Hora de la verdad o sobreexplotación (*Crunch*)

Si hay algún defecto oriundo, casi endémico de la industria del videojuego este es el conocido por el término anglosajón *crunch*, o *crunch time*. Sus traducciones habituales al castellano son principalmente dos: «hora de la verdad», en su correspondiente semántica más literal, y «sobreexplotación» —antonomasia que más se usará en adelante en referencia a este concepto—.

De forma muy resumida, la sobreexplotación consiste en alargar la jornada laboral de los empleados cuando se acercan fechas límite o de entrega y no se espera que los hitos o artefactos correspondientes lleguen a tiempo. Estas jornadas son artificialmente estiradas hasta incluso superar las ochenta horas semanales [Amy Hemig, Crunch@Presura y Crunch@Xakata], con los trabajadores habitualmente comiendo y durmiendo durante meses en el propio estudio.

Tal práctica ha estado siempre presente en la industria, por lo que, pese a no ser exclusiva del desarrollo de videojuegos, se ha establecido cierto lazo entre una y otra. Además y como se ampliará después, es en los videojuegos donde de manera más dañina y profunda ha arraigado. Por supuesto que también se encuentran documentados infinidad de casos en el desarrollo de *software* convencional, así como, en cierto modo, puede entenderse la forma de trabajar de otros oficios como una implementación constante de esta tesitura. En la estupenda entrevista de Rich Stanton, Ken Levine sorprende por igual a periodista y lector cuando ejemplifica lo anterior mediante la industria del teatro y del cine —a la que se podría añadir la gira musical—: aunque la comparación parezca una enrevesada justificación, no es en todos esos casos sino un proyecto comprimido en el tiempo con grandísimos y constantes esfuerzos del elenco durante las jornadas laborales [referencia a entrevista].

El problema de la sobreexplotación en la industria del videojuego es que está absoluta y quizá irreversiblemente normalizada. Si bien es cierto que debe tenerse en cuenta en el plan de contingencia, muchos estudios incluyen sin tapujos la hora de la verdad en las propias estimaciones de la planificación [Schreier y también Tania X Short], lo cual ya de por sí rompe con el propio concepto etimológico del término, como si una puerta de emergencia fuese la entrada principal de un edificio. Así lo denuncia Tania Short, que abandonó la gran industria para cofundar Kitfox Games [nombre completo estudio] y publicar, entre otros, el exitoso y genial *Moon Hunters* [referencia]: «hay planificaciones con tiempos de sobreexplotación ya calculados, lo cual es demencialmente miope y desagradable» [traducción propia, posible original a pie de página]. Tania, perseverante luchadora contra la sobreexplotación, trata de girar la visión pusilánime que la industria ha tomado, argumentando cuán tóxica y evitable es esta práctica y negando lo estándar y necesaria que se la ha llegado a considerar. ¿Cómo la sobreexplotación, además frecuentemente impagada, puede ser parte inevitable de una industria que se pretenda sana? A fin de cuentas, hay que preguntarse si adoptar tal medida realmente renta. Es decir, si la sobrecarga de trabajo a la que se someten los empleados no termina por esquilmarlos y minimizar gradualmente su rendimiento. Según [XSEED’ Chávez], la sobreexplotación a largo plazo es una pendiente de rendimiento brutalmente decreciente hacia el final. Siendo así, ¿no se terminarían equiparando esas supuestas gráficas de producción si las horas de la verdad no se hubieran llevado a cabo o, al menos, no de una forma tan desproporcionada como para comenzar a hundir la productividad del personal? ¿No se pierde por un lado lo que presuntamente se gana por otro, con todas sus terribles consecuencias colaterales?

Es evidente que las condiciones laborales conducen a técnicas de mala producción. Además, emponzoña de falsos plazos el imaginario del equipo de dirección, pudiendo hacer que gerentes asuman nuevas “estimaciones espejismo” para futuros proyectos [referencia a referencia original de Tania Short]. La hora de la verdad prolongada, a veces perpetua, trae consigo malos hábitos personales, peligrando la salud, la forma de vida [referencia a Tom Ketola] e incluso las relaciones personales de quien la sufre. En su carta pública tras abandonar Naughty Dog [nombre completo] en plena dirección del desarrollo de *Uncharted 4* [referencia], Amy Hemig puso el grito en el cielo sobre la situación de crisis industrial del videojuego, tras haberse convertido en hábito ver a compañeros abandonar su puesto de trabajo por diagnósticos psiquiátricos de cuadros depresivos, trastornos de ansiedad o incluso por casos de divorcio [referencia bien a Crunch@Presura o a la carta, mejor, de Amy Hemig].

