

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
FACULDADE DE FILOSOFIA, COMUNICAÇÃO, LETRAS E ARTES  
CURSO DE JORNALISMO

HIERO DE LA VEGA DE LIMA

A CULTURA DO *CRUNCH* NA INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES E SUAS  
REVERBERAÇÕES NA COMUNIDADE GAMER

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

SÃO PAULO

2023

Hiero de la Vega de Lima

A cultura do *crunch* na indústria de videogames e suas reverberações na comunidade gamer

Monografia submetida à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do grau de bacharel em Jornalismo, sob a orientação do Prof. Dr. – Silvio Roberto Mieli.

São Paulo

2023

Para Luki, Izzie e Churo — meus mais  
queridos amigos

## AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho à memória de minha querida avó e segunda mãe de criação, Luiza Maria Antonieta de la Vega (1931-2019) — que sempre me contava que parou no quinto ano do primário, e que eu seria uma pessoa “muito importante”. Vovó, eu consegui.

À minha mãe, Ana Lúcia de la Vega, minha melhor amiga e maior apoiadora; ao meu pai, Jefferson Alves de Lima, que me criou cultural e academicamente; e ao meu irmão, João de la Vega de Lima, que vai reagir com um sorrisinho de canto vendo o próprio nome aqui.

Ao Prof. Dr. Silvio Roberto Mieli, meu orientador e âncora deste projeto.

Ao jornalista especializado Jason Schreier, minha mais citada fonte e maior inspiração para escolha do tema, pelo trabalho incansável na denúncia do *crunch*, que me fez escolher o jornalismo de games em primeiro lugar.

A todas as fontes que aceitaram falar comigo para este trabalho, especialmente Pablo Miyazawa e Thais Stagni. MUITÍSSIMO obrigada pelo tempo de vocês.

Aos pesquisadores Amanda C. Cote e Brandon C. Harris, pelas imensas contribuições a este projeto, na forma de uma pesquisa incrível, prolífica e robusta sobre o tema.

Łukasz Woźnica, Elise Byenkya e Ashlie Bingham — meus amados companheiros, um polonês, uma ugandense e uma estadunidense texana — já ganharam a dedicatória, mas precisam ser mencionados de novo. Obrigada pelas horas jogando juntos e me ouvindo reclamar da vida. *I will always love you guys.*

À minha coleguinha do ensino fundamental Giovanna Pietra, por me apresentar ao conceito do Nintendo DSi quando tínhamos oito anos. É por sua causa que sequer escrevo estas palavras!

Numa analogia simples, a capacidade de trabalho das pessoas é limitada, como um balão que comporta uma quantidade finita de ar... Quando ficam sem descanso e realizações, as pessoas se tornam um balão inflado incessantemente, e que vai acabar explodindo se o ar não for liberado. (*Honkai: Star Rail*, Hoyoverse, 2023)

## RESUMO

DE LIMA, Hiero de la Vega. **A cultura do *crunch* na indústria de videogames e suas reverberações na comunidade gamer.**

Presente na indústria de games desde os tempos da Atari, a cultura do *crunch* é o encorajamento implícito ou explícito, por parte das lideranças e cultura corporativa geral de estúdios, à exploração dos desenvolvedores, que frequentemente se veem trabalhando longas horas e não recebendo qualquer tipo de compensação, normalmente para que um título saia dentro do prazo. O *crunch* gera uma série de impactos físicos, psicológicos e sociais para os funcionários que afeta, e, em casos extremos, chega a acabar com suas carreiras na indústria de games. A partir dos anos 2000, o tópico passa a ser abordado com cada vez mais espaço e relevância na mídia especializada, mas certos setores do *fandom* gamer — e mesmo o próprio jornalismo hegemônico na área — ainda se veem incapazes de confrontar o fenômeno *crunch* pelo que é, tratando o tópico com relativa permissividade, como exemplificado pelo estudo de caso The Game Awards 2020. Este projeto olha para as variadas respostas da indústria, da mídia e do público consumidor de games ao *crunch*, a fim de analisar e buscar motivos para as atitudes gerais ao redor deste.

**Palavras-chave:** *crunch*; jornalismo de games; indústria de games; *fandom* gamer; exploração de trabalho.

## ABSTRACT

DE LIMA, Hiero de la Vega. **Crunch culture in the video game industry and its reverberations in the gaming community.**

Present in the gaming industry since Atari times, crunch culture is the implicit or explicit encouraging, from both the leaderships and the general corporate culture within game studios, of exploitation of the developers, who frequently see themselves working long hours and receiving no compensation of any sort, normally so that a title will launch within its deadline. Crunch brings upon affected persons a series of physical, psychological, and social impacts, and, in extreme cases, can end their careers in the games industry. From the 2000s onward, specialized media began approaching the topic with more and more space and relevancy, but certain sectors of the gaming fandom — and even hegemonic gaming journalism itself — still see themselves incapable of confronting the crunch phenomenon for what it is, treating the topic rather permissively, as exemplified by the case study of The Game Awards 2020. This project looks at the varied responses from the games industry, media, and consumer public to crunch, seeking to analyze and find reasons for the general attitudes around it.

**Keywords:** crunch; gaming journalism; games industry; gaming fandom; labor exploitation.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>1 A CULTURA DO <i>CRUNCH</i></b> .....	<b>12</b>
1.1 Definição e história.....	12
1.2 Causas: por que adotar o <i>crunch</i> ? .....	16
1.3 Consequências para os profissionais afetados .....	19
<b>2 AS RESPOSTAS DA COMUNIDADE</b> .....	<b>22</b>
2.1 A indústria de games.....	22
2.2 A imprensa especializada.....	24
2.3 O <i>fandom</i> gamer.....	26
<b>3 ESTUDO DE CASO: THE GAME AWARDS 2020</b> .....	<b>30</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>35</b>

## INTRODUÇÃO

O termo “*crunch*” refere-se a uma prática comum na indústria de games: quando estúdios forçam seus funcionários, ou ao menos os implicitamente “encorajam”, a trabalhar longas horas extras, frequentemente não compensadas como deveriam (a maioria dos desenvolvedores tem um salário fixo, em vez de receber por hora), para que um jogo seja lançado dentro da data determinada para o lançamento. Apesar de soar novidade ao parecer do público, a prática está presente no desenvolvimento de videogames desde a década de 1980.

Na época, era símbolo de uma necessidade em se publicar um jogo dentro do período em que venderia mais, o que comumente significava as festividades de fim de ano — o icônico (e tão notoriamente ruim que é considerado o estopim da quebra do mercado de games em 1983) *E.T.* da Atari, que se propunha a ser uma adaptação do filme de Steven Spielberg, foi marcado por essa exata urgência do mercado em se obter o produto a tempo, às favas com a qualidade (SUCESSO, 2020). Contudo, visto que, à época, “desenvolvedor de jogos” era uma posição mais bem-paga do que o trabalhador médio, e somando-se a isso o fator crítico das reputações individuais dentro da indústria, o tópico do *crunch* permaneceu por anos sem ser reconhecido.

