskie kołnierzyki i pracę pospolitą.

Ale z pewnością to nie Apple wymyśliło outsourcing i offshoring. Globalny łańcuch towarowy i nierówny międzynarodowy podział pracy istniały na długo przed iPhone’em. Znaczącym elementem, który Apple wprowadziło do istniejącego modelu, jest iTunes, wykorzystanie technicznych narzędzi do ochrony treści i aplikacji funkcjonujących w ramach danego iPhone’a. To tu powstają cykle hossy i bessy na rynku aplikacji iTunes, pomimo powtarzanych jak mantra historyjek o sukcesach projektantów, którzy poprzez pracozabawę dorabiają się fortun przez sklep z aplikacjami (Farrell 2009). Ale w przeciwieństwie do gorączek złota znanych z przeszłości, autoryzacja, dystrybucja i zasilanie systemu iTunes Apple’a nie tylko jest masowe w swej skali i różnorodności, ale jest także znacznie bardziej kontrolowane za pośrednictwem środków technicznych i prawnych, które nakładają ograniczenia na przepływ treści i ustalają pułap dochodu, przy jakim są one możliwe. Spójrzmy na przykład na testerów gier na iPhone’a, których praca polega na spędzaniu wielu godzin dziennie w skupieniu nad operacjami, jakie wykonują aplikacje. Chociaż nie ryzykują oni utraty bądź złamania palca, to muszą sprostać życiu wypelnionemu powtarzalną pracą, za którą otrzymują nieustannie niskie wynagrodzenia, podobnie jak pracownicy taśmowi w mieście iPoda.

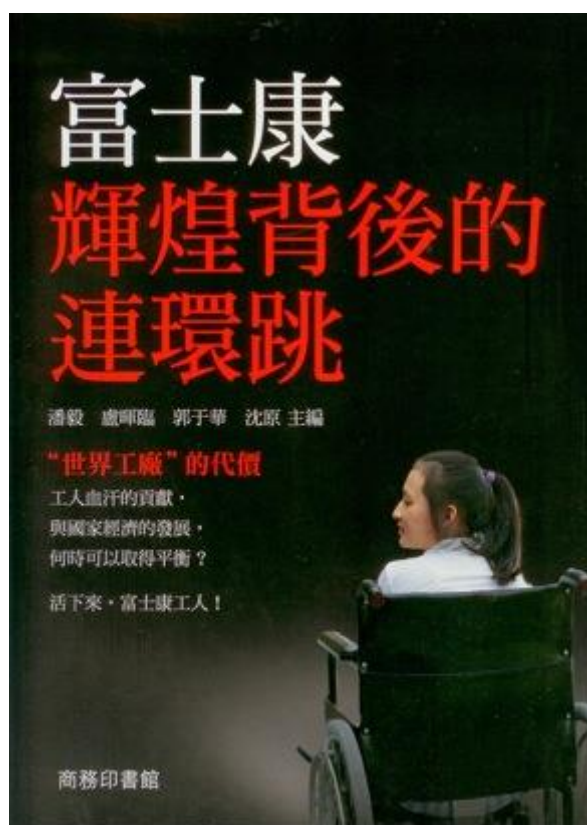
Rosnąca świadomość masowego wyzysku skrywającego się za iPhone'em, zwłaszcza tego dokonującego się w Foxconnie, zmobilizowała organizacje społeczne, aktywistów świata pracy, kreatywnych projektantów i zaniepokojonych obywateli, by wspólnie regionalnie i transnarodowo wykształcić alternatywne sieci i związane z nimi nieformalne obwody pracy. Po fali samobójstw w Foxconnie w 2010 roku, ponad 60 studentów i badaczy z 20 uniwersytetów z Hongkongu, Tajwanu i Chin kontynentalnych uformowało zespół badawczy, by przestudiować warunki pracy w Foxconnie i zapewnić wsparcie niedoszłym samobójcom i rodzinom ofiar (Pun i in. 2011). Grupa ta weszła w kontakty z organizacjami pozarządowymi, reporterami obywatelskimi, organizacjami medialnymi i pojedynczymi pracownikami zatrudnionymi w Foxconnie i poza nim.