Parece una opinión generalizada que la situación de confianza en la sobreexplotación es insostenible y daña más de lo que ayuda [Schreier], pero pasan las décadas y el panorama laboral solamente se envilece. En la IGDA (*International Game Developers Association*) de 2014 [referencia <https://www.igda.org/?page=dss2014> PDF DISPONIBLE] se reveló que el 81% de los desarrolladores habían sufrido largos periodos de sobreexplotación en el plazo de dos años. Y, como dato de terrible desesperanza, más de la mitad de ellos lo tenían asimilado y normalizado. Kate Edwards, directora ejecutiva de la asociación, denunció dos años después en una entrevista [entrevista Stewart Rodgers en VentureBeat] que, desde los primeros datos a esa parte, un 37% de los trabajadores no había sido remunerado por las horas de la verdad. Entre ambas revelaciones, otro estudio informó de que dos terceras partes de los trabajadores consideraban infranqueables las horas de la verdad. De ellos, la mitad había sufrido sobreexplotación de sesenta horas semanales, y casi una quinta parte sumaba por encima de setenta.

Raramente las horas de la verdad son pagadas como horas de trabajo [Schreier]. La mayoría de empleados solamente reciben las dietas en forma directa de comida en el estudio (usualmente rápida, lo cual demuestra los argumentos anteriormente expuestos sobre cómo afecta negativamente a la calidad de vida). [referenciar, si lo consigo recuperar, al hostiazo que se llevó una empresa al “animar a sus chicos” tuiteando que habían repartido más de 50 000 pizzas durante el *crunch*. Qué cagada]

El *crunch* ha sido criticado desde los albores del desarrollo de videojuegos en tanto que industria. No obstante, no es hasta el nuevo siglo que se empiezan a castigar públicamente los casos conocidos, destapados en general desde dentro de las propias empresas. En 2004, Erin Hoffman carga contra EA [nombre completo empresa] por considerarse víctima de prácticas ilegales. El artículo se hace pronto viral y genera tal indignación generalizada en personal del sector que las demandas colectivas hacen al estudio perder decenas de millones de dólares [Schreier]. Es en este momento donde puede ubicarse el comienzo del movimiento ético contra la sobreexplotación, que se mantendría estable hasta 2011. Es en ese año cuando Andrew McMillen, en IGN [referencia], recopila todas las punibles prácticas sacadas a la luz que llevaron a Team Bondi [nombre completo empresa, asegurar] a ocupar siete años en el desarrollo de *L. A. Noire* [referencia]. Estas iban desde la contratación sistemática y en cadena de personal muy joven e inexperto (más de ciento treinta personas reclamaron como extrabajadores que su nombre ni tan siquiera aparecía en los créditos y la compañía acabó por rehacerlos en una actualización) al trato denigrante hacia el equipo. Podría decirse que a partir de ahí la lucha contra la sobreexplotación no deja de agitarse, soflamando mucho más activismo del que había caracterizado a la industria hasta entonces. Esta lucha se ve soliviantada por dos cartas públicas. La primera de ellas, la ya mencionada que publica Amy Hemig al abandonar su puesto en Naughty Dog; la siguiente, la explicación de Maxime Beaudoin [Isra Fernández @ Xakata] sobre por qué dejaba Ubisoft y la saga de sus amores, *Assassins Creed* [referencia], y la consiguiente respuesta de quien fuera su compañero Jeff François. Beaudoin hablaba sobre cómo sus inicios en Ubisoft eran rutilantes ensueños, ya que solía asignarse a proyectos tangenciales con equipos pequeños y de aroma independiente. Incluso cuando trabajó para la portabilidad de *Prince of Persia* [referencia, quizá a ambos porque terminaron por ser dos juegos distintos] para Nintendo Wii [referencia a la consola], ya con el grueso de setenta y cinco miembros en el equipo. Tras dejar esos tiempos atrás para pasar al desarrollo convencional más duro y competente —no hay que olvidar la potencia mercantil de Ubisoft, así como la filosofía de huevos de oro que rezuman sus sagas—, Beaudoin llamaba a su sensación de saudade el «haber probado del fruto prohibido». Esta misma metáfora recoge François para explicar cómo se sintió cuando, siendo trabajador habituado en desarrollo convencional, por un breve periodo de tiempo lo asignaron a un proyecto de bajo presupuesto con un equipo muy reducido. François añade a la información de Beaudoin lo que él describe como la rutina diaria de trabajo en la industria. Alega que, aunque las horas de la verdad, con sus impagos y otros hábitos, son bastante bien conocidos, no ocurre lo mismo con la realidad laboral, sobre la cual se escribe muchísimo menos que sobre el resto de áreas del videojuego.

