

Jogo Tenso: *Crunch* No Desenvolvimento Independente De Games

Daniel Teixeira Prieto¹, Sérgio Nesteriuk Gallo²

^{1 e 2} PPG Design – Universidade Anhembi Morumbi – São Paulo – SP -Brasil
danprieto99@gmail.com, sngallo@anhembi.br

Abstract. *The games industry suffers with long periods of high demands and pressure known as “crunch time” or simply “crunch”. Through a literature review, this paper investigates the widespread phenomenon of crunch time in the independent industry of digital games. We establish factors that influence this behaviour and provide examples of how it can affect the personal lives and mental health of the workers. We have also found that crunch is still an issue even with lone developers, and it is related to game development culture. We expect to shed a light on the issue and, by doing so, raise awareness about game workers’ unhealthy labor conditions.*

Keywords - *Crunch time; Independent games; Indie Games; Video games industry*

Resumo. *A indústria dos games tem reportado problemas em relação a períodos de grandes demandas e pressões conhecidos como “crunch time” ou apenas “crunch”. Este artigo investiga, a partir da revisão de literatura, o fenômeno do crunch time na produção independente de jogos digitais. São apresentados os principais fatores que influenciam esse comportamento e exemplos de seu impacto na vida pessoal e na saúde mental dos desenvolvedores. Foi observado que o crunch persiste mesmo no caso de desenvolvedores “solitários”, estando intrinsecamente relacionado à própria cultura do desenvolvimento de jogos. Esperamos, assim, lançar luz neste problema e, dessa forma, aumentar a conscientização a respeito das condições de trabalho na indústria de games.*

Palavras-chave - *Crunch time; Games Independentes; Indie Games; Indústria de Games*

1. Introdução

Na indústria de jogos, o termo *crunch* ou *crunch time* descreve um estado da produção em que os trabalhadores adotam medidas extremas para alcançar uma meta, chegando a trabalhar de 60 a 90 horas semanais – sem remuneração adicional ou qualquer outra forma de compensação - quando próximos do lançamento ou algum marco de marketing (como a feira anual E3 - Eletronic Entertainment Expo). Apresentamos alguns elementos para explicar a complexidade de se produzir um jogo digital, culminando na prática de *crunch time*. Atribui-se possíveis associações entre a incidência deste fenômeno, relações de dependência – criativa, financeira e de publicação [Garda e Grabarczyk 2016] e razões socioculturais. Assim, aventa-se que a cultura de trabalho da indústria de jogos pode trazer consequências negativas à saúde mental e vida pessoal destes trabalhadores. Especificamente quanto à produção independente [Prieto e Nesteriuk 2021], busca-se entender se há uma relação entre a incidência de *crunch*, a ausência de pressão por parte

dos financiadores e datas de entrega flexíveis. Especula-se, assim, que mesmo sem pressão externa, o *crunch* possa ainda se manifestar.

2. Desenvolvimento de games, *Crunch* e *Burnout*

Com o passar dos anos, o amadurecimento e consolidação da indústria, a produção de games vem se tornando cada vez mais complexa. Schreier [2018] descreve a experiência como sendo análoga a de se construir uma ferrovia com o trem em movimento - e prestes a descarrilhar.

Por mais prazeroso que seja experimentar os jogos quando finalizados, o processo de desenvolvimento nem sempre é tão “suave”. Ao passo que a tecnologia digital avança, os jogos, se tornam cada vez mais complexos e seus desenvolvedores mais sujeitos a condições adversas de trabalho [Schreier 2018].

Não surpreendentemente, tais condições acarretam consequências graves na vida e nas relações pessoais do trabalhador, como a síndrome de *Burnout* – condição psicopatológica associada ao extremo cansaço emocional, exaustão física e mental, e a despersonalização. Para Mendes [2020]:

(...) a carga de trabalho e restrições de tempo estão fortemente associadas ao *Burnout*, o que promove a ideia de que é uma resposta a sobrecarga de trabalho. Demandas de trabalho como o conflito de papéis (ex., tarefas contraditórias a serem desempenhadas) e ambiguidade de papéis (ex., falta das informações necessárias para executar uma tarefa) consistentemente apresentaram uma correlação com o *Burnout*. [MENDES, 2020, p.6, tradução nossa]

As características citadas pelo autor são comumente observadas nos grandes estúdios de jogos e estão associadas a incidência do *crunch time*. Edholm e Lindström [2016] observaram que, no decorrer da produção de um game, os problemas que mais frequentemente culminam em *crunch time* são: dificuldades de planejamento (restrição de tempo, conflito e ambiguidade de papéis), sobrecarga de trabalho e os chamados *feature* e *scope creep* - novas funcionalidades adicionadas ao projeto sem (re)ajuste de cronograma e um escopo não exequível para o tempo e recursos disponíveis.