Narzędzia powiązania z pracownikami objęły kontakty twarzą w twarz i te odbywające się w małych grupach, ale w coraz większym stopniu opierają się na cyfrowych sieciach społecznych blogosfery, mikro-blogów (Weibo), QQ (chiński komunikator popularny wśród pracowników), forów internetowych, telefonów komórkowych, filmików wideo w Internecie i od niedawna własnego, chińskiego portalu internetowego, www.iLabour.org. Nie ma żadnej formalnej ścieżki, by włączyć się w tę nową kampanię wymierzoną przeciwko sweatshopom. Nagrody są społeczne, nie finansowe. Ucieleśnione doświadczenie stanowi ciągle kluczowy aspekt badań terenowych, w związku z tym kilkoro studentów i studentek, którzy włączyli się w badanie, dobrowolnie podjęło pracę w Foxconnie, funkcjonując przez miesiąc w charakterze praktykantów. Ich fizyczna obecność była kluczowa dla wykształcenia społecznego i komunikacyjnego kapitału, jaki cyrkulował w tej wspólnocie badawczej. Dzięki temu nieformalny obwód mógł stale się rozrastać. Wraz z tym, jak Foxconn przenosi swoją produkcję w głąb Chin, ten nieformalny obwód zaczyna włączać coraz więcej aktywnych członków z nowych regionów.

To transgraniczny ruch, który zasięgiem wykracza poza Chiny kontynentalne. Konsorcjum złożone z 20 uniwersytetów zostało zainicjowane po raz pierwszy w Tajwanie w czerwcu 2010 roku, wraz z wizytą Pun Ngai, profesorki z Politechniki w Hongkongu. W pierwszej kolejności do konsorcjum dołączyło kilka tajwańskich uniwersytetów i instytutów badawczych, przede wszystkim dlatego, że formalnie Foxconn jest firmą tajwańską. Poprzez wspólne badania, przeprowadzone w lipcu 2010 roku, a zatytułowane „Badacze i studenci przeciwko korporacyjnym nadużyciom” (*Scholars and Students Against Corporate Misbehaviour*. SACOM, <http://sacom.hk>), pracowniczy NGO złożony głównie ze studentów z Hongkongu, stał się głównym regionalnym ośrodkiem koordynacji działań (Sandoval 2013). Stało się to dzięki strategicznemu usytuowaniu względem Chin kontynentalnych oraz tolerancji dla oddolnych organizacji pracowniczych, które ciągle są surowo represjonowane w kraju. SACOM łączy także konsorcjum z globalnym ruchem antysweatshopowym, współpracując ściśle

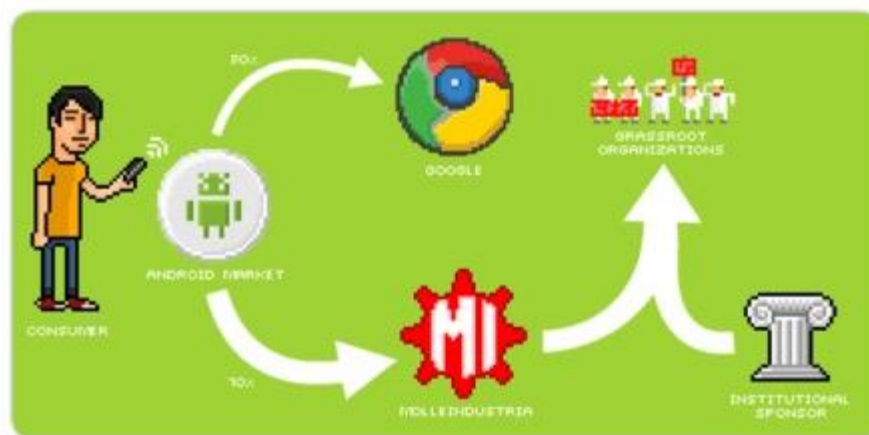
z międzynarodowymi NGO-sami, takimi jak „Good Electronics” (<http://goodelectronics.org>) i „makeITfair” (<http://makeitfair.org/en>).