En el ámbito nacional son de agradecer los acercamientos que la prensa videolúdica y algunas organizaciones [referencia a DEV con su libro blanco] han dedicado a este problema. Sin ningún apoyo gubernamental, España es un país donde prolifera el interés académico y profesional que despierta el desarrollo de videojuegos, especialmente el independiente. Buscando uno de los muchos culpables que llevan a la industria a este estado de explotación, Samuel Fiunte [Xakata] rechaza a quienes acusan a cualquier peculiaridad del país, porque, además de tratarse de un problema a escala mundial, cargar de responsabilidad a la idiosincrasia nacional es quitársela al individuo para echársela al éter.

Y es que la culpa de que estas prácticas no sólo se mantengan sino que se hayan fijado es de todos los implicados en la producción videolúdica [Hemig y Soren Johnson]. Algunos directivos de renombre han tratado de suavizar la imagen de la sobreexplotación, bien mediante justificaciones capitalistas o bien planteando una perspectiva nueva y recalcadamente subjetiva: las horas de la verdad como una exigencia propia, un gusto personal. Este segundo caso es el de Ken Levine. Él rompe una lanza a favor de las horas de la verdad por el peso que carga su conciencia al mirar obras pasadas. Su consigna estriba en que el tiempo en que no te sobreexplotes durante un desarrollo es tiempo que no va dedicado a la obra. Esta errática sensación de detallismo y perfeccionismo patológicos esconde un error manifiesto según Alberto Venegas [Presura sobre Crunch], ya que Levine «mira al pasado con ojos del presente». Según este *leitmotiv*, la sobreexplotación es independiente del estado del proyecto, lo cual facilita su raigambre. En cualquier caso, este prisma afilado, esta bola caliente hace necesario tener muy presente qué es la sobreexplotación. Pártase de la base de que no hay un *crunch* por antonomasia. Es informe, pero tampoco debe ser confundido con sobrecargas puntuales y lícitas. Cosa distinta es que desde fuera esté visto como una fase final y de emergencia, un último cartucho de recámara, cuando muchos desarrolladores lo equiparan a su situación laboral durante todo el año.

Declaraba un empleado anónimo de corriente principal que todo en la industria es sobreexplotación: las fotografías finales para cumplir a tiempo un hito, las revisiones de mantenimiento, los problemas bloqueantes, los cambios fuertes en el diseño desde las distribuidoras, las demostraciones o vídeos promotores que surgen sin planificación previa, etc. Es la norma, es ubicuo [Schreier]. Dicho profesional anónimo incluso decía que son horas de la verdad las que un equipo joven y pasional dedica de más a sus proyectos. ¿Podría esto considerarse realmente sobreexplotación? ¿No estaría peligrosamente relacionado con la visión de Ken Levine que, pese a ser subjetiva, implica a todas las personas al cargo de quien piensa así? En el caso del desarrollo independiente que se propone no hay presión, no hay obligación ni mandato de altos cargos ni distribuidoras a las que rendir cuentas. Es el propio equipo, en conjunto, el que insuflado por su vocación solapa negocio con tiempo libre.