Apesar de recorrentes, esses problemas são rotina nos grandes estúdios, fazendo com que, por consequência, o *crunch time* permeie a indústria como um todo. Há também fatores socioculturais que contribuem para a disseminação do *crunch*. A maioria dos desenvolvedores, por exemplo, encaram o fenômeno como inevitável e de forma natural. Para Cote e Harris [2020], isso se deve a três razões principais: jogos são uma indústria criativa inadministrável, a existência de um *ethos* anticorporativo e uma identificação estereotípica dos desenvolvedores baseada em paixão e perfeccionismo. Para os autores, ainda que a ideia de que a produção dos jogos seja inadministrável possa soar exagerada ou mesmo inverídica (afinal, esta é uma das maiores e principais indústrias contemporâneas), os autores defendem que tal veracidade pouco importa, uma vez que os próprios desenvolvedores acreditam nisso.

Destarte, *crunch* faz parte da cultura de trabalho dos estúdios e é tido como “mal necessário” [Edholm e Lindström 2016], encarado por diversas vezes com uma espécie de “orgulho”, em que as “histórias de guerra” são compartilhadas com outros desenvolvedores [Schreier 2018]; [Cote e Harris 2020].

Apesar do *crunch* ser normalizado nos meandros da indústria, algumas tentativas de lançar luz no fenômeno já foram realizadas. Uma das primeiras de maior repercussão foi um uma postagem intitulada “EA: The Human History”. Realizada anonimamente em 2004, (em 2006, Erin Hoffman assumiu a autoria), a postagem condenava as práticas laborais empregadas na Electronic Arts, explicitando as consequências que o excesso de trabalho tinha em seu marido e em sua família. Em 2009, esposas de empregados da Rockstar San Diego uniram-se para exigir melhores condições de trabalho na empresa para seus companheiros [Rockstar, 2010].

Até o momento, este trabalho discutiu os fatores e as práticas do *crunch time* em grandes estúdios na indústria de jogos digitais - os desenvolvedores AAA (lê-se *triple A*). Com isso em vista, é levantada a questão da relação de estúdios independentes com o fenômeno do *crunch*. Produções próprias, com autonomia de criação, de desenvolvimento e de publicação também sofrem com o *crunch time*?

3. O Desenvolvimento Independente de Jogos

A questão independência nos jogos gera alguma divisão na comunidade, indústria e na própria academia [Prieto e Nesteriuk 2021]. Salienta-se que no presente trabalho utilizam-se os parâmetros de Garda e Grabarczyk [2016] para classificação da independência dos jogos. Segundo os autores, para que obras sejam enquadradas como independentes, devem satisfazer pelo menos uma das três condições a seguir:

- 1. Independência financeira:** Definida pela relação desenvolvedor-investidor. Para caracterização da independência financeira, o próprio desenvolvedor deve financiar a produção;
- 2. Independência criativa:** Definida pela relação desenvolvedor-público-alvo. Para caracterização da independência criativa, o próprio desenvolvedor deve ser o público-alvo;
- 3. Independência de publicação:** Definida pela relação desenvolvedor-publicadora (*publisher*). Para caracterização da independência de publicação, o próprio desenvolvedor deve publicar o jogo.

Tais relações de dependência dialogam com as causas do *crunch* previamente discutidas. A dependência financeira pode implicar, na dependência criativa e de publicação, pois:

“ (...) jogos financiados de forma independente são possíveis, mas jogos AAA são comumente bancados por uma empresa de publicação que providencia financiamento, marketing e assistência na distribuição em troca de um grau de controle sobre a produção e direitos em cima do jogo”. [COTE e HARRIS, 2020, tradução nossa]

Realça-se que, segundo os parâmetros de Garda e Grabarczyk [2016], um jogo pode ser dependente financeiro e ainda ser independente, caso detenha independência criativa e/ou de publicação. Diferentemente dos estúdios AAA, que possuem grande recursos e maior poder de negociação com seus financiadores [Kerr 2010], pequenas *startups* ou estúdios independentes sofrem mais com essas pressões, potencialmente resultando em *crunch*, visto que pode ser tido como preferível trabalhar mais a perder o próprio financiamento [Cote e Harris 2020].

