

СЕМІОТИКА
КУЛЬТУРНИХ НАРАТИВІВ

SEMIOTICS OF
CULTURAL NARRATIVES

DOI: 10.18523/2617-8907.2025.8.124-129
УДК 008:331.105.44]:794.5-028.23(4+477)“2020/2024”

Артем Ремізовський

Аспірант кафедри культурології факультету гуманітарних наук
Національний університет «Києво-Могилянська академія» (НаУКМА), Київ, Україна
<https://orcid.org/0009-0003-7766-258X>
artem.remizovskyi@ukma.edu.ua

**Корпоративна культура
і культура самоорганізації працівників відеоігрової індустрії
в умовах кризи неоліберального капіталізму (2020–2024):
євроатлантична та українська специфіка**

Статтю присвячено аналізу корпоративної культури, культури самоорганізації працівників відеоігрової індустрії у 2020–2024 рр. — період, знаковими подіями якого стали пандемія COVID-19 і повномасштабне вторгнення Росії в Україну. Досліджено основні культурні практики, що виникли в корпоративній культурі та культурі самоорганізації працівників відеоігрової індустрії у складних соціально-економічних умовах. Увагу зосереджено на ролі джемів як формату колективної творчості, корпоративній підтримці, культурі самоорганізації працівників, а також на ініціативах профспілок та кооперативів.

Ключові слова: корпоративна культура, культура самоорганізації, відеоігрова індустрія, культурні практики, неоліберальний капіталізм, профспілки, виробнича криза, експлуатація, взаємодопомога, релокація, джеми, кооператив, культурологія, перепрацювання, робоча культура.

Постановка проблеми. Попри пандемію COVID-19, у 2020 р. у відеоігровій індустрії спостерігалось економічне зростання. Прибутки сектору значно зросли (Newzoo 2020) порівняно з кіноіндустрією та книговидавництвом, вийшла нова ігрова консоль Playstation 5, значно збільшилась аудиторія. Але у 2023–2024 рр. в індустрії почалась виробнича криза: працівників масово скорочували, власники закривали ігрові студії. Ця криза значною мірою зумовлена зовнішніми чинниками, зокрема загальним скороченням виробництва технічного забезпечення. Якщо ж говорити про український сегмент індустрії, то значну негативну роль відіграла повномасштабна російська агресія. Проте основна проблема полягає в тому, що в цей складний період рішення керівництва відеоігрових

корпорацій, які відіграють домінуючу роль в організації корпоративної культури, лише посилили кризу і зробили становище працівників галузі ще більш нестабільним. Попри те що подібні кризи є системним, хронічним явищем для капіталізму, сучасна корпоративна культура не може до них ефективно адаптуватись. Це призводить до того, що працівники індустрії вимушені самостійно знаходити способи, як забезпечити собі трудову стабільність.

Сучасна криза відеоігрової індустрії є частиною глобальної тенденції, загальної кризи неолібералізму — соціально-економічної системи, у якій домінує тенденція до скорочення державного сектору економіки, спектру державних послуг і зобов'язань, до монетизації і комерціалізації соціальної інфраструктури,

до посилення різних форм адміністративного контролю з боку центральних органів над життям громадян. Неоліберальні інструменти, які домінують з 1980-х років, уже не виправдовують себе, але тенденція така, що нині значно зміцнили свої позиції політичні сили, які активно підтримують продовження неоліберального курсу. Локальна історія відеоігрової індустрії, культура самоорганізації працівників індустрії, їхні культурні практики дають нам перспективу розв'язання проблем, з якими ми стикаємося в більш глобальному контексті.

Стан наукової розробки проблеми. Дослідження корпоративної культури (організаційної культури) і практик самоорганізації працівників динамічно розвиваються у світі. Зокрема, закордонні науковиці Ана Алаковська та Розалінд Гілл (Alacovska and Gill 2019) критично переосмислюють західноцентричний підхід у дослідженнях креативної праці, вказуючи на обмеженість універсалізації понять неформальності та прекарності, пропонують «ексцентричну перспективу», яка враховує специфіку соціально-економічних реалій креативних працівників у позазахідних контекстах. Також варто виокремити дослідження корпоративної культури країн Південно-Східної Азії (Teal 2021; Nugroho 2024; Kubalskyi and Boichenko 2024), порівняльний аналіз китайської та української корпоративної культури (Adamyk and Hong 2024). Українські дослідники вивчають, зокрема, питання теорії корпоративної культури (Глива, Передало 2024), корпоративної культури вищої освіти (Генералова 2024), трансформації корпоративної культури внаслідок війни (Сакун, Водолазська 2024).