Por supuesto el modelo de publicación contribuye al lamentable ecosistema laboral del videojuego [Schreier]. Las distribuidoras (editoras, más concretamente, aunque hoy día cualquiera de los dos términos se asocia al otro) hacen los mayores ejercicios de presión cuando, por ejemplo, deciden cambios de diseño sin postergar las fechas de entrega. Aunque no dilaten con ello la magnitud total del proyecto, quitar características para poner otras de mismo coste generalmente no implica que sean equiparables en cuanto a sus estimaciones, ya que el carácter iterativo de los desarrollos implicará que, con seguridad, cierta parte de los recursos que se dedicarían a las características eliminadas ya se habían dedicado. Mientras tanto en las nuevas hay que aplicarlos desde cero, con la consiguiente replanificación en cascada que eso podría conllevar, por ejemplo mediante mecánicas sinérgicas o balanceos cuantitativos. Ya se adelantó en el estudio metodológico [ver apartado tal, porque esto se dice en un momento concreto] que esto es también susceptible de ocurrir desde el interior de los propios equipos, sobre todo cuando son inexpertos o no tienen una buena política de replanificación y de abordaje del síndrome del lavadero [*scope creep*]. A fin de cuentas, el desarrollo de videojuegos es de una naturaleza tan emergente como el propio medio en sí [referenciar uno de los mil sitios en los que se dice esto. Algunas: Develsteen, Andrew Rollings and Dave Morris, los viejos ya referenciados al hablar de esto como Petrillo y Flynt and Salem y mil más], acechando tras los desarrolladores tentaciones muy suculentas en las que no habían reparado desde el mero marco teórico en que habían diseñado sus mecánicas. En los casos más extremos, estos cambios usualmente venidos desde distribuidoras o cadenas de mando cualesquiera, las nuevas características requerirán replanificación en un momento muy tardío del desarrollo, próximo o inmerso en el estado denominado “contenido completo” [original *content complete*]. En este instante el juego ya no tolera más añadidos [palabras de Miguel Navío en Xakata Crunch], bien por finitud técnica, bien por la cantidad de interrelaciones y el desborde del alcance consecuente, bien por la perfección circular del guion, bien por la deuda técnica… Las fechas, el sistema implementado, el proyecto en conjunto ya no es capaz de metabolizar nuevo contenido. Y es por ello que forzar el desarrollo en este punto suele venir de gente ajena a él, como se decía de las distribuidoras o de los estudios de mayor jerarquía en el caso de franquicias, pues el personal que se ha dedicado al proyecto es bien consciente de esta completitud del videojuego.

Pero las piedras que la industria se ha puesto a su camino no terminan en el modelo de publicación. La corriente principal se ha buscado —léase entrecomillado— con otras malísimas prácticas este malogrado escenario. El más evidente es el trampantojo que se ha ido haciendo cada vez más habitual conforme aumentaban los anchos de banda y la capacidad de almacenamiento: los parches. Tiempo atrás el ciclo de vida de un proyecto videolúdico terminaba con el envío del juego al mercado. Podía haber mantenimiento de retocado entre ediciones —usualmente localizaciones a nuevas zonas colonizadas tras el éxito del título— o de emergencia con otros mecanismos rudimentarios, pero ni mucho menos la actualización era la tónica general que es ahora. Tras el funcionamiento del modelo de expansiones y el posterior de actualizaciones, los parches llegaron como, valga la redundancia, un parche para la problemática con las fechas y las estimaciones. Para muchos desarrolladores la idea del parche del día de lanzamiento fue un alivio caído del cielo. Una bendición de nuevo paradigma que les destensaría las fechas apretadas y las constantes horas de la verdad. Pero esto nunca llegó a ser así, como atestigua Miguel Navío [Xakata Crunch]. Muy pronto los parches se convirtieron en un atajo para cumplir con la calidad mínima en el momento de distribución, manteniendo después de enviado las horas de la verdad. Una vez la gran industria tuvo visión de conjunto sobre sus posibilidades, el parche del día de lanzamiento pasó a incrustarse en la gestión natural de los proyectos, tan artificialmente como incrustada se había visto allí la sobreexplotación.

Otras malas prácticas que siempre acaban en horas de la verdad ya se han discutido al describir la corriente principal. Prometer características en vídeos prerrenderizados [buscar sinónimo] casi firma tener que conseguirlas y dar fechas de salida al mercado elimina una de los tres vértices de la replanificación, el tiempo, quedando solamente el dinero y los recursos humanos. En ocasiones los estudios se meten en embrollos de este tipo por estrategias de pura naturaleza mercadotécnica. Por ejemplo, Skyrim [referencia] fue anunciado entre gran ostentación y boato para el día 11/11/11. En el equipo de desarrollo esta profética fecha llegó a ser causa de terror, y dado que para entonces la cultura del retraso de salidas aún no era representativa tuvieron que alcanzar el fatídico día señalado gracias a la constante guía y motivación de Todd Howard.