Mas o cenário mudou. Em 2010, um indivíduo sob o pseudônimo “Rockstar Spouse” (do inglês, “cônjuge Rockstar”), alegando representar as esposas de desenvolvedores da gigante da indústria Rockstar Games (responsável por títulos como *GTA* e *Red Dead Redemption*), publicou uma carta aberta “a quem possa interessar” no blog Gamasutra, detalhando as condições de trabalho dentro do estúdio, localizado em San Diego, Califórnia (SPOUSE, 2010).

Na postagem, Rockstar Spouse afirma, em referência ao fenômeno, que “estas circunstâncias infelizes são causadas muito em parte pela ignorância da maioria”. O cenário atual da discussão do *crunch* confirma estas palavras. A prática de trabalho aviltante começou assim a ser exposta ao olhar público, e uma infinidade de outras histórias similares emergiram nos anos seguintes.

Um dos casos modernos mais emblemáticos é o do título *The Last Of Us Part II*, ou *TLOU2*, da Naughty Dog: até ser ultrapassado por *Elden Ring*, da FromSoftware (COULSON, 2023), este era o *game* com mais prêmios de “Jogo do Ano” da História, sendo o primeiro a receber o título de 300 publicações diferentes (FOSTER, 2021), incluindo o The Game Awards, o “Oscar” da indústria. Ao jornalista Jason Schreier,

talvez a voz que mais fale contra o *crunch* na atualidade, um funcionário anônimo da Naughty Dog deu o seguinte depoimento: “Esse jogo é muito bom, mas isso vem com um custo humano enorme” (SCHREIER, 2020).

Escrevendo para a Kotaku sobre o caso em 2020 (op. cit.), Schreier relata condições muito similares ao que Rockstar Spouse denunciava dez anos antes. Dias de trabalho de doze horas (incluindo fins de semana), depressão e ansiedade de desenvolvedores a níveis alarmantes, problemas de saúde a torto e a direito, relacionamentos sacrificados em nome de um prazo. Mas a diferença principal é a consciência do que se estava sendo feito ali, tanto do time quanto dos chefes. Conta outro ex-funcionário: “Eles até que tentam tomar conta da gente, dando comida, encorajando pausas. Mas na maior parte, o que estava implícito ali era a mensagem: ‘termine o seu trabalho a todo custo’.” Da parte da chefia, *crunch* é uma descrição de emprego. Apesar da opinião pública crescente contra a prática, não é nada que a Naughty Dog se esforce para esconder: entrevistas buscando novos contratados são perfeitamente claras sobre o que acontece ali. É esperado, nesse sentido, que quem queira fazer parte da mãe de títulos como *The Last Of Us* e *Uncharted* seja “detalhista”, para fazer visto cada poro da pele da protagonista quando ela recuar ao receber a luz de uma lanterna diretamente no rosto. Os jogos que se fazem nesse estúdio são graficamente perfeitos — não importam os meios de se atingir tal perfeição.

Mas como o impacto dessas narrativas, humanas e jornalísticas, afeta, de fato, o cenário da indústria? A matéria de Jason Schreier, assim como seu livro *Sangue, Suor e Pixels* (SCHREIER, 2017), que inclui um capítulo sobre o tortuoso ciclo de desenvolvimento do também imensamente aclamado *Uncharted 4: A Thief's End*, outro título com a assinatura da Naughty Dog, foi publicada *antes* da enxurrada de prêmios que *TLOU2* recebeu nas listas de melhores jogos de fim de ano. Não obstante, o Game Awards havia indicado como Jogo do Ano dois outros títulos que ficaram conhecidos e aclamados pelos esforços dos estúdios em lutar contra a fadiga de seus funcionários e evitar o *crunch*: *Hades*, da Supergiant Games (GRAYSON, 2019), e *Animal Crossing: New Horizons*, da Nintendo (KANE, 2019). O que acontece aqui, então? Por que a escolha deliberada em se premiar o *crunch*? A maravilha técnica realmente vale o custo humano?

**Este trabalho se propõe a contribuir para a discussão do cenário trabalhista no desenvolvimento de jogos, tendo como enfoque o debate do**

***crunch* entre a comunidade gamer (indústria, mídia e *fandom*).** Dentro de tal comunidade, o jornalismo atua como intermediário entre os estúdios e fãs, na medida em que reporta os acontecimentos de dentro e forma a opinião dos que estão de fora; como tal, desempenha talvez o mais importante papel dentro deste debate.

No primeiro capítulo, brevemente discutiremos a definição de *crunch*, a fim de fornecer um panorama geral da história, causas e consequências do fenômeno, que nos servirá para a análise individual das respostas de cada braço da comunidade à publicização (MEDEIROS, 2020) ao redor deste, no segundo capítulo. A conclusão atingida é a de que, apesar da aparente condenação do *crunch* pelas três frentes, existem situações de permissividade, justificativas à cultura de horas extras que se enquadram no que Cote e Harris (2021) chamam “*crunch bom*” — aquele que é autoimposto, bem-gerenciado, ou resulta em produto de sucesso.

O terceiro capítulo refere-se ao supracitado The Game Awards 2020, estudo de caso escolhido por ilustrar a análise do capítulo anterior: toda a comunidade de games participa na escolha dos vencedores, que recebem votos de fãs, que influenciam cerca de 10% do resultado, e de veículos de imprensa apontados por um comitê, este formado por CEOs de grandes estúdios e companhias de tecnologia (THE GAME AWARDS, 2023). As vitórias de *The Last Of Us Part II* são vitórias da ambivalência, aceitas e justificadas mesmo por jornalistas anti-*crunch* entrevistados para este projeto, e representativas da visão geral da comunidade sobre o fenômeno.

Durante a produção do projeto, ouvi os jornalistas Pablo Miyazawa, apresentador do programa GameON.GG para o portal Terra e ex-editor-chefe da IGN Brasil, e Thais Stagni, gerenciadora de comunidade para a Bethesda Softworks e também ex-IGN. As opiniões aqui emitidas por eles não representam seus empregadores. Algumas de suas falas sofreram leve edição para melhor legibilidade.

## 1 A CULTURA DO *CRUNCH*

### 1.1 Definição e história

A palavra “crunch” lembra o rilar de dentes, uma descrição adequada para a sensação de trabalhar horas sem fim em um videogame de grande orçamento. Por décadas, extensas horas extras tem sido prática onipresente, considerada parte integrante do desenvolvimento de jogos tanto como botões ou computadores. Também tem sido controversa. Alguns argumentam que a prática de horas extensas, o “crunch”, representa falta de liderança e gerenciamento de projetos — que para os funcionários passarem meses trabalhando 14 horas por dia, normalmente, sem dinheiro extra, é inconsequente. Outros se perguntam como os jogos podem ser feitos sem ela. (SCHREIER, 2018b, p. 73-4)

Ao discutirmos o *crunch* dentro da esfera dos videogames (neste capítulo, especificamente na indústria) é importante distinguirmos as duas expressões mais comuns: “*crunch time*”, ou apenas *crunch*, período excepcional de crise no cronograma de produção de um jogo (DYER-WHITEFORD & DE PEUTER, 2006), e “cultura do *crunch*”, foco deste projeto, que descreve um cenário onde o *crunch time* é assimilado, normalizado e esperado dentro do processo de desenvolvimento, seja por uma cultura corporativa (SCHREIER, 2020c; MEDEIROS, 2020) ou pressão interna, enraizada no pensamento de desenvolvedores de jogos (HERNANDEZ, 2020; COTE & HARRIS, 2021).