Defendemos a hipótese de que, mesmo sem pressão externa, o *crunch* ainda aconteça nas produções independentes em razão do panorama social do século XXI e da sociedade do

desempenho [Han, 2017], em que o trabalhador explora a si mesmo até a exaustão, culminando com frequência no adoecimento psíquico.

Um exemplo notório de trabalho excessivo de um desenvolvedor solitário é o de Eric Barone, criador de *Stardew Valley*. De acordo com Schreier (2017), Barone trabalhou sozinho por cinco anos no desenvolvimento do *game*, atuando em todas as áreas de produção de oito a quinze horas por dia, todos os dias da semana. Nesse caso em particular, não havia pressão por parte de investidores nem cronogramas mal calculados lhes eram impostos. Mesmo sem pressão externa, o *crunch* ainda acontecia.

Reconhece-se que os estúdios independentes, apesar de não estarem livres do *crunch*, dispõem de uma alternativa observada por Edholm e Lindström [2016]: lançar o jogo iterativamente. Dessa forma se pode minimizar ou mesmo evitar o *crunch*, visto que é possível fragmentar o lançamento em atualizações conforme estas ficarem prontas, direcionando os testes para a comunidade e se isentando de uma data de lançamento improrrogável¹. Um dos jogos independentes de maior sucesso até o momento, *Minecraft*, adotou esse método. Lançado em 2011, o jogo continua a ser atualizado e expandido – e sem previsão oficial de encerramento.

4. Considerações Finais

Este texto trouxe alguns apontamentos para que novos trabalhos possam abordar as condições de trabalho no desenvolvimento de *games* levando em consideração o tipo de produção – independente ou não. Foram trazidos elementos evidenciando a manifestação de práticas trabalhistas pouco saudáveis, popularmente conhecidas como *crunch time*. Atribuiu-se uma relação possível entre a grande incidência do fenômeno a fatores de dependência (criativa, financeira e de publicação) e socioculturais. Como desdobramentos desta pesquisa, iremos explorar, em extensão e profundidade, as relações entre o desenvolvimento independente de *games* e as práticas de *crunch*, analisando como esses desenvolvedores lidam com estas práticas. Desta forma, será possível melhor compreender a própria manifestação do *crunch* para buscar formas de conscientizar os diferentes agentes envolvidos, bem como elaborar propostas para seu combate.

Agradecimentos

"O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001"

Referências

- Cote, A. e Harris, B. (2020) "Weekends became something other people did: Understanding and interviewing in the habitus of video game crunch." 2020. Sage in *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*
- Edholm, H. e Lindström, M. (2016) "Crunch time: the Causes and Effects of Overtime in the Games Industry. Departamento de Ciências da Computação e Engenharia. Universidade de Gothenburg. Gothenburg"
- Garda, M. B. e Grabarczyk, P. (2016) "Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game". *Game Studies: the international journal of computer*

¹ O lançamento iterativo também pode se fazer presente, em partes, nos jogos AAA, mas estes ainda optam por lançamentos completos e únicos por razões financeiras e midiáticas.

- game research, [S.I.], v. 16, n. 1, p. 1-1, out. 2016. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>>. Acesso em: 10 fev. 2021.
- Han, B. C. (2017) “A Sociedade do Cansaço”. Petrópolis, RJ: Editora Vozes
- Hoffman, E. (2004) “EA. The Human Story”. Disponível em: <https://ea-spouse.livejournal.com/274.html>. Acessos em: 18 jun. 2021
- Kerr, A. (2010) “The Culture of Gamework.” In: Mark Deuze (Ed.), *Managing Media Work*. London (etc.): Sage
- Mendes, J. C. D. M. (2020) “Burnout and job demand and resources among Game Developers”. 2020. 41f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Curso de Psicologia. Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação. Universidade do Porto, Porto
- Prieto, D. T. e Nesteriuk, S. (2021) “Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil”. SBC, Proceedings of SBGames 2021. XX Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment: Industry Track. 2021-
- Rockstar, Spouse. (2010) “Wives of Rockstar San Diego employees have collected themselves”. Disponível em: https://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/86315/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php. Acesso em: 18 jun. 2021
- Schreier, J. (2018) “Sangue, suor e pixels”. Rio de Janeiro, RJ. Harper Collins