Por descontado, el desarrollo independiente es también víctima de las horas de la verdad. El ejemplo contrapuesto antes no es un caso exclusivo en que un equipo pequeño autofinanciado trabaja más de la cuenta, pero sí el único en que lo hace *motu proprio*. Sonadas son muchas campañas de micromecenazgo [referenciar a palabra original y glosario y todo eso si no ha salido antes ya] que escalan exponencialmente debido a la buena recepción de los potenciales mecenas y cuyos desarrolladores se ven desbordados por encontrarse ante un nuevo paisaje arriesgadamente cercano al desarrollo convencional. Y es que, en definitiva, la financiación por mecenazgo ata al equipo a unos plazos, a unos mínimos de calidad, a una comunidad con voz sobre su proyecto, a una responsabilidad y, sobre todo, a la necesidad que antes quizá no tenían de completar la obra —¿no es, encubierta, la misma presión?—. Por ello, muchos expertos en estos modelos de publicación han encontrado un nicho desierto de bibliografía, de realización de cursos masivos [MOOC original] o incluso de asesoría como puesto en el propio estudio. Combinando ambos modelos, algunas editoras enfocadas a independientes [se habla ahora después de ellas] incluyen en sus servicios la gestión de campañas de micromecenazgo, sirviendo también para que los estudios diversifiquen su flujo monetario.

No es extraño que un equipo independiente tenga problemas de planificación. Tanto si es incipiente como si se forma con antiguos profesionales, la ausencia de personal dedicado a la parcela de gestión obliga a tener especial cuidado en etapas tempranas y en la contención del alcance. A ello hay que sumar que sendas perspectivas suelen pecar de defecto o exceso: el equipo inexperto será incompetente en sus estimaciones por definición, mientras que el profesional formado en el desarrollo convencional se verá encandilado por la libertad de acción y tenderá al sobrealcance [original *overscope*]. En palabras de Edward Douglas: «al principio todo parece posible, pero tener que condensar, simplificar, mutilar… se siente como un fracaso. […] La deuda técnica entra a escena» [traducción libérrima. Poner original a pie de página si eso. Referencia de Kotaku, de Schreier].

Incluso, en los casos más desangeladores desde el factor humano, los mismos profesionales que sufrieron como desarrolladores la sobreexplotación pueden terminar por aplicarla cuando tienen personas a su cargo. Aunque a primera vista parezca inverosímil, solamente hay que pensar en la más que posible idealización de los malos procesos padecidos [Tom Ketola]. La nostalgia, la distancia temporal, el olvido inconsciente, la evasión y unión a las que el equipo se aferrase, el compañerismo en las adversidades… Lejos de transmitir experiencia *a posteriori* a las generaciones venideras y corregir la sobreexplotación, contribuirán a este uróboros industrial.

En capas más perimetrales de la industria, el consumidor tiene tanta responsabilidad moral como el que más. La indolencia de una masa consumidora lúdicamente analfabeta [ver alfabetismo lúdico], que ni tan siquiera sabe qué es el movimiento independiente, se manifiesta en dos vertientes respecto a la explotación con la que se manufactura el producto que recibe: por un lado, gran parte de ella no conoce tal tendencia y, de conocerla, no le interesaría, ni mucho menos le influenciaría sus compras; la minoría restante, formada en buena medida por usuarios más cercanos al tejido industrial interno, está al tanto de la situación laboral del medio, pero consiente su existencia sin denunciarla ni condenarla. Ambas actúan en conjunción como actúa el cliente textil adquiriendo prendas resultantes de la explotación infantil [Presura Crunch]. Una última capa consciente, crítica y comprometida, situada en la frontera entre la industria y sus consumidores o encarnando sólo por momentos el rol de usuario final, reacciona a los entresijos más oscuros del medio. Así que en el videojuego trascienden los nombres de empresas, títulos y en este caso algún que otro autor, pero no importan sus entramados laborales o ideológicos [Schreier].

Las soluciones a este despropósito no se ven muy cercanas en el tiempo. El *crunch* es un veneno que los humanos hemos fabricado y normalizado, y sólo nosotros podemos desarrollar su antídoto. Tania Short no duda: hay que aprender a cortar características. Es el único factor de escape [referen ia]. Replanificar sustracciones de contenido en lugar de engrosarlo implicará un cambio total en la mentalidad colectiva, ya que la industria tendría que dejar de primar el entretenimiento y la comercialización por encima de sus creadores. Semejante urdimbre es un sólido aparato harto difícil de desbancar [Presura]. Esto se mantendrá así, según Nordhauser [Schreier], mientras no exista una unión sindical que llegue con la fuerza necesaria. Las personas seguirán siendo sobreexplotadas y subcompensadas por ello. Los individuos rotarán, ocupando el cargo de los esquilmados aquellos recién formados para entrar al mercado laboral. Los expertos coparán el mercado independiente o, como ya está ocurriendo, dejarán para siempre sus trabajos en la industria del videojuego [Steve Holland, EA; Dan Pearson]. Y, si algo hay más triste que una fuga de talentos nacional, es una industrial.