

Crunch: Análisis del fenómeno en la escena del desarrollo de juegos independientes

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.168.g210

Este artículo presenta argumentos para explicar la complejidad de desarrollar y producir un juego digital (SCHREIER, 2018), que puede culminar en prácticas laborales poco saludables conocidas como "crunch time" o simplemente "crunch". Durante el "crunch", los empleados suelen trabajar hasta 90 horas a la semana, generalmente cuando se acerca la fecha de lanzamiento o hay un evento de marketing por delante, por ejemplo, la Electronic Entertainment Expo. Sin embargo, no es raro que los estudios funcionen durante años con un calendario apretado. Un ejemplo reciente y bien conocido es el de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), que hizo que los empleados denunciaran años de gestión abusiva. Otro ejemplo destacado es Sony's Naughty Dog, LLC, famoso por su cultura de trabajo excesivo. El fenómeno no es reciente; recibió atención pública por primera vez en 2004, cuando la esposa de un empleado de EA denunció el daño causado en su hogar por la cultura laboral en la empresa (HOFFMAN, 2006). Identificamos una conexión directa entre las incidencias del crunch con factores socioculturales específicos presentes en la industria de los juegos y las relaciones de dependencia: creativas, financieras y editoriales (GARDA Y GRABARCZYK, 2016). Afirmamos que la cultura empresarial y laboral en la industria de los videojuegos culmina en efectos negativos en la vida personal y en la salud mental de sus empleados. Woodcock (2020) también vincula la cultura del crunch con una condición de empleabilidad sexista, afirmando que la industria evita contratar mujeres, ya que tienen más probabilidades de tener obligaciones domésticas y, por lo tanto, no pueden hacer frente al crunch. Buscamos comprender si existe una correlación entre una alta incidencia del crunch, la presión de

las agencias financieras y los plazos inflexibles. Especulamos, basándonos en el trabajo de Schreier (2018) y analizando las historias detrás del desarrollo del aclamado *"Stardew Valley"* (BARONE, 2016), que incluso sin presión externa el crunch podría ocurrir. El trabajo de Han (2017) establece al "sujeto de logro" como aquel que no distingue el trabajo de su vida personal, posicionamos al desarrollador de videojuegos independiente como aquel que siempre está compitiendo contra sí mismo, explotándose hasta el cansancio. Esto se agrava, ya que, según Edholm y Lindström (2016), los trabajadores de la industria ya consideran el tiempo de crunch como un "mal necesario" y se les enseña a los aspirantes a desarrolladores de juegos en las universidades (ANTHROPY, 2012). En 2019, la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos publicó que el 42% de los empleados de la industria del juego fueron sometidos a periodos de crunch y que solo el 8% de ellos fueron compensados por las horas extra. Cote y Harris (2020) también afirman que se espera que la mayoría de los profesionales de la industria del juego dejen sus puestos entre los 3 y 9 años de trabajo. Mediante la revisión de la literatura y el análisis de documentos post-mortem, este artículo expone los aspectos que influyen en este comportamiento y muestra ejemplos de cómo puede afectar la vida y la salud mental de un trabajador. Este artículo atribuye la alta incidencia del síndrome de burnout entre los trabajadores de la industria de los videojuegos y el elevado número de empleados que abandonan la industria de los videojuegos al fenómeno del crunch. En la escena independiente, investigamos cómo los factores socioculturales pueden contribuir a una relación insalubre con el trabajo.