Należy odnotować w tym miejscu przypadek Tian Yu, która przeżyła swój skok z hotelu robotniczego Foxconna w marcu 2010 roku, a począwszy od lipca 2010 roku uzyskała opiekę ze strony kampanijnych wolontariuszy. Sparaliżowane ciało Tian Yu dobrze oddaje to, co określamy terminem „praca przetrwania”: pozyskując kapitał społeczny i kulturowy z nieformalnego obwodu pracy, stała się twarzą ruchu przeciwko Foxconnowi, mobilizując świadomość pracowniczą i wzniecając aktywizm. Rysunek 3 przedstawia okładkę książki pod redakcją Pun Ngai, ukazującą Tian Yu siedzącą na wózku inwalidzkim. Dziewczyna użyczyła także swojego głosu w krótkim filmie *Deconstructing Foxconn* (<https://vimeo.com/17558439>). Będąc kimś więcej niż odbiorczynią pracy afektywnej, Tian Yu i jej rodzina z wsi Hubei wytwarzają również swój wkład, materialny i niematerialny. Począwszy od 2011 roku wytwarzają oni zasilające kampanię rękodzieło, które sprzedawane jest online i offline w sklepach sprawiedliwego handlu i reklamowane poprzez Weibo, chiński odpowiednik Twittera (Qiu 2012).



Rysunek 1. Okładka książki Pun i in. (2011), ukazująca Tian Yu, ocalałą robotnicę Foxconna, siedzącą na wózku inwalidzkim

Inną transnarodową inicjatywą jest PhoneStory, gra na smartphonie'a stworzona przez Molleindustria, radykalnego projektanta gier. To gra edukacyjna w satyryczny sposób podejmująca cztery kwestie związane z hierarchicznymi obwodami: pracę dzieci wykorzystywanych do pozyskiwania koltanu w Kongo, samobójstwa w Foxconnie w Chinach, konsumeryzm użytkowników iPhone'a i niebezpieczne przetwarzanie e-odpadów w Bangladeszu. Gra w założeniu została stworzona dla graczy używających sklepu z aplikacjami Apple lub Android Market, ale w ciągu kilku godzin została poddana cenzurze przez App Store firmy Apple (Dredge 2011). Jednakże sprzedaż za pośrednictwem Android Market miała się bardzo dobrze i Molleindustria był w stanie wpłacić za pośrednictwem SACOM sześć tysięcy dolarów na pomoc Tian Yu. Rysunek 4 pokazuje „model biznesowy” stojący za tym alternatywnym obwodem gier, który okazał się sukcesem – społecznie i komercyjnie – uderzając w kult Apple/iPhone'a.



Rysunek 2. Model biznesowy Molleindustria, grupy radykalnych projektantów gier komputerowych, którzy stworzyli grę PhoneStory, by zwrócić uwagę na tragedie wydarzające się w Foxconnie.



Rysunek 3. Obraz z nagrania telefonem komórkowym zachowania ochroniarzy Foxconna, gdy biją i grożą pracownikom przy bramie zakładu pracy.

Wreszcie, rosnącym trendem w 2011 roku jest przenikanie do sieci generowanej przez użytkowników treści (*user-generated content*), zwłaszcza w formie obrazków na telefon komórkowy wykonywanych i współdzielonych przez samych pracowników Foxconna. Różni się to od konwencjonalnego wzorca działania NGO, aktywistów lub studentów przemawiających w imieniu robotników lub wspierających ich w rozpowszechnianiu treści (Chan i Pun 2010). W rezultacie tych działań dysponujemy dziś wieloma „surowymi” zdjęciami pracowników Foxconna. Rośnie liczba krótkich filmów ukazujących, jak ochroniarze Foxconna biją lub grożą robotnikom, okazującym nieposłuszeństwo.