A cultura do *crunch* está longe de ser um fenômeno novo na indústria; Cote e Harris (op. cit.) a descrevem como “endêmica” a esta, de fato. Os primórdios do *crunch* aparecem na Atari, durante as décadas de 1970 e 1980, sob o que Virginia McArthur, produtora executiva consultante no estúdio Endless Studios, chama de “mentalidade ‘produto na caixa’” (BARRON, 2020) — ou seja, era esperado dos desenvolvedores que fizessem o que tivesse de ser feito para que os discos físicos chegassem às lojas, normalmente a tempo das festividades de dezembro.

O exemplo mais emblemático desta expressão da cultura do *crunch* é o infame *E.T.* da Atari, de 1983. No documentário *GDLK* da Netflix (SUCESSO, 2020), o responsável único pelo jogo, Howard Scott Warshaw, relata que, embora o tempo médio de desenvolvimento de um título Atari fosse de seis a oito meses, os figurões da empresa e o diretor Steven Spielberg o forneceram num prazo de apenas cinco semanas — destas, Warshaw teria apenas três dias para criar o jogo e apresentar uma prova de conceito. “Quase nada existia na minha vida além do jogo”, afirma,

contando que costumava programar na própria cabeça quando longe do computador de trabalho, certa vez quase batendo o carro pela distração.

O resultado do *crunch* febril em *E.T.* foi um completo desastre. O consenso da crítica foi de que o jogo era “confuso” (BRUMFIEL, 2017) e “nada divertido” (HOOPER, 2016); passou a ser considerado um dos “piores da história”, segundo o próprio Warshaw. O fracasso foi tanto que a Atari, para retirar de vez o título do mercado, levou 14 caminhões carregados de cartuchos descartados e outras peças de computador ao aterro da cidade de Alamogordo, Novo México; a este ponto, a empresa já tinha perdido US\$ 310.5 milhões no segundo trimestre do ano de lançamento (ATARI, 1983).

*E.T.*, na análise popular, foi o estopim da crise de 1983, período de recessão em larga escala na indústria de videogames causado, em grande parte, pela saturação do mercado com jogos de má qualidade. Na análise de Warshaw, “tinha de ter uma cara [para a crise], e eu acho que *E.T.* virou essa cara. E eu virei o bundão atrás dessa cara” (SUCESSO, 2020). Outro jogo apontado como parte da causa é a edição de *Pac-Man* para Atari 2600, que também foi produzida sob *crunch*: o desenvolvedor Tod Frye trabalhou 80 horas por semana para completá-la em seis meses, e a imprensa tachou o título de “decepcionante” (LAPETINO, 2018, p. 21-2).

A cultura do *crunch* persistiu desde esta época e além, mas seguiu por baixo dos panos devido à forte cultura de sigilo (COTE & HARRIS, 2021) e excesso de zelo por reputações individuais (THOMSEN, 2021) dentro da indústria. A primeira grande denúncia das condições trabalhistas abusivas em um estúdio de jogos AAA (títulos de grande orçamento, grande perfil e publicados ou produzidos por grandes empresas) foi feita por “EA Spouse”, “cônjuge EA” em tradução livre (HOFFMAN, 2004), em carta aberta a respeito da cultura corporativa dentro da Electronic Arts.

A carta de EA Spouse descreve práticas até hoje reportadas em episódios recentes de *crunch*: longas horas de trabalho (SCHREIER, 2018a, 2020c; FAHEY, 2022); exploração da paixão por games e inexperiência de jovens desenvolvedores (HERNANDEZ, 2020; SCHREIER, 2018a; COTE & HARRIS, 2021); falta de qualquer tipo de remuneração pelas horas extras (MEDEIROS, 2020); e, de maneira geral, um descaso total por leis trabalhistas (THOMSEN, 2021). Eis um trecho da carta:

Se eu pudesse colocar o CEO da EA Larry Probst no telefone, há algumas coisas que eu iria perguntar para ele. “Qual seu salário?” seria meramente um ponto de curiosidade. O principal que eu quero saber é, Larry: você percebe sim o que está fazendo com os seus funcionários, né? E você

percebe sim que eles SÃO pessoas, com limites físicos, vidas emocionais, e famílias, né? Vozes e talentos e sentidos de humor e a coisa toda? Que quando você prende nossos maridos e esposas e filhos e filhas no escritório por noventa horas por semana, mandando-os para casa exaustos e dormentes e frustrados com as próprias vidas, não é só eles que você machuca, mas todos ao redor deles, todos que os amam? Quando você faz os seus cálculos de lucro e suas análises de custo, você sabe que uma grande medida desse custo está sendo paga em nua e crua dignidade humana, né? Né? (HOFFMAN, 2004)

O relato teve grande impacto dentro e fora da indústria, sendo frequentemente citado como a primeira vez em que o problema do *crunch* foi exposto ao público geral (MCCARTY, 2019). A seção de comentários da postagem encapsula este primeiro contato, na medida em que arquiva as reações de fãs chocados e desapontados (Anônimo comenta: “Não gosto disso, não acredito que uma companhia tão grande é um lixo tão grande...”), além da simpatia e histórias de outros desenvolvedores com experiências similares (“atomatom” comenta: “Trabalhar na EA foi uma boa decisão. Meu currículo tem uma entrada bastante reconhecível, e aprendi algumas coisas novas lá. Sair da EA foi uma ótima decisão. Estou tão feliz de não trabalhar mais lá.”).

Mas o maior impacto da postagem de EA Spouse — que também é abertamente discutido, apoiado e planejado nos comentários — foi a ação judicial coletiva liderada por Jamie Kirschenbaum, membro representante do time de *design* da edição de *The Sims 2* para o PlayStation 2, contra a Electronic Arts e seus abusos trabalhistas, impetrada em 29 de julho de 2004 (FELDMAN & THORSEN, 2005). O time afirmava que a EA devia remunerá-los por horas extras. Devido à lei californiana isentando esse pagamento, caso desenvolvedores recebessem mais do que US\$ 85.280 por ano (THOMSEN, 2021), a empresa respondeu dizendo que não era obrigada a pagar.

Em outubro de 2005, a EA, em nota, alertou seus investidores a respeito da conclusão do caso. As duas partes haviam chegado a um acordo: a empresa pagaria um total de US\$ 15,6 milhões, parte a Kirschenbaum e aos outros três impetrantes, parte por custos administrativos, parte a uma ONG. Como resultado, o processo foi arquivado (FELDMAN, 2005).

O processo e sua vitória deram credibilidade às afirmações de EA Spouse, à época consideradas por alguns como mera “raiva” e “difíceis de serem confirmadas” (FELDMAN & THORSEN, op. cit.), mas agora corroboradas pela lei. A jornalista Nicole Wong, durante a “marcha da vitória” dos funcionários abusados pela EA, que ganhariam outros dois processos, revelou que “EA Spouse” era Erin Hoffman

(TAKAHASHI, 2006), esposa do engenheiro Leander Hasty. De acordo com o artigo, os dois se mudaram para o estado de Nova York, de onde Hoffman abriu um *site* dedicado a permitir que outros desenvolvedores denunciassem seus próprios ambientes de trabalho abusivos: o GameWatch.org, hoje inoperante.