Зауважимо, що в Україні відчувається брак досліджень корпоративної культури відеоігрової індустрії та культури самоорганізації працівників. Проте в євроатлантичному контексті вивчення цієї сфери активно розвивається. Варто виокремити дослідження про британські кооперативи розробників відеоігор під час пандемії COVID-19 (Morton 2023), етнографічне дослідження умов праці та корпоративної структури в американській студії «Desire» (Bulut 2020), дослідження гендерної динаміки у шведській відеоігровій індустрії (Szczepanska 2023).

Метою статті є аналіз культурних практик, які з'явилися в корпоративній культурі та в культурі самоорганізації працівників як реакція на кризові події, що відбувались протягом 2020–2024 рр.

Методологія. Дослідження базується на описовому та аналітичному методах. Розглянуто й систематизовано низку ситуацій у США,

Великій Британії, Чехії, Україні, що виникали в період 2020–2024 рр. Дослідження не є кількісним чи репрезентативним, це передусім спроба критичного аналізу низки культурних практик у корпоративній культурі відеоігрової індустрії.

У межах цього дослідження під *корпоративною культурою* розуміємо культуру організацій, що контролюють виробництво відеоігор та керують цим виробництвом за комерційною логікою з метою збагачення та накопичення доданої вартості керівництва цих організацій. Запропоновано розглядати *культуру самоорганізації працівників відеоігрової індустрії* як культуру спільнот осіб, що виробляють, створюють відеоігри (тобто як офіційно працевлаштовані працівники, так і прекарії, що працюють у форматі аутсорсингу). Поняття «культурні практики» в цій статті вжито в значенні соціальної дії, яка організовує співіснування в межах людської діяльності.

Виклад основного матеріалу. Однією з найпоширеніших практик, які застосовували відеоігрові корпорації, щоб адаптувались до викликів періоду 2020–2024 рр., стала релокація. Яскравим прикладом є українська компанія «GSC Game World», яка провела релокацію свого персоналу до Праги (Panchenko 2024). Деякі компанії підвищували заробітні плати та уклали колективні договори (Ремізовський 2023, 41–2). Але ці практики піклування співіснували із системними практиками експлуатації. В індустрії залишається гострою проблема перепрацювань, зокрема через жорсткі терміни виконання робіт для контракту (Elderkin 2025; Dovey and Kennedy 2006). Більшість працівників індустрії — це прекарії з країн, що розвиваються, без чітких трудових гарантій, працюють у невеликих командах із 5–10 осіб, які виконують різні замовлення в межах корпоративних структур (Morton 2023).

Корпоративна культура відеоігрової індустрії здається ліберальною і має різноманітні практики інтеграції, водночас вона є дуже ієрархічною та авторитарною. Працівники дуже залежать від фінансових рішень керівництва, і 2020–2024 роки, зокрема, показали, що ці рішення можуть бути фатальними. Наприклад, американська корпорація «Activision Blizzard» витратила великі кошти на розробку ігор серії «Call of Duty», що виходили стабільно раз у два роки: бюджет однієї гри зріс з 450 до 700 млн доларів (Totilo 2025). Неефективні високі витрати на проекти, зокрема на їхню маркетингову частину — це ще один чинник, що негативно вплинув на працевлаштування в індустрії. Проте

працівники мають небагато інструментів впливу на рішення керівництва.

Утім, 2020–2024 роки — це не лише період, коли яскраво проявилася криза корпоративної культури, а й період розвитку культури самоорганізації працівників. У цей час відбувається розвиток профспілкового і кооперативного руху серед працівників індустрії у США, Великій Британії та інших країнах Глобальної Півночі (Keogh and Abraham 2024). Для ігрової індустрії профспілки не є характерними через прекарність праці і через те, що виробництво розділяють між маленькими командами, через постійну зміну кадрів, брак стабільних умов для формування сталої культури. Однак профспілки існують, розвиваються, досягають результатів. Наприклад, профспілкова мережа «Game Workers Unite» (GWU) домоглася виплати компенсацій постраждалим від насильства жінкам та створення окремого підрозділу з протидії гендерній дискримінації в корпорації «Riot Games» (Allyn 2023). Також GWU допомогли самоорганізуватись працівникам і домоглись під час протестної кампанії працевлаштування тестерів на повну зайнятість і підвищення заробітних плат працівникам компанії «Activision Blizzard» (Peters 2022).