Rysunek 5 pokazuje zrzut ekranu z czterominutowego wideo, które zostało wygenerowane w czerwcu 2011 roku nie tylko przez złość, ale i pogłoski o starciu odbywającym się pod inną bramą Foxconna. To moment w krótkim obwodzie pracozabawy, gdy nieformalna kultura popularna online może zostać zmanipulowana dla potrzeb formalnego obwodu, sięjąc strach wśród pracowników. To Foxconnowska wersja *happy slappingu*, w którym brutalne ataki zostają zarejestrowane kamerami telefonów i udostępnione online. Jednakże nie wszystkie próby użycia nieformalnych obwodów w służbie formalnych zakończyły się sukcesem. Na przykład podczas buntu pracowników w fabryce Foxconna w Taiyuan we wrześniu 2012 roku, policja i strażnicy zaatakowali robotników, którzy próbowali nagrać zdarzenie swoimi telefonami (Mozur 2012b), pokazując tym samym, że krótkie obwody będą w obie strony, a kierownictwo Foxconna jest istotnie zaniepokojone konsekwencjami, jakie mogą wynikać z krążących pogłosek, których medium stanowią filmy wideo.

5. Uwagi końcowe

„Obwody pracy” to holistyczna perspektywa, pozwalająca na połączenie zróżnicowanych koncepcji i tradycji w studiach nad pracą i ICT, od badań nad komunikacją i studiów kulturowych, aż po ekonomię polityczną i tradycje feministyczne. Będąc czymś więcej niż syntezą istniejących konceptualizacji, model obwodów pracy umożliwia dokładniejsze zbadanie współczesnych zależności między pracą a ICT, uznając kreatywną i wszechstronną pracę ciała pod kierownictwem kapitału. Koncentrując się na iPhone’ie i Foxconnie, nasza analiza zestawiała odmienne podejścia do materialnej i niematerialnej pracy – afektywnej i zmechanizowanej, usiecionej i zatomizowanej, opłaconej i darmowej – tworząc w ten sposób produktywną poznawczo relację. W trakcie opracowywania niniejszego artykułu zdecydowaliśmy się na pisanie, znajdując się w różnych państwach, instytucjach i przedsiębiorstwach, po to, by uchwycić model złożoności stosunków pracy i wzajemnych zależności zachodzących w „azjatyckim stuleciu”. Studia nad mediami potrzebują lepszych punktów zaczepienia, by oddać przemiany zachodzące w geopolityce produkcji i konsumpcji, obejmujących obecnie koordynację i inwigilację prowadzoną ze strony wielu korporacji, co wymyka się wąskim perspektywom narodowym. Model „obwodów pracy” to tylko jedna z prób namysłu nad istotnością tych przemian. Miejmy nadzieję, że sprowokuje do kolejnych.

Podziękowania: Ten tekst jest rezultatem „The iPhone Workshop”, zorganizowanego przez Jean Burgess, Larisę Hjorth i Ingrid Richardson w lipcu 2009 roku na Queensland University of Technology w Australii. Chcielibyśmy podziękować Carlowi di Salvo i Maggie Leung za dizajn graficzny, a Dennisowi Leungowi za asystenturę w badaniach. Mamy także dług wdzięczności względem dwójki anonimowych recenzentów z czasopism *tripleC*, którzy przedsięwzięli doskonałą lekturę krytyczną niniejszego artykułu.