A partir desta história, houve uma onda de novas denúncias ao longo dos anos. A mais emblemática foi o caso de Rockstar Spouse (2010), um coletivo de esposas de desenvolvedores da filial em San Diego da Rockstar Games, que escreve ao Gamasutra a respeito do *crunch* dentro do estúdio, autor de jogos como a série *Grand Theft Auto* e o à época novíssimo *Red Dead Redemption*.

Segundo as autoras, era esperado dos funcionários da Rockstar à época, desde março de 2009, que trabalhassem doze horas por dia, com férias cortadas; também é relatado que os figurões deliberadamente escondiam a verdade sobre quando o ritmo de trabalho voltaria ao normal, continuando a dar falsas esperanças aos desenvolvedores — muitos dos quais desenvolveram quadros depressivos, e “é sabido que pelo menos um deles apresenta tendências suicidas”.

Apesar da repercussão do relato nas redes sociais, a Rockstar deu pouca importância às alegações, respondendo com memes às custas da escolha de palavras de seus críticos e afirmações públicas similarmente arrogantes: “Infelizmente, este é um caso de pessoas tomando a opinião de alguns poucos anônimos postando em fóruns como sendo realidade”, um representante da empresa escreveu a um fã (TOTILO, 2010).

Mesmo por jornalistas amigáveis à causa, a carta de Rockstar Spouse foi considerada “desajeitadamente escrita” (TOTILO, op. cit.) e “mal redigida em relação à carta de EA Spouse” (MCCARTY, 2019); vários comentários da postagem original a esnobam pela gramática pouco acurada, enquanto outros fazem edições não-oficiais do conteúdo em nome da legibilidade. A International Game Developers Association (IGDA; “Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos”, em tradução livre) respondeu em seu próprio *site* condenando a prática do *crunch* extremo na Rockstar, a chamando “enganosa, exploradora e fundamentalmente danosa” (MCWERTHOR, 2010). A posição foi criticada pela falta de ação tomada, e o caso de Rockstar Spouse morreu para a imprensa sem grandes desenvolvimentos.

Em 2018, em meio ao lançamento de *Red Dead Redemption 2*, a indústria de games novamente viu um caso de *crunch* extremo dentro da Rockstar reportado à mídia, desta vez para um público que já tolera menos a prática (MEDEIROS, 2020).

O jogo teve a maior abertura da história para um produto de entretenimento, faturando US\$ 725 milhões em três dias, o que custou aos desenvolvedores jornadas de trabalho de 14 horas por dia, sob ameaças de demissão e remoção dos créditos do jogo — algo que, na indústria de games, é vital para a empregabilidade de um desenvolvedor (THOMSEN, 2021; MEDEIROS, op. cit.).

Após reportagem do renomado jornalista Jason Schreier (2018a) sobre a cultura do *crunch* da Rockstar Games e grande repercussão do público, a empresa tomou diversas medidas, incluindo flexibilização de horários em alguns estúdios, promoção de treinamentos de gestão e liderança, e uma série de esforços para a comunicação e transparência para com os funcionários (SCHREIER, 2020a).

## 1.2 Causas: por que adotar o *crunch*?

Em um contexto pós-EA Spouse e Schreier, onde a prática e cultura do *crunch* deixa de ser segredo de ofício e passa a ser assunto midiático, de interesse público, e cada vez mais questionado conforme a cobertura jornalística aumenta (MEDEIROS, 2020; FAHEY, 2022), a pergunta surge cada vez mais no meio acadêmico-jornalístico (HERNANDEZ, 2020; THOMSEN, 2021; COTE & HARRIS, 2021): o que, afinal, faz com que esse modelo siga presente na indústria?

A maioria dos casos apresentados e estudados por este projeto (maior exceção feita a *Cyberpunk 2077*, desenvolvido na Polônia) refere-se a jogos feitos nos Estados Unidos; logo, diversos pontos aqui apresentados tomam em consideração elementos únicos à cultura de trabalho deste país, e serão apontados como tal no decorrer do texto a seguir.

Durante minha pesquisa, fui capaz de coletar elementos comuns apontados por jornalistas, desenvolvedores, e outros pesquisadores. As principais causas da perduração do *crunch* (especialmente em um contexto estadunidense), a meu ver, são:

- **Idealização do trabalho dentro da indústria.** Em entrevista concedida para este projeto, a jornalista de games Thais Stagni, ex-IGN Brasil, afirma que, apesar da reação de indignação generalizada ao *crunch* que se vê entre o público geral, ainda existe uma grande parcela que minimiza o trabalho na indústria de games, afirmando que “[sequer] é trabalho”, igualando-o à diversão em todo e qualquer contexto. Minha

bibliografia corrobora esta noção: o desenvolvedor é frequentemente visto como pessoa na posição do “trabalho dos sonhos”, que reclama de barriga cheia quando tem a oportunidade de fazer o que ama (WOODCOCK, 2019; HERNANDEZ, 2020). Este equívoco não se restringe ao público: a cultura do *crunch* é frequentemente associada à “paixão” por gerentes de projeto (FAHEY, 2022; SCHREIER, 2018a) e, em certos casos, dos próprios desenvolvedores (COTE & HARRIS, 2021). Em resumo: a mistificação do *crunch* como prova de “devoção” à arte é uma das fundações de uma cultura de trabalho tão abusiva quanto o padrão dentro da indústria de games.

- **Fragilidade das leis trabalhistas.** Escrevendo ao *Washington Post* sobre possíveis causas do que chama o “fardo” do *crunch* na indústria, Thomsen (2021) destaca uma brecha particular na lei dos Estados Unidos, especificamente no Estado da Califórnia — lar de diversos grandes estúdios AAA, a exemplo dos extensivamente citados EA, Naughty Dog e Rockstar Games: desde 2008, empresas recebem isenção de pagamento por horas extras a desenvolvedores que recebem mais do que US\$ 75 mil por ano (número abaixo da média reportada pela Game Developer em 2007, de US\$ 80,8 mil por ano para programadores). Esses valores são acima da média estadunidense, o que gera um sentimento de “não ter do que reclamar” entre desenvolvedores, que já se veem privilegiados pela razão anterior (HERNANDEZ, 2020); somado à importância da reputação na indústria (Johanna Weststar, estudiosa canadense do *crunch* e mantenedora do site gameqol.org, aponta no artigo de Thomsen que “ninguém quer ser o responsável por tantos processos”; a maioria dos impetrantes procura empregos fora da esfera dos games, a exemplo de Jamie Kirschenbaum, que hoje trabalha com efeitos visuais em filmes), muitos resignam-se ao destino do *crunch*.
- **Mau gerenciamento do projeto / expectativas equivocadas.** A fim de explicar a mais apontada causa do *crunch*, Weststar descreve a Thomsen (op. cit.) o que chama “triângulo de ferro” do gerenciamento de projetos: “temos um orçamento fixo, um escopo, e um cronograma fixo, e o time de desenvolvimento tem de entregar [resultados] dentro desses

parâmetros. Tipicamente, as horas de trabalho dos próprios desenvolvedores são a peça mais flexível desse triângulo”. As *publishers* (companhias responsáveis pela distribuição de games, desenvolvidos por elas mesmas ou por terceiros), na corrida para cumprir com os próprios prazos, frequentemente fazem demandas desarrazoadas por materiais de RP e marketing, lançamentos multirregionais ou multiplataforma, e toda sorte de trabalho extra em cronogramas já apertados, abusando da flexibilidade das horas de trabalho no triângulo de ferro (COTE & HARRIS, 2021). O jogo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) exemplifica o mau planejamento quando Jason Schreier publica, pelo X, ex-Twitter (2020), um e-mail enviado por um dos líderes do estúdio, Adam Badowski, desculpando-se aos desenvolvedores envolvidos no jogo pelas copiosas horas extras:

Nós mudamos a data [de lançamento] novamente (19 de novembro), e eu sei que é um momento agridoce para muitos de vocês. Por um lado, estamos felizes por termos conseguido o tempo extra que todos sabemos precisar para que o jogo realmente brilhe; por outro, estamos tristes, porque isso significa um período mais longo de trabalho intensivo, e estamos todos por um fio... Eu gostaria de oferecer a vocês algum tipo de explicação resolvida, mas eu não consigo achar nenhuma. A verdade é que precisamos terminar o jogo, e não vamos terminá-lo em setembro.

O que eu posso oferecer é dizer-lhes isto: cada dia que passamos polindo o jogo visivelmente dá resultados. Acabamos de começar as pré-visualizações, e as primeiras impressões (PietSmiet e Game Informer) estão muito, muito entusiasmadas. E é tudo por causa da dedicação extrema de vocês durante as últimas semanas e dias. Eu espero que, quando as pré-visualizações saíam no dia 25 de junho, todos consigamos um impulso de confiança.

Se eu puder desejar qualquer coisa, eu gostaria de humildemente pedir que vocês AGUENTEM O ESFORÇO para entregarmos o jogo. Eu gostaria também de estender minhas desculpas a seus companheiros e pedir pelo apoio deles também. Caros companheiros, eu tenho ciência total de que o trabalho duro de seus amados frequentemente significa que eles não conseguem participar da vida doméstica, mas eu prometo que esse é o último gás e a reta final está próxima.

Todo este trabalho duro vai resultar em fazer com que *Cyberpunk 2077* vire um dos, se não o jogo mais memorável desta geração. Tenho certeza disto.

- **Autoimposição do regime de *crunch* dentro do ambiente de trabalho.** Em entrevista a Patricia Hernandez (2020), Jason Schreier diz que “qualquer um que já viveu ou escreveu sobre cultura do *crunch* sabe que não precisa ser ‘obrigatório’ para ser obrigatório”. Contextualizada, a frase faz referência ao tipo de cultura corporativa que sobrevaloriza a “paixão” e o “perfeccionismo” dos desenvolvedores — como o que acontece na Naughty Dog, que abertamente cita a mentalidade do

*crunch* em entrevistas de emprego (SCHREIER, 2020c) —; contudo, a prática aparece até em ambientes que se prestam a adotar uma cultura de trabalho mais preocupada com o potencial custo humano. Em um artigo vastamente compartilhado após a edição de 2020 do The Game Awards (que, conforme discutiremos adiante, escolheu premiar o *crunch*), Grayson (2019) descreve o dia-a-dia do estúdio independente Supergiant Games, autor de títulos como *Hades* (2020) e *Pyre* (2017), rasgando elogios à falta de *crunch* empregado pelos chefões da empresa. Curiosamente, contudo, quando Greg Kasavin, diretor criativo e *designer* de games para o estúdio, é perguntado diretamente sobre se a Supergiant faz *crunch*, ele responde que “o próprio termo é falho”, destacando momentos em que o ímpeto individual de alguém que “queria muito” algum elemento no jogo os fez trabalhar longas horas. Cote e Harris (2021) afirmam que a normatização do *crunch* autoimposto é um dos obstáculos que faz com que a prática seja difícil de desassociar da indústria de *games* — as vozes que denunciam o trabalho prolongado podem ser, de acordo com os autores, comumente as mesmas que o aceitam se este for autoimposto.

### 1.3 Consequências para os profissionais afetados

Desde os tempos em que Howard Scott Warshaw quase se envolvia em acidentes de trânsito por não conseguir parar de pensar em como terminar seu *E.T.* a tempo (SUCESSO, 2020), o *crunch* traz uma série de pioras de qualidade de vida para os desenvolvedores sob seu regime, que são vastamente citadas em toda sorte de matérias de denúncia (ex. HOFFMAN, 2004; SPOUSE, 2010; SCHREIER, 2018a, 2020c). Estão aqui elencadas as principais apontadas por minha pesquisa, agrupadas em três categorias:

- **Impactos físicos.** Em um fio no X, cuja primeira postagem angariou mais de 90 mil curtidas, o artista de personagens Del Walker (2022), hoje funcionário sênior da Naughty Dog, detalha a própria experiência com o que chama “*burnout* de desenvolvedor”: após ser levado ao hospital por desmaiar no trabalho, grandes quantidades de ácido láctico, gerado por

estresse prolongado, foram encontradas em seu sangue — segundo o artista, a médica que o atendeu chegou a perguntar se ele “era militar”. A experiência foi atribuída como resultado direto do *crunch* em um estúdio não identificado, onde, para os superiores, Walker não parecia estar “visivelmente falhando”: antes do incidente, ele cumpria todos os prazos e fazia um bom trabalho, sempre fazendo hora extra. Essa experiência não é um caso isolado: em fala à Game Developer Conference (GDC; “Conferência de Desenvolvedores de Jogos”, em tradução livre) a respeito dos efeitos fisiológicos do *crunch*, o *designer* de jogos Ian Schreiber (2022) cita diversas alterações na corrente sanguínea, incluindo níveis de hormônios como cortisol (ansiedade), ocitocina (empatia) e prolactina (cujo excesso causa infertilidade e/ou impotência sexual), como resultados diretos de tal regime de trabalho; também fala em aumento das chances de ocorrência de úlceras estomacais, ataques cardíacos e derrames (em seu fio, Del Walker destaca que sofreu de refluxo gastroesofágico devido ao estresse, afirmando que “[seu] corpo estava comendo a si próprio enquanto chegava perto dos prazos”).

- **Impactos psicológicos.** Apesar da grande cobertura da cultura do *crunch* na mídia, poucos artigos jornalísticos fazem a ponte entre um regime de trabalho abusivo e a crise na saúde mental dos desenvolvedores (ANDERSON & ORME, 2022). Rockstar Spouse (2010) cita depressão e tendências suicidas rampantes entre o corpo de desenvolvedores sob *crunch*; Jason Schreier (2018), cobrindo o mesmo estúdio, ouve “anedotas de [...] surtos mentais e bebedeiras pesadas no trabalho” de ex-funcionários; e pesquisas conduzidas pela ONG Take This (2016) sobre os impactos da cultura do *crunch* afirmam que autoproclamados *workaholics* sofrem mais de TDAH, TOC, ansiedade e depressão do que aqueles que não se consideram viciados em trabalho. Os efeitos psicológicos da cultura do *crunch* representam o que o filósofo sul-coreano Byung-chul Han (2015) chama “violência neuronal”. Para o autor, as patologias mentais representam o corrente mal do século, originado em uma cultura de positividade tóxica, que rejeita o conceito do século XX de “ameaça externa” a fim de possibilitar o abraçar da

diversidade e a globalização; assim, no processo, o maior inimigo do homem contemporâneo torna-se seu próprio corpo, limitador de possibilidades. Em termos de *crunch*, o funcionário, movido de uma forma ou outra pela “paixão”, seja forçada ou autoimposta (COTE & HARRIS, 2021), passa a se obcecar com a quebra dos próprios limites físicos e mentais, sob o chamado *mindset* de crescimento; “você é seu próprio maior obstáculo”.