Крім цього, у Великій Британії розвивається кооперативний рух, у межах якого звільнені працівники об'єднуються для взаємодопомоги та економічної автономії. Згідно з даними різних досліджень, у Лондоні діє щонайменше 600 кооперативів, що загалом забезпечують робочими місцями понад 8000 осіб, наприклад, «Calverts» об'єднує працівників у сфері графічного дизайну, а «Outlandish» — у сфері веброзробки (Morton 2023).

Самоорганізація в профспілки і кооперативи породила низку культурних практик піклування між працівниками, які допомагають їм у роботі. У профспілках створюють онлайн-дошки для пошуку роботи, через чати працівники допомагають одне одному фінансово та з пошуком житла. У кооперативах працівників відеоігрової індустрії існує практика, що замовлення бере на себе весь колектив, а не один член кооперативу індивідуально. Якщо член кооперативу

не встигає, він делегує цей проєкт іншому члену кооперативу і займається іншим проєктом. Отже, дохід одного працівника не прив'язаний до виконання індивідуального плану, він працює разом з іншими й отримує частку зі спільного доходу.

Серед практик культури самоорганізації, яка, зокрема, не характерна для корпоративної культури відеоігрової індустрії, слід також виділити джеми (від англ. *jam*) — конкурси, коли учасникам задають тему і протягом певного періоду вони створюють на неї ігри. В Україні є доволі відомий джем *Ukrainian visual novel jam*, який є відкритим простором для знайомств, створення команд, експериментів і набуття досвіду (*Ukrainian Visual Novel Jam 2024*). Оцінювання цього конкурсу колегіальне: учасники оцінюють одне одного і так визначають переможців. Цей простір сформувався у 2022 р., коли на тлі різкої сепарації від російського сегменту відеоігрової індустрії виникла гостра потреба й бажання створювати україномовний продукт. *Ukrainian visual novel jam* став тим майданчиком, де українські розробники себе реалізують і де відбувається виробництво україномовних ігор.

Висновки. Отже, корпоративна культура продукує окремі рішення, щоб підтримувати виробництво і забезпечувати безпечні умови праці, як-от під час пандемії COVID-19 чи війни. Проте з метою підвищення продуктивності праці, підвищення рівня життя практики корпоративної культури потребують суттєвого вдосконалення.

Водночас культура самоорганізації в євроатлантичному просторі демонструє, що ефективною відповіддю на виклики кризи є спільна боротьба за свою трудову та економічну автономію. В Україні культура самоорганізації перебуває на початковій стадії: їй бракує організованого профспілкового та кооперативного руху працівників відеоігрової індустрії. Демократичність, горизонтальність — це те, що відрізняє культуру кооперативів, профспілок, джемів від корпоративної культури. Втім, це не є специфікою саме відеоігрової індустрії, подібні практики взаємодопомоги є в усіх сферах, зокрема в галузі вищої освіти.