Przełożył Łukasz Moll

Wykaz literatury

- Allison, Anne. 1994. *Nightwork: Sexuality, Pleasure, and Corporate Masculinity in a Tokyo Hostess Club*. Chicago: University of Chicago Press.
- Andrejevic, Mark. 2008. „Watching Television without Pity: The Productivity of Online Fans.” *Television & New Media* 9(1).
- Andrijasevic, Rutvica, Devi Sacchetto i Nuran Gylen. 2013. „The Fox at Europe’s Door: Foxconn in Turkey.” *Open Democracy*.
- Arvidsson, Adam i Elanor Colleoni. 2012. „Value in Informational Capitalism and on the Internet.” *The Information Society* 28(3).
- Barboza, David. 2008. „In Many Chinese Factories, Loss of Fingers and Low Pay.” *New York Times*.
http://www.nytimes.com/2008/01/05/business/worldbusiness/05sweatshop.html?pagewanted=all&_r=0
- Barbrook, Richard. 1997. „The Digital Economy.” *Nettime.org*.
<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00143.html>
- Beech, Hannah i Chengcheng Jiang. 2012. „The Cult of Apple in China.” *Time*, 2 lipca.
- Belk, Russell W. i Gylnur Tumbat. 2005. „The Cult of Macintosh.” *Consumption, Markets & Culture* 8(3).
- Benkler, Yochai i Helen Nissenbaum. 2006. „Commons-Based Peer Production and Virtue.” *Journal of Political Philosophy* 14(4).
- Boltanski, Luc i Eve Chiapello. 2005. *The New Spirit of Capitalism*. London–New York: Verso.
- Brouillette, Sarah. 2009. „Creative Labor.” *Mediations* 24 (2).
- Browning, E.S., Steven Russolillo i Jessica Vascellaro. 2012. „Apple Now Biggest-Ever U.S. Company.” *Wall Street Journal*.
<http://online.wsj.com/news/articles/SB10000872396390443855804577601773524745182>
- Castells, Manuel. 2009. *Koniec tysiąclecia*. Tłum. Sebastian Szymański i Janusz Stawiński. Warszawa: PWN.
- Chan, Jenny i Ngai Pun. 2010. „Suicide as Protest for the New Generation of Chinese Migrant Workers: Foxconn, Global Capital, and the State.” *The Asian Pacific Journal: Japan Focus*. <http://www.japanfocus.org/-Ngai-Pun/3408>
- Cooper, Melinda i Catherine Waldby. 2014. *Clinical Labor: Tissue Donors and Research Subjects in the Global Bioeconomy*. Durham: Duke University Press.
- Coyle, Diane. 1998. *The Weightless World: Strategies for Managing the Digital Economy*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Crawford, Kate. 2012. „Four Ways of Listening with an iPhone.” W *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*, red. Larissa Hjorth, Jean Burgess i Ingrid Richardson. London: Routledge.
- Deuze, Mark. 2007. *Media Work*. Cambridge, UK: Polity.
- DiMaggio, Paul i Bart Bonikowski. 2008. „Make Money Surfing the Web: The Impact of Internet Use on the Earnings of U.S. Workers.” *American Sociological Review* 73(2).
- Dredge, Stuart. 2011. „Apple Bans Satirical iPhone Game Phone Story from Its App Store.” *The Guardian*. <http://www.guardian.co.uk/technology/appsblog/2011/sep/14/apple-phone-story-rejection>
- Du Gay, Paul, Stuart Hall, Linda James, Hugh Mackay i Keith Negus. 1997. *Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman*. London: Sage.

- Dyer-Witford, Nick. 1999. *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High-Technology Capitalism*. Urbana–Chicago: University of Illinois Press.
- Farrell, Michael B. 2009. „One Billion iPhone Apps Downloaded. But How Many are Worth It?” *The Christian Science Monitor*. <http://www.csmonitor.com/Innovation/Tech-Culture/2009/0423/one-billion-iphone-apps-but-how-many-are-worth-downloading>
- Fish, Adam i Ramesh Srinivasan. 2012. „Digital Labor is the New Killer App.” *New Media & Society* 14(1).
- Florida, Richard. 2010. *Narodziny klasy kreatywnej*. Tłum. Tomasz Krzyżanowski i Michał Penkala. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Fortunati, Leopoldina. 2007. „Immaterial Labor and Its Machinization.” *Ephemera: Theory & Politics Organization* 7(1).
- Federici, Silvia. 2012. *Revolution at Point Zero: Housework, Reproduction, and Feminist Struggle*. Oakland: PM Press.
- Freeman, Richard B. 2002. „The Labour Market in the New Information Economy.” *Oxford Review of Economic Policy* 18(3).
- Fuchs, Christian. 2010. „Labor in Informational Capitalism and on the Internet.” *The Information Society* 26(3).
- Gregg, Melissa. 2011. *Work’s Intimacy*. Cambridge, UK: Polity.
- Gregg, Melissa i Carl DiSalvo. 2013. „The Trouble With White Hats.” *The New Inquiry*. <http://thenewinquiry.com/essays/the-trouble-with-white-hats/>
- Hakim, Catherine. 2010. „Erotic Capital.” *European Sociological Review* 26(5).
- Hardt, Michael i Antonio Negri. 2005. *Imperium*. Tłum. Adam Kolbaniuk i Sergiusz Ślusarski Warszawa: WAB.
- Hardt, Michael i Antonio Negri. 2004. *Multitude*. New York: Penguin Press.
- Heeks, Richard. 2008. „Current Analysis and Future Research Agenda on »Gold Farming«: Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games.” *Development Informatics Working Paper Series (32)*. Manchester: Institute for Development Policy and Management. <http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/dig>
- Hjorth, Larissa, Jean Burgess i Ingrid Richardson (red.). 2012. *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. London: Routledge.
- Ho, Josephine. 2010. „ShanZhai: Economic/Cultural Production through the Cracks of Globalization. Plenary Presentation.” *ACS Crossroads: 2010 Cultural Studies Conference, Hong Kong, 17–21 czerwca*.
- Hochschild, Arlie Russell. 2009. *Zarządzanie emocjami: Komercjalizacja ludzkich uczuć*. Tłum. Jacek Konieczny. Warszawa: PWN.
- Hong, Yu. 2010. „Will Chinese ICT Workers Unite? New Signs of Change in the Aftermath of the Global Economic Crisis.” *Work, Organization, Labor and Globalization* 4(2).
- Huws, Ursula. 2003. *The Making of a Cybertariat: Virtual Work in a Real World*. London: The Merlin Press.
- Illouz, Eva. 2007. „The Rise of Homo Sentimentalis.” *W Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. London: Polity Press.
- Irani, Lilly. 2013. „The Cultural Work of Microwork.” *New Media and Society* (Preprint). DOI: 10.1177/1461444813511926.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Johnson, Richard. 1986. „What Is Cultural Studies Anyway?” *Social Text* 16: 38–80.