- **Impactos sociais.** Não é mera coincidência o fato das primeiras grandes denúncias do *crunch* terem vindo de esposas de desenvolvedores abusados (HOFFMAN, 2004; SPOUSE, 2010). Como ambos os textos relatam, viver sob a cultura do *crunch* erode os relacionamentos pessoais dos desenvolvedores, na medida em que o trabalho excessivo lhes rouba o tempo e drena a bateria social mesmo em horas livres. Diversas reportagens anti-*crunch* apontam a falta de tempo com a família, amigos e entes queridos como grande ponto negativo para os desenvolvedores, entre os quais os mais cínicos sentem na nova “família” do estúdio um aspecto de quase seita religiosa (ex. SCHREIER, 2018a). Cote e Harris (2023) ainda apontam, citando Ergin Bulut, que a possibilidade do *crunch* para desenvolvedores do sexo masculino frequentemente requer o trabalho dobrado de um par romântico (normalmente do sexo feminino, devido à heteronormatividade da indústria) nas tarefas do lar, perdendo o apoio do parceiro para horas extras compulsórias, que ainda normalmente não se traduzem para compensação monetária.

## 2 AS RESPOSTAS DA COMUNIDADE

Gamers que realmente querem os melhores jogos devem apoiar práticas trabalhistas sustentáveis. (COTE & HARRIS, 2023, tradução minha)

Com a publicização da mídia ao redor do fenômeno *crunch* (MEDEIROS, 2020), previamente discutida em parte no capítulo 1.2, o diálogo sobre a cultura que o permite ganha cada vez mais espaço na comunidade gamer, a partir do “marco zero” EA Spouse (MCCARTY, 2019). Entenda-se por “comunidade”, como termo usado no decorrer deste texto, o conjunto que formam a indústria, a imprensa especializada e o *fandom* de videogames.

Os três componentes da comunidade geral de games têm, primeiramente, relações diferentes com o tópico, diretamente relacionadas à proximidade com sua produção. Como é de se esperar, o *fandom* muitas vezes se vê formando suas opiniões a partir do jornalismo especializado — que, por sua vez, fala diretamente com a indústria para produção de artigos. Neste capítulo, analisaremos individualmente as opiniões gerais de cada um destes grupos, coletadas por meio de pesquisa, à discussão do *crunch*, partindo do mais para o menos próximo à cadeia de produção em si.

### 2.1 A indústria de games

*Prima facie*, a resposta geral da indústria à publicização da cultura do *crunch* parece ser de condenação absoluta do fenômeno. Mesmo quando as horas extras abusivas foram aplicadas no desenvolvimento de *Cyberpunk 2077*, o e-mail enviado por Adam Badowski e coletado por Jason Schreier (2020; ver capítulo 1.2), por exemplo, é marcado por um tom completamente apologético; como se o autor tivesse plena consciência dos próprios “pecados” cometidos em nome do jogo, ciente da imagem que o *crunch* passa, principalmente após tantos adiamentos (WATTS, 2020).

Assim como a CD Projekt Red em *Cyberpunk*, muitas empresas culpadas de *crunch* e seus associados atualmente temem o *feedback* negativo dos fãs e consumidores. O jornalista Stephen Totilo (2023), pelo X, compartilha documento interno da Microsoft a respeito da disponibilidade do jogo *Lego Star Wars: The Skywalker Saga* (2022) em seu serviço PC Game Pass, que afirma, referindo-se ao *timing* da integração do jogo a tal: “imprensa negativa a respeito da cultura do *crunch*

fará com que não queiram pressionar equipes [de desenvolvedores] irracionalmente”. De acordo com a postagem de Totilo, a atitude vem após reportagem da Polygon sobre a cultura de trabalho abusiva que permeou a produção do título.

Mais do que apenas temer a repercussão após já terem cometido *crunch*, existem estúdios, tanto AAA quanto indie, que trabalham para não o aplicar desde o início do desenvolvimento. A Nintendo EPD, divisão da gigante japonesa dedicada à criação da maior parte de seu *software*, escolheu por atrasar o esperado *Animal Crossing: New Horizons* (2020) pelo bem do “balanceamento trabalho-vida” de seus desenvolvedores, atitude não declarada pelo estúdio como especificamente anti-*crunch*, mas que foi reconhecida como tal pela imprensa e público (KANE, 2019). Similarmente, *Super Mario Bros. Wonder* (2023), do mesmo time, não teve prazo de entrega para o protótipo, o que o diretor Shiro Mouri tomou como sinal “claro e positivo” de que não fariam o jogo “pela metade” (FAROKHMANESH, 2023).

A Nintendo se destaca duplamente devido ao contexto em que está inserida. Em entrevista para este projeto, o jornalista e descendente de japoneses Pablo Miyazawa, ex-editor-chefe da IGN Brasil, afirma a existência de um forte estímulo ao trabalho incessante dentro da cultura do Japão: “se não trabalhar muito, [parece que está] errado”, diz enquanto conta que a família “faz *crunches* em todas as possibilidades, [e isso] é normal”. Apesar da glorificação do trabalho não ser única ao país, uma grande companhia que intenta minimizar a carga horária em qualquer capacidade há de ser vista como exemplo para outras menores.

Estúdios independentes têm outras maneiras de evitar o *crunch* que, conforme descritas pelos próprios líderes em certos casos, talvez não funcionariam em cenários AAA. O time brasileiro Rogue Snail, ouvido por mim, toma muitas das mesmas medidas elencadas por Nathan Grayson (2019) quando escreve sobre a ética de trabalho da Supergiant Games: a principal refere-se à criação de uma cultura corporativa saudável, onde os funcionários sinalizam entre si e para as lideranças quando alguém do time precisa de descanso, uma prática de comunidade reconhecidamente difícil de lograr existir em estúdios maiores. Ambos os estúdios limitam o volume de trabalho realizado por semana: a Rogue Snail oferece três dias de folga, e Amir Rao, diretor da Supergiant, afirma a Grayson que “não se enviam e-mails depois das cinco da tarde da sexta-feira”, a fim de evitar encorajar o time a trabalhar no tempo livre.

Apesar, contudo, do entendimento geral do *crunch* como negativo e danoso, ainda persiste dentro da indústria de games um sentimento de “perdão” ao fenômeno quando praticado sob dadas circunstâncias. Cote e Harris (2021) utilizam o conceito de “otimismo cruel” de Berlant para discutir o que chamam “*crunch* bom”, uma alternativa ou mesmo solução ao “*crunch* ruim” que, à luz das causas e consequências associadas a cada modalidade, é praticamente idêntica. Para os autores, o “*crunch* bom” constitui otimismo cruel nesta medida, agindo como obstáculo para a idealização de meios de trabalhar *sem qualquer tipo de crunch*.