Список використаної літератури

- Генералова, Нонна. 2024. «Корпоративна культура у вищій школі як підґрунтя для професійного розвитку». У *Актуальні питання сучасного соціогуманітарного знання*. Харків: БТУ. https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/60662/1/Zbirka_Aktualni_pyannya_suchasnoho_sotsiohumanitarnoho_znannya_2024-9-10.pdf.
- Глива, Святослав, і Христина Передало. 2024. «Корпоративна культура: значимість, функції та цінності». *Економіка та суспільство* 61. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2024-61-137>.
- Ремізовський, Артем. 2023. «Комп'ютерні ігри у жанрі horror: індустрія, геймдизайн та створення естетики жаху (2015–2022)». Кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра, Національний університет «Києво-Могилянська академія». <https://ekmair.ukma.edu.ua/items/95eb8e6e-cf4f-424b-973e-3b97713ba347>.
- Сакун, Леся, та Олександра Водолазська. 2024. «Корпоративна культура через призму війни». У *Сучасні теорія і практика менеджменту та бізнес-адміністрування: VIII Всеукраїнська науково-практична конференція (25 квітня 2024 року, м. Черкаси)*, 64–66. Черкаси. <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/5014>.
- Adamyk, Viktoriia, and Chen Hong. 2024. “Corporate Culture in Ukrainian and Chinese Institutions of Higher Education in the Context of Bilateral Relations.” *Herald of Economics* 1: 180–97. <https://doi.org/10.35774/visnyk2024.01.180>.
- Alacovska, Ana, and Rosalind Gill. 2019. “De-westernizing Creative Labour Studies: The Informality of Creative Work from an Ex-centric Perspective.” *International Journal of Cultural Studies* 22 (2): 255–71. <https://doi.org/10.1177/1367877918821231>.
- Allyn, Bobby. 2023. “Activision and Riot to Pay Millions in Settlement Payments over Gender Discrimination.” Axios, May 4, 2023. <https://www.axios.com/2023/05/04/activision-riot-settlement-payments>.
- Bulut, Ergin. 2020. *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Dovey, Jon, and Helen W. Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead, UK: Open University Press.
- Elderkin, Beth. 2025. “GDC 2025 State of the Game Industry: Devs Weigh in on Layoffs, AI, and More.” In *Game Developers Conference, January 21, 2025*. <https://gdconf.com/news/gdc-2025-state-game-industry-devs-weigh-layoffs-ai-and-more>.
- Keogh, Brendan, and Benjamin Abraham. 2024. “Challenges and Opportunities for Collective Action and Unionization in Local Games Industries.” *Organization* 31 (1): 27–48. <https://doi.org/10.1177/13505084221082269>.
- Kubalskyi, Oleh, and Mykhailo Boichenko. 2024. “The Culture of Scientific Work: Philosophy and Experience of the Republic of Korea.” *The World of the Orient* 1. <https://doi.org/10.15407/orientw2024.01.191>.
- Morton, Jack. 2023. “Co-op mode: The emancipatory potential of freelancer co-operatives in the UK videogames industry following the COVID-19 pandemic.” *Cultural Trends* 33 (3): 273–90. <https://doi.org/10.1080/09548963.2023.2181688>.
- Newzoo. 2020. *Global Games Market Report 2020*. <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2020/07/Global-Games-Market-Report-2020.pdf>.
- Nugroho, Bayu Fajar. 2024. “The Nexus Between State and Corporate: China-Tencent ‘Forced’ Collaboration in Governing Game Industry.” *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik (JISoP)* 6 (1): 47–56. <https://doi.org/10.33474/jisop.v6i1.21505>.
- Panchenko, Ihor. 2024. “S.T.A.L.K.E.R. 2: trailer for Xbox’s documentary about the game’s development during the war in Ukraine.” ITC.ua, September 17, 2024. <https://itc.ua/en/news/s-t-a-l-k-e-r-2-trailer-for-xbox-s-documentary-about-the-game-s-development-during-the-war-in-ukraine/>.
- Peters, Jay. 2022. “Activision Blizzard Will Convert All US-Based QA Testers to Full-Time and Raise Minimum Hourly Pay to \$20.” *The Verge*, April 7, 2022. <https://www.theverge.com/2022/4/7/20301503/activision-blizzard-full-time-qa-game-tester-20-dollars-hourly>.
- Szczepanska, Anna Maria. 2023. “Women’s Inclusion and Neoliberal Governmentality in the Swedish Digital Game Industry: An Analysis of Discursive Positions and Recruitment Strategies.” *Gender, Work & Organization* 30 (3): 842–61. <https://doi.org/10.1111/gwao.12923>.
- Teal, Gregory. 2021 (1995). “Korean Management, Corporate Culture, and Systems of Labour Control Between South Korea and North America.” *Culture* 15 (2): 85–103. <https://doi.org/10.7202/1083879ar>.
- Totilo, Stephen. 2025. “Call of Duty Budgets and Development Costs: Black Ops, Modern Warfare, and Beyond.” *Game File*, April 1, 2025. <https://www.gamefile.news/p/call-of-duty-budgets-development-costs-black-ops-modern-warfare>.
- Ukrainian Visual Novel Jam. Official Website. 2024. Accessed April 1, 2025. <https://jam.vn.ua>.

