

В игровой индустрии продолжается волна увольнений

news

**В игровой индустрии
продолжается волна
увольнений**

politsturm.com

2024-03-14

1 мин. на чтение

По данным сайта Game Industry Layoffs за февраль 2024 года было уволено более двух тысяч сотрудников различных студий и издательств.

Увольнения коснулись игровых студий, находящихся под контролем Sony (а если быть конкретнее то, имеется ввиду подразделение Sony Computer Entertainment) и Electronic Arts. В первом случае уволили около 900 человек, а во втором случае - 670 человек.

Эти сокращения происходят несмотря на то, что в 2024 году прибыль от видеоигр составит по мнению аналитического портала Newzoo 189,3 млрд долларов.

Это ещё раз показывает всю гнилую сущность капиталистической системы, когда ради сохранения своих прибылей буржуазные бонзы могут пойти на массовые сокращения рабочих, которые в свою очередь переходят в качестве резервной армии труда, т.е. пополняют армию безработных.

И в свою очередь, эта же армия безработных будет готова работать на буржуа за наименьшую заработную плату, так как зарплаты являются издержками, которые время от времени снижаются ради одного - сохранения более-менее устойчивого роста уровня прибыли.

При капитализме все также продолжатся выпускаться по конвейерному принципу, игры, которые с точки зрения толстосумов являются "популярными", приносящими больше прибыли в их карманы. И чтобы выйти из текущего, поистине ужасного положения в игровой индустрии, трудящимся массам необходимо, в первую очередь, отказаться от мещанских представлений и ценностей на рассмотрение тех или иных явлений нашей с вами действительности. Принять на вооружение единственно революционную, и одновременно научную теорию, называемую марксизмом, и использовать её против отжившего себя буржуазного режима, что не способен обеспечить всестороннее развитие всех членов общества.

И трудящиеся поймут, что только социалистический строй способен будет претворить в жизнь то, что не будет зависеть от хотелок какого-то толстосума, желающего только максимизировать свои прибыли, а наоборот сами они станут настоящими творцами, что способны свободно реализовать все свои идеи и наработки, в том числе и в видеоиграх.

Источники: Игромания - «В феврале 2024 года уволили более двух тысяч сотрудников игровой индустрии» от 04 марта 2024 г.