A maior diferença apontada pelo artigo entre o “*crunch* bom” e o “*crunch* ruim” é a motivação por trás das horas extras. O trabalho pesado e abusivo é dado “ruim” quando externamente motivado — seja por exigências irracionais das *publishers*, problemas com as diversas tecnologias de desenvolvimento, ou obrigatoriedade imposta pela gerência de projetos —, mas “bom” quando parte da iniciativa dos próprios desenvolvedores, tão apaixonados pela arte que seguem trabalhando além do expediente, sem esperar compensação extra.

Em ambos os casos, a *paixão* do trabalhador da indústria de games é completamente romantizada: a empresa prega que trabalhar além da conta é sinal de esforço e dedicação, e o indivíduo em regime de *crunch* autoimposto é visto como exemplo a ser seguido. Mesmo os desenvolvedores independentes não estão livres do espectro do excesso de trabalho: um caso emblemático está em *Stardew Valley* (2016), onde a única pessoa trabalhando no jogo, Eric “ConcernedApe” Barone, o fez por cerca de quatro anos, entre oito e quinze horas diárias, durante todos os dias da semana (SCHREIER, 2018b).

Em suma, ainda segue presente na indústria uma glorificação de práticas abusivas no fazer de jogos: admiti-la publicamente, contudo, tornou-se um tabu. Líderes de estúdio que falam da cultura do *crunch* como medalha de honra são sumariamente rejeitados pelos fãs (FAHEY, 2022), mas os que expressam culpa pelas próprias decisões mal guiadas recebem o perdão do público (HERNANDEZ, 2020). Para que o abuso permaneça aceitável, é necessário velá-lo de otimismo cruel.

## 2.2 A imprensa especializada

Como previamente discutido, a atitude largamente indiferente do jornalismo de games a respeito do *crunch*, sem dúvida fruto da cultura de sigilo que permeia a área

(COTE & HARRIS, 2023), passa a mudar a partir da denúncia de EA Spouse, assumindo uma fachada de total condenação da prática. “Fachada” é a palavra-chave: até mesmo jornalistas abertamente anti-*crunch* podem se ver caindo no otimismo cruel, o grande regente das discussões públicas sobre o assunto.

Jason Schreier, um dos mais admirados nomes do jornalismo gamer e autor de diversas reportagens-denúncia a respeito de estúdios abusivos (SCHREIER, 2018a, 2018b, 2020a, 2020b, 2020c, 2021; HERNANDEZ, 2020), já cometeu o mesmo pecado, conforme Cote e Harris (2021) apontam. O capítulo de *Stardew Valley* em seu *Sangue, suor e pixels*, fonte dos dados acima citados, relata claramente um *crunch* autoimposto brutal: em contraste direto com a nomenclatura explícita e condenação do fenômeno no capítulo anterior, sobre *Uncharted 4: A Thief's End* (2016) — um jogo AAA por um estúdio já notório pela glorificação das horas extras não remuneradas —, a história de Schreier sobre *Stardew* é um relato do grande sucesso de um fã obstinado de *Harvest Moon* dedicado a fazer um jogo de fazenda da mesma qualidade. O *crunch* de Eric Barone é a paixão, o autoimposto, o que deu certo; o “bom”.

Além do cuidado com a glamourização do *crunch* fora do contexto de grandes estúdios, o jornalista que se preza a denunciar tal cultura deve atentar para a representação adequada. Anderson e Orme (2022) acreditam que o dano psicológico incutido aos desenvolvedores afetados pelo *crunch* não é tratado com a devida importância na mídia: durante análise de oitenta e três artigos jornalísticos em sua pesquisa, apenas sete tratavam em qualquer parte do assunto como uma variável que contribui com o que chamam “desafios da saúde mental” na indústria dos videogames. Os pesquisadores acreditam que o próprio termo *crunch*, no jornalismo de games, é comumente utilizado como eufemismo para condições abusivas na indústria; muitos jornalistas são incapazes de identificá-lo como tal dentro do discurso corporativo.

Em verdade, muitos dos grandes veículos de imprensa simplesmente não têm interesse em reconhecer e denunciar tais abusos. Em entrevista concedida para este projeto, a jornalista Thais Stagni corrobora Cote e Harris (op. cit.) ao apontar a cultura de sigilo, na forma do medo da perda de parcerias, como grande causa para a hesitação de certas publicações em cobrir *crunch*: “as pessoas entendem que, dependendo das críticas que fazem, elas cortam contatos que acabam sendo muito importantes dentro do mercado de trabalho”. Gera-se uma relação comumente apontada em discussões sobre o papel do jornalismo de games como “assessoria de

imprensa”: o veículo depende de uma boa reputação com as empresas para conseguir acesso a cópias de *review* de novos títulos, por exemplo, o que desencoraja qualquer tipo de crítica a estas.

Não tomemos, contudo, os exemplos apresentados como prova de que há um desinteresse total dentro da mídia pela cobertura séria e nuançada do *crunch*: afinal, a discussão sequer é capaz de chegar ao público sem a ação desta. Não; ainda existem portais — e jornalistas, individualmente — que seguem comprometidos com a luta anti-*crunch*, por vezes mesmo pulando as entrelinhas e afirmando firmemente suas posturas dentro do texto. Seguindo os conselhos de Weststar (in THOMSEN, 2021) e Woodcock (2019) a respeito de soluções a favor de funcionários exaustos pelo trabalho excessivo, a Polygon, para quem Hernandez (2020) escreve criticamente a respeito da defesa do *fandom* a tais práticas, publica, sob autoria de Nicole Carpenter (2022), um artigo compreensivo, em formato de *zine*, dissertando sobre a importância da sindicalização dos estúdios de videogames e maneiras de atingi-la. Seis meses após a publicação do texto, os funcionários da Sega of America, divisão estadunidense da criadora de franquias como *Sonic the Hedgehog* e *Yakuza*, sindicalizam-se com sucesso (CARPENTER, 2023), mostrando a força da publicização da mídia.

Em face de uma imprensa hegemônica tão permissiva e mesmo omissa quanto a de videogames, é fácil cair em desespero observando a recusa dos grandes veículos em discutir adequadamente a cultura do *crunch*. Diante de tal cenário, é importante que não esqueçamos o papel do jornalismo contra-hegemônico; mesmo este, todavia, deve atentar para que não reproduza discursos de otimismo cruel. O jornalista tem o papel de guiar o público ao debate, e por este motivo, deve apresentar a informação correta (HERNANDEZ, op. cit.).

### **2.3 O *fandom* gamer**

No pano de fundo da indústria de videogames em geral, o fã tem um papel singular. É ele quem escolhe o que vai comprar; é ele quem vai influenciar a opinião de seus amigos e seguidores online por meio de recomendações; é ele quem guia grande parte das decisões dos desenvolvedores, com quem mantêm um contrato social, onde o criador segue à risca as opiniões do fã em troca de divulgação gratuita

e apaixonada do jogo (COTE & HARRIS, 2023). O fã é uma ferramenta multiuso, cuja lealdade deve seguir sendo cultivada — especialmente em face de controvérsia.