References

- Adamyk, Viktoriia, and Chen Hong. 2024. “Corporate Culture in Ukrainian and Chinese Institutions of Higher Education in the Context of Bilateral Relations.” *Herald of Economics* 1: 180–97. <https://doi.org/10.35774/visnyk2024.01.180>.
- Alacovska, Ana, and Rosalind Gill. 2019. “De-westernizing Creative Labour Studies: The Informality of Creative Work from an Ex-centric Perspective.” *International Journal of Cultural Studies* 22 (2): 255–71. <https://doi.org/10.1177/1367877918821231>.
- Allyn, Bobby. 2023. “Activision and Riot to Pay Millions in Settlement Payments over Gender Discrimination.” Axios, May 4, 2023. <https://www.axios.com/2023/05/04/activision-riot-settlement-payments>.
- Bulut, Ergin. 2020. *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Dovey, Jon, and Helen W. Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead, UK: Open University Press.
- Elderkin, Beth. 2025. “GDC 2025 State of the Game Industry: Devs Weigh in on Layoffs, AI, and More.” In *Game Developers Conference, January 21, 2025*. <https://gdconf.com/news/gdc-2025-state-game-industry-devs-weigh-layoffs-ai-and-more>.
- Generalova, Nonna. 2024. “Korporativna kultura u vyshchii shkoli yak pidgruntia dlia profesiinoho rozvytku.” In *Aktualni pyannia suchasnoho sotsiokhumanitarnoho znannia*. Kharkiv: BTU. https://repo.btu.kharkov.ua/bitstream/123456789/60662/1/Zbirka_Aktualni_pyannya_suchasnoho_sotsiohumanitarnoho_znannya_2024-9-10.pdf [in Ukrainian].
- Hlyva, Sviatoslav, and Khrystyna Peredalo. 2024. “Corporate Culture: Significance, Functions and Values.” *Economy and Society* 61. <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2024-61-137> [in Ukrainian].
- Keogh, Brendan, and Benjamin Abraham. 2024. “Challenges and Opportunities for Collective Action and Unionization in Local Games Industries.” *Organization* 31 (1): 27–48. <https://doi.org/10.1177/13505084221082269>.
- Kubalskyi, Oleh, and Mykhailo Boichenko. 2024. “The Culture of Scientific Work: Philosophy and Experience of the Republic of Korea.” *The World of the Orient* 1. <https://doi.org/10.15407/orientw2024.01.191>.

- Morton, Jack. 2023. "Co-op mode: The emancipatory potential of freelancer co-operatives in the UK videogames industry following the COVID-19 pandemic." *Cultural Trends* 33 (3): 273–90. <https://doi.org/10.1080/09548963.2023.2181688>.
- Newzoo. 2020. *Global Games Market Report 2020*. <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2020/07/Global-Games-Market-Report-2020.pdf>.
- Nugroho, Bayu Fajar. 2024. "The Nexus Between State and Corporate: China-Tencent 'Forced' Collaboration in Governing Game Industry." *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik (JISoP)* 6 (1): 47–56. <https://doi.org/10.33474/jisop.v6i1.21505>.
- Panchenko, Ihor. 2024. "S.T.A.L.K.E.R. 2: trailer for Xbox's documentary about the game's development during the war in Ukraine." ITC.ua, September 17, 2024. <https://itc.ua/en/news/s-t-a-l-k-e-r-2-trailer-for-xbox-s-documentary-about-the-game-s-development-during-the-war-in-ukraine/>
- Peters, Jay. 2022. "Activision Blizzard Will Convert All US-Based QA Testers to Full-Time and Raise Minimum Hourly Pay to \$20." *The Verge*, April 7, 2022. <https://www.theverge.com/2022/4/7/203015033/activision-blizzard-full-time-qa-game-tester-20-dollars-hourly>.
- Remizovskyi, Artem. 2023. "Kompiuterni ihry u zhanri horror: industriia, heimdyzain ta stvorennia estetyky zakhui (2015–2022)." Master's thesis, National University of Kyiv-Mohyla Academy. <https://ekmair.ukma.edu.ua/items/95eb8e6e-cf4f-424b-973e-3b97713ba347> [in Ukrainian].
- Sakun, Lesia, and Oleksandra Vodolazska. 2024. "Korporativna kultura cherez pryzmu viiny." In *Suchasni teorii i praktyka menedzhmentu ta biznes-administruvannia: VIII Vseukrainska naukovo-praktychna konferentsiia (25 kvitnia 2024 roku, m. Cherkasy)*, 64–6. Cherkasy. <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/5014> [in Ukrainian].
- Szczepanska, Anna Maria. 2023. "Women's Inclusion and Neoliberal Governmentality in the Swedish Digital Game Industry: An Analysis of Discursive Positions and Recruitment Strategies." *Gender, Work & Organization* 30 (3): 842–61. <https://doi.org/10.1111/gwao.12923>.
- Teal, Gregory. 2021 (1995). "Korean Management, Corporate Culture, and Systems of Labour Control Between South Korea and North America." *Culture* 15 (2): 85–103. <https://doi.org/10.7202/1083879ar>.
- Totilo, Stephen. 2025. "Call of Duty Budgets and Development Costs: Black Ops, Modern Warfare, and Beyond." *Game File*, April 1, 2025. <https://www.gamefile.news/p/call-of-duty-budgets-development-costs-black-ops-modern-warfare>.
- Ukrainian Visual Novel Jam. Official Website. 2024. Accessed April 1, 2025. <https://jam.vn.ua>.

