

Crunch



Seguramente al leer el título estéis pensando en una chocolatina, pero os aseguro que el Crunch del que voy a hablar no queréis probarlo. El Crunch en la industria del videojuego hace referencia a un periodo de tiempo durante el desarrollo, semanas o incluso meses, en el que los trabajadores tienen que trabajar horas extra incluso días extra para que el juego esté terminado en la fecha prevista, lo que toda la vida se ha llamado explotación laboral. Pero tampoco hace falta llevarse las manos a la cabeza que las empresas pagan esas horas extra, ahora, cuanto cuesta estar semanas e incluso meses sin poder estar con tu familia o disfrutar de la vida en general. El problema no es que sean casos aislados si no que es algo que la industria a incorporado a su modelo de negocio convirtiendo el desarrollo de videojuegos en un negro abismo que te consume lentamente. Y es fácil encontrar ejemplos como Rockstar o el caso reciente de CDProjectRed, compañía que aseguró que no se daría esta situación en su desarrollo actual, pero, sorpresa ha ocurrido y aun pagando un extra y dando un 10% del beneficio a los

empleados no creo que nada pague el tiempo perdido. Se han oído historias dignas de ser contadas en una hoguera en la noche de Halloween, como la historia de un compositor que dormía en un colchón en la oficina y su mujer e hija venían por la mañana a traerle el desayuno y poder verle durante un rato.

Como ya he comentado es una práctica que se ha enganchado como una lapa al desarrollo de videojuegos, está tan enganchado que la planificación ya se hace con el Crunch en mente. Es impresionante e indignante que a la hora de planificar tus fechas ya tengas en cuenta que vas a explotar a tus trabajadores, que son los que crean la obra y consiguen sacar adelante el proyecto. Pero no podemos culpar a los desarrolladores por una mala planificación, si no al Publisher y al alto cargo de la empresa que junto con el departamento de marketing ponen fechas que saben que perfectamente no son viables y con las que no pueden cumplir, a no ser que usen el viejo truco de las horas extra. Es aún más triste cuando estas horas extra no son "obligatorias". Las comillas son claras, no te obligan a quedarte, pero probablemente tu compañero se quede e igual si no te quedas cuando termine el proyecto tienes que andar buscando un nuevo trabajo. Al final lo único que se consigue es crear un entorno de trabajo tóxico en el que los empleados viven para trabajar, no trabajan para vivir además de vivir con miedo de quedarse sin trabajo o no haber trabajado lo suficiente, y vivir con miedo no es vivir. Puede sonar extremo, pero la industria del videojuego funciona de esta manera, empezamos proyecto y al finalizarlo medio equipo desaparece de la plantilla sin importar el nivel de éxito. El ejemplo más rastrero de esto lo tenemos en Activision, por muchas vistas como el diablo de la industria, que tras unas noticias en las que hablaban sobre "su mejor año fiscal" decidieron que era buena idea despedir a miles de personas y que su presidente se subiera el sueldo por el "genial" trabajo que había hecho.

Cuando se empieza un desarrollo de un juego, normalmente estas emocionado porque vas a crear algo que la gente va a disfrutar y sientes que ese juego es como tu hijo. Pero qué pasa cuando de repente tienes que abandonar tu vida por ese proyecto, deja de ser emociónate dejas de tratarlo como tuyo y dejas de poner tu alma en él. Muchas empresas utilizan esta lógica de pertenencia para que los empleados piensen que están formando parte de algo único y suyo cuando realmente están vendiendo su alma al diablo. Como jugador quiero jugar algo que me emocione, un juego en el que pueda ver el alma de las personas que han trabajado en ello, y no su desesperación o tristeza. Y a los que no habéis jugado a muchos videojuegos os puedo asegurar sin dudar ni un momento que cuando alguien ha puesto cariño en un videojuego se nota y cuando ha estado explotado por una compañía que busca no perder compradores y mejorar sus beneficios también.



Es triste que esto ocurra y como jugador me entristece, pero nosotros también tenemos parte de culpa en este asunto, ya que el videojuego se sustenta en la cultura del Hype. Somos unos ansias y queremos tenerlo todo nada más se nos presenta delante y si no lo tenemos recurrimos a las redes sociales y a los foros para meter presión y exigir algo que no nos

corresponde a nosotros. Todos los fans del medio hemos visto alguna vez una conferencia del E3 donde se ha mostrado al final un logo en llamas del próximo gran juego que todos queríamos, y todos hemos querido saber más sobre él y tenerlo en nuestras manos para poder disfrutarlo. El problema de haber adoptado esta cultura es que las compañías no son tontas y saben que tienen que mantener este hype y que si el juego no sale la fecha prevista muchos jugadores se le echarán encima con quejas porque no pueden jugar a ese juego que tanto quieren. En mi caso he conseguido salir de esa hecatombe de imbecilidad y darme cuenta de que hay personas detrás de estos productos. El tema se pone más grave cuando hablamos de los denominados "juegos como servicio". Se trata de juegos online que van actualizándose constantemente y requieren que el jugador esté enganchado en todo momento. ¿Cómo se engancha al jugador? Con actualizaciones constantes, las cuales tienen que hacerse en tiempo récord lo que nos lleva al problema otra vez. Como ejemplo de esto tenemos Fortnite, si entramos en los tweets de la compañía veremos un montón de comentarios exigiendo actualizaciones las cuales son desarrolladas a través de Crunch para poder tenerlas lo antes posible.

No creo que no comprar el juego sea una solución a esto ya que hay mucha gente que depende de ese dinero y porque el producto puede ser bueno y no debemos menospreciar ese trabajo en absoluto. A lo que yo he llegado, es a que tenemos que relajarnos con este tema y denunciar públicamente estos comportamientos mostrando a las compañías que no nos importa que se retrase siempre y cuando las personas a cargo del desarrollo puedan trabajar en él cómodamente. Es que hay que ser tonto para no darse cuenta de que si los desarrollares trabajan a gusto y contentos el producto final será mejor que un producto realzado a todo correr y a costa de personas.

En conclusión, tras la tremenda chapa, las empresas tendrían que empezar a pensar más en sus empleados y los jugadores tendremos que dejar de exigir rapidez y exigir que traten a

sus empleados como nos gustaría a nosotros que nos tratarasen. Tendríamos que usar las redes sociales para promover este cambio y decirles a las desarrolladoras que podemos esperar y que no queremos juegos que hayan podido costar la salud mental de ninguna persona. Me jode mucho escribir este texto porque amo los videojuegos y me hacen sentir de formas que nunca me he sentido antes, pero la situación actual es la que es y negarla sería dejarse llevar y aceptar la situación actual como válida. Es cómico como aún tras este textaco poniendo a parir la industria sigo queriendo entrar de lleno en ella y hacer que la gente siga disfrutando de este arte.