- Kaiman, Jonathan. 2014. „Strike Spreads at Chinese Supplier to Adidas and Nike.” *The Guardian*. <http://www.theguardian.com/world/2014/apr/22/strike-spreads-chinese-supplier-adidas-nike-yeu-yuen-factory-jiangxi-guangdong>
- Kjcklich, Julian. 2005. „Precarious Playbor: Modders and the Digital Games Industry.” *The Fibreculture Journal* 5. <http://www.journal.fibreculture.org/issue5/kucklich.html>
- Langman, Lauren. 2005. „From Virtual Public Spheres to Global Justice: A Critical Theory of Internetworked Social Movements.” *Sociological Theory* 23(1).
- Lazzarato, Maurizio. 2010. „Praca niematerialna.” Tłum. Łukasz Biskupski. W *Robotnicy opuszczają miejsca pracy*, red. Joanna Sokółowska. Łódź: Muzeum Sztuki w Łodzi.
- Lobato, Ramon, Julian Thomas i Dan Hunter. 2011. „Histories of User-Generated Content: Between Formal and Informal Media Economies.” *International Journal of Communication* 5.
- Markoff, John. 2012. „Skilled Work, Without the Worker.” *The New York Times*. <http://www.nytimes.com/2012/08/19/business/new-wave-of-adept-robots-is-changing-global-industry.html?pagewanted=all>
- Marks, Karol. 1986. *Zarys krytyki ekonomii politycznej*. Tłum. Zygmunt Jan Wyrozemski. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Mayer, Vicki. 2011. *Below the Line: Producers and Production Studies in the New Television Economy*. Durham, NC: Duke University Press.
- Mayer-Ahuja, Nicole i Harald Wolf. 2007. „Beyond the Hype: Working in the German Internet Industry.” *Critical Sociology* 33(1/2).
- Maxwell, Richard i Toby Miller. 2012. *Greening the Media*. New York: Oxford University Press.
- McKerner, Catherine i Vincent Mosco (red.). 2006. „Special issue on the laboring of communication.” *Canadian Journal of Communication* 31(3).
- McRobbie, Angela. 2010. „Reflections on Feminism, Immaterial Labour and the Post-Fordist Regime.” *New Formations* 70: 60–76.
- Mook, Laurie, Femida Handy i Jack Quarter. 2007. „Reporting Volunteer Labor at the Organizational Level: A Study of Canadian Nonprofits.” *Voluntas: International Journal of Voluntary and Nonprofit Organizations* 18 (1).
- Morini, Cristina. 2007. „The Feminization of Labour in Cognitive Capitalism.” *Feminist Review* 87.
- Mosco, Vincent. 2004. *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Mosco, Vincent i Catherine McKercher. 2009. *The Laboring of Communication: Will Knowledge Workers of the World Unite?* Lanham, MD: Lexington Books.
- Mozur, Paul. 2012. „Foxconn Factory in China Used 14-year-old Workers.” *The Wall Street Journal*. <http://online.wsj.com/news/articles/SB20000872396390443675404578060422448515346>
- Mozur, Paul. 2012. „Factory Riot Spotlights Breaking Point in China.” *The Wall Street Journal*. <http://live.wsj.com/video/factory-riot-spotlights-breaking-point-in-china/C1A831DB-6D09-4431-888A-6524B2BEE2C0.html>.
- Negroponte, Nicholas. 1996. *Being Digital*. New York: Vintage.
- Neff, Gina, Elisabeth Wissinger i Sharon Zukin. 2005. „Entrepreneurial Labor among Cultural Producers: »Cook« Jobs in »Hot« Industries.” *Social Semiotics* 15(3).
- Oakley, Ann. 1974. *The Sociology of Housework*. London: Martin Robertson.
- Oxford English Dictionary. 1989. Wyd. 2. T. 3. Oxford: Clarendon Press.