Artem Remizovskyi

Postgraduate Student, Department of Cultural Studies, Faculty of Humanities

National University of Kyiv-Mohyla Academy (NaUKMA), Kyiv, Ukraine

<https://orcid.org/0009-0003-7766-258X>

artem.remizovskyi@ukma.edu.ua

Corporate and Self-Organization Culture of Video Game Industry Workers in the Context of Neoliberal Capitalism Crisis (2020–2024): Euro-Atlantic and Ukrainian Specifics

Abstract

This article examines corporate culture and worker self-organization in the video game industry during the period from 2020 to 2024, marked by the COVID-19 pandemic and Russia's war against Ukraine. Using descriptive-analytical methods, the study draws on case studies from the United States, the United Kingdom, the Czech Republic, and Ukraine, with a particular focus on cultural practices within corporations and among workers.

In 2020, the video game industry experienced financial growth, as evidenced by statistical indicators and the release of new hardware. However, this trajectory was disrupted by external shocks such as pandemic-induced production cuts and, in Ukraine's case, the Russian invasion. These events precipitated a broader production crisis across the global video game industry.

Between 2020 and 2024, many gaming companies have adopted pragmatic strategies to mitigate the effects of the crisis. For example, the Ukrainian company GSC Game World relocated its staff to Prague. Some companies increased wages or concluded collective agreements with trade unions. Nonetheless, these measures coexisted with persistent structural issues such as overtime, precarious employment contracts, and rigid hierarchical structures that exclude workers from key decision-making processes, including the allocation of development budgets.

Meanwhile, grassroots self-organization efforts have gained momentum in the Euro-Atlantic region. Game Workers Unite (GWU), for instance, has achieved notable successes, including settlement payments and the establishment of anti-harassment units at Riot Games, as well as securing permanent contracts for testers at Activision Blizzard. In the United Kingdom, thousands of creative workers have formed hundreds of cooperatives. Community initiatives such as "game jams" (e.g., the Ukrainian Visual Novel Jam) have also emerged as collaborative, open spaces for co-working and experimentation.

The article concludes that corporate initiatives have largely failed to address the deeper issue of labor precarity. In contrast, worker-led efforts demonstrate a more effective model of collective response rooted in horizontal solidarity. In Ukraine, such initiatives are still nascent but show potential for broader development.

Keywords: corporate culture, self-organization culture, video game industry, cultural practices, neoliberal capitalism, trade unions, industrial crisis, exploitation, mutual aid, relocation, jams, cooperatives, cultural studies, reworking, worker culture.

*Manuscript received April 7, 2025
Матеріал надійшов 7 квітня 2025 р.*

© Артем Ремізовський (Artem Remizovsky), 2025

artem.remizovskyi@ukma.edu.ua

<https://orcid.org/0009-0003-7766-258X>

Сфера наукових зацікавлень: корпоративна культура, відеоігри, відеоігрова індустрія, університет, самоорганізація, робітничий рух.

Main research fields: corporate culture, video games, video game industry, university, self-organization, labor movement.



Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)