- Paasonen, Susanna. 2010. „Labors of Love: Netporn, Web 2.0 and the Meanings of Amateurism.” *New Media & Society* 12(8).
- Pun, Ngai, Lu Huilin, Guo Yuhua i Yuan Shen, 2013. *Niewolnicy Apple’a. Wyzysk i opór w chińskich fabrykach Foxconn*. Tłum. Magdalena Walulik. Poznań: Oficyna Wydawnicza Bractwa Trojka.
- Qiu, Jack Linchuan. 2009. *Working-Class Network Society*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Qiu, Jack Linchuan. 2010. „Network Labor and Non-Elite Knowledge Workers in China.” *Work, Organization, Labor & Globalization* 4(2).
- Qiu, Jack Linchuan. 2012. „Network Labor: Beyond the Shadow of Foxconn.” W *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*, red. Larissa Hjorth, Jean Burgess i Ingrid Richardson. London: Routledge.
- Ray, T. 2012. „Cook’s Earnings Day: The iPhone is the Apple story.” *Barron’s Online*. <http://online.barrons.com/news/articles/SB50001424052748704895604577178941793216900>
- Ross, Andrew. 2006. *Fast Boat to China: Corporate Flight and the Consequences of Free Trade*. New York: Pantheon Books.
- SACOM (Students and Scholars Against Corporate Misbehavior). 2010. „Workers as Machines: Military Management in Foxcon.” http://sacom.hk/wp-content/uploads/2010/11/report-on-foxconn-workers-as-machines_sacom.pdf
- SACOM (Students and Scholars Against Corporate Misbehavior). 2011. „Foxconn and Apple Fail to Fulfill Promises: Predicaments of Workers after the Suicides.” http://sacom.hk/wp-content/uploads/2011/05/2011-05-06_foxconn-and-apple-fail-to-fulfill-promises1.pdf
- Sandoval, Marisol. 2013. „Foxconned Labor as the Dark Side of the Information Age: Working Conditions at Apple’s Contract Manufacturers in China.” *TripleC – Communication, Capitalism & Critique* 11(2). <http://www.triple-c.at>
- Sassen, Saskia. 2004. *Global Cities and Survival Circuits*. In *Global Woman*, red. Barbara Ehrenreich i Arlie Russell Hochschild. New York: Holt Paperbacks.
- Sassen, Saskia. 2007. *Globalizacja: Eseje o nowej mobilności ludzi i pieniędzy*. Tłum. Joanna Tegnerowicz. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Sassen, Saskia. 2008. „Global Cities and Survival Circuits.” W *Globalization: The Transformation of Social Worlds*, red. D. Stanley Eitzen i Maxine Baca Zinn. Wyd. 2. Florence, KY: Wadsworth Publishing.
- Schiller, Dan. 2005. „Poles of Market Growth? Open Questions about China, Information and the World Economy.” *Global Media and Communication* 1(1).
- Sennett, Richard. 2006. *Korozja charakteru: Osobiste konsekwencje pracy w nowym kapitalizmie*. Tłum. Jan Dzierzgowski i Łukasz Mikołajewski. Warszawa: MUZA.
- Suhr, H.C. 2009. „Underpinning the Paradoxes in the Artistic Fields of MySpace: The Problematization of Values and Popularity in Convergence Culture.” *New Media & Society* 11(1/2).
- Tatarchevskiy, Tatiana. 2011. „The Popular Culture of Internet Activism.” *New Media & Society* 13(2).
- Terranova, Tiziana. 2000. „Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy.” *Social Text* 18(2).
- Turner, Fred. 2004. *From Counterculture to Cyberculture*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Wajcman, Judy. 2008. „Life in the Fast Lane?: Towards a Sociology of Technology and Time.” *British Journal of Sociology* 59(1).

- Wallis, Cara i Jack Linchuan Qiu. 2012. „Shanzhaiji and the Transformation of the Local Mediascape in Shenzhen.” W *Mapping Media in China: Region, Province, Locality*, red. Wanning Sun i Je Chio. London: Routledge.
- Webster, Nick. 2006. „Welcome to iPod City: The Robot’ Workers on 15-hour Days.” *The Mirror*. <http://app.vlex.com/#/vid/welcome-ipod-robot-workers-15-hour-71021814>
- Xiang, Biao. 2007. *Global „Body Shopping”: An Indian Labor System in the Information Technology Industry*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Zhao, Yuezhi i Rob Duffy. 2007. „Short-Circuited?: The Communication of Labor Struggles in China.” W *Knowledge Workers in the Information Society*, red. Catherine McKercher i Vincent Mosco. Lanham, MD: Lexington Books.

Jack Linchuan Qiu - profesor nadzwyczajny w Szkole Dziennikarstwa i Komunikacji na Chińskim Uniwersytecie w Hongkongu. Jest autorem *World Factory in An Information Era* (Guangxi Normal University Press, 2013) i *Working-Class Network Society* (MIT Press, 2009).

Melissa Gregg – inżynier zatrudniona w User Experience Research w Intel Labs w Stanach Zjednoczonych. Jest autorką *Work's Intimacy* (Polity 2011), *Cultural Studies' Affective Voices* (2006) i redaktorką *The Affect Theory Reader* (Duke UP 2010).

Kate Crawford – badaczka zatrudniona w Microsoft Research w Nowym Jorku, profesor wizytujący w MIT Center for Civic Media i starszy wykładowca w Information Law Institute na New York University. Jej najnowsze prace koncentrują się na polityce i etyce baz danych.

CYTOWANIE: Qiu, Jack Linchuan, Gregg, Melissa, Crawford, Kate. 2015. Obwody pracy: teoria pracy dla epoki iPhone'ów. „Praktyka Teoretyczna” 1(15): 95-123.

DOI: 10.14746/prt.2015.1.3

AUTHOR: Jack Linchuan Qiu, Melissa Gregg, Kate Crawford

TITLE: Circuits of labour: a labour theory of the iPhone era

ABSTRACT: This paper questions the binary of material and immaterial labour in the information era. Instead, we propose a “circuits of labour” model, a holistic framework that helps connect various concepts and traditions in the study of labour and ICT (information and communication technology). Inspired by du Gay et al's “circuit of culture”, we argue conventional frameworks need to be synthesized and updated to reflect fundamental changes and persisting issues of labor in our contemporary era, of which the iPhone is emblematic. On the one hand, our model consists of formal circuits, in which hierarchical domination is imposed by capital over the body of labour. On the other hand, it consists of informal circuits where relationships are defined communally between embodied practices and social and communicative capital. The informal and formal circuits of labour are “short-circuited” by survival labour and ‘playbour’, meaning either circuit may absorb productive energy from the other. This article then uses the case of Foxconn, the world's largest electronic manufacturer that also produces iPhones, to illustrate the usefulness of the “circuits of labour” model. We finally discuss the broader implications and questions for future research.

KEYWORDS: labour, iPhone, circuit of culture, Foxconn