Em alguns casos, cria-se uma relação tão forte entre empresa e fã que este vem a se tornar um defensor convicto de toda e qualquer decisão por ela feita. Hernandez (2020), escrevendo à Polygon sobre o que chama o “*fandom* tóxico” ao redor da CD Projekt Red, faz uma crônica de toda a boa reputação do estúdio antes do grande escândalo de *crunch* em *Cyberpunk 2077*, a fim de buscar explicar os ataques feitos à integridade jornalística de Jason Schreier, autor do *exposé* da cultura de trabalho na corporação:

Talvez este *fandom* fervente fosse inevitável. Muitos afirmam que a CD Projekt Red desenvolveu um dos melhores títulos da geração com *The Witcher 3*. O jogo base é tão tremendamente parrudo que a maioria das pessoas que eu conheço mal chega a interagir com a maior parte. Além disso, o jogo recebeu 16 downloads gratuitos de conteúdo adicional. As expansões e DLCs pagas? Estas receberam preços justos e foram substanciais de uma maneira que faz o resto da indústria parecer que está vendendo restos de comida.

Você tem *The Witcher 3* em literalmente qualquer plataforma? Bem, então você pode tê-lo de graça no GOG [*plataforma de venda de títulos digitais*], também. Quer jogar em consoles mais modernos? Parabéns, se já o comprou você receberá uma versão nova de graça. A este ponto, a CD Projekt Red é sinônimo de generosidade. [...]

É difícil imaginar que uma companhia que faz tantas coisas boas pelo consumidor possa, ao mesmo tempo, ser capaz de coisas não tão boas. A CD Projekt Red é do bem, não é? (HERNANDEZ, op. cit., tradução minha)

Hernandez continua: a parte tóxica do *fandom* da CD Projekt Red, em meio a uma crise de consciência pós-reportagem de Schreier, escolhe por minimizar o impacto do *crunch* por inteiro, chegando a espalhar desinformação sobre suas circunstâncias — alguns leitores afirmaram que o período obrigatório de trabalho pesado foi de curta duração, mas ocorreram em verdade vários episódios de *crunch*, com o mais recente tendo sido curto. Quando não escolheram a parte mais conveniente do artigo, os fãs relativizaram a situação: um anônimo aponta que “[os desenvolvedores de *Cyberpunk*] têm emprego em uma pandemia onde milhares são demitidos a cada minuto”, logo implicitamente perdendo o direito de exigir melhores condições.

A defesa apaixonada do abuso descarado vista no caso *Cyberpunk* segue os mesmos princípios do “*crunch* bom” de Cote e Harris (2021), o previamente discutido escudo da indústria. Em pesquisa conduzida pelos mesmos autores (COTE & HARRIS, 2023), consistindo de análise de um total de 1.080 comentários de internautas entre três artigos sobre o jogo e dois sobre *Ratchet & Clank: Rift Apart*

(2021), título produzido sob política de zero *crunch*, observou-se que os defensores da prática trazem à mesa muitos dos mesmos pontos dos estúdios: as horas extras seriam “inevitáveis”, “eficazes”, “padrão da indústria” ou, no caso específico de *Cyberpunk 2077*, “justificáveis” para o cumprimento de expectativas ao redor do jogo. Pablo Miyazawa culpa o *hype* exagerado por parte da CD Projekt Red pelo *crunch* aplicado no título; Cote e Harris acreditam que este mesmo *hype* faz parte do perdão de muitos jogadores, destacando um comentário-síntese do credo pró-*crunch* que, segundo os autores, trata o adiamento como “pecado capital”: “Quer que o jogo seja bom? Quer que saia a tempo? Deixem que façam o que precisam para isso”.

O discurso pró-*crunch* dos fãs também representa, como é de se esperar, uma falta de solidariedade entre trabalhadores. Cote e Harris apontam o tom neoliberal que frequentemente permeia os comentários sob sua análise: diversos usuários tratam a labuta como escolha pessoal, buscando humilhar desenvolvedores “reclamações” ao comparar seu trabalho, visto como desimportante ou brincadeira, às longas horas suportadas por profissionais de áreas como construção e saúde (“Que bom que médicos nunca reclamam dessas coisas”, escreve um anônimo destacado pelos autores). Outros ainda agem sob a lógica “se eu sofri, outros também devem”, alimentando um ciclo de lutas internas de classe que enfraquece a luta pelo trabalho justo: “ninguém chorou por mim quando eu trabalhava 80 horas por semana”, ralha outro anônimo.

Thais Stagni afirma que, devido a estarem inseridos em uma lógica capitalista, os gamers, conhecidos por falar apaixonadamente contra o que os incomoda (ela cita o caso Gabi Cattuzzo, influenciadora desligada da Razer em 2019 por comentários que enfureceram internautas), são muito “alienados” para uma discussão apropriada a respeito do *crunch*: “eles não se importam o suficiente”, diz do público geral. Tal ambivalência é interessante a estúdios que perpetuam a prática: se os jogadores concordam que não há problema, soluções propostas seguem sendo ignoradas.

O debate do *crunch*, contudo, tem, obviamente, um segundo lado, representativo da paixão que Stagni cita dentre o *fandom* que expõe o que vê como injustiça. Conforme citado na primeira seção, os fãs contrários aos abusos trabalhistas também frequentemente fazem suas vozes serem ouvidas: Glen Schofield recebeu a fúria dos gamers ao falar de *crunch* em seu *The Callisto Protocol* como algo positivo (FAHEY, 2022), a ponto de decidir deixar o estúdio onde o dirigiu depois do jogo fracassar (SCHREIER, 2023). A pesquisa de Cote e Harris aponta que, se os

apoiadores do *crunch* fazem deles os argumentos das grandes empresas, os opositores, por sua vez, repetem muitos dos pontos feitos pela imprensa contra-hegemônica: os comentários analisados denunciam os impactos negativos do excesso de horas extras (“Se eu estou trabalhando mais tempo de graça, estou perdendo tempo com a minha família em benefício de uma companhia e não recebendo nada em troca”); afirmam que o *crunch* é culpa de mau gerenciamento (“os trabalhadores [são quem] pagam o preço da incompetência”); e recusam-se a diminuir as experiências dos desenvolvedores (“se *você* trabalhou dessa maneira, também não deveria ter sido assim”).

Assim como *fandoms* tóxicos passam seu tempo defendendo toda e qualquer decisão das empresas favoritas, em demonstrações particularmente apaixonadas de lealdade à marca, esse mesmo sentimento de paixão também pode ser aproveitado para o contrário. Com o apoio do jornalismo especializado ajudando a “trazer a informação correta”, conforme Schreier afirma a Hernandez (op. cit.), a luta anti-*crunch* é capaz de resultados em larga escala, como já foi. É necessário que o fã — o público — seja informado, sua voz amplificada, e sua presença integrada à bandeira.

### 3 ESTUDO DE CASO: THE GAME AWARDS 2020

Eu não odeio *The Last Of Us Part II*. Eu não odeio a Naughty Dog, nem o Neil Druckmann [diretor do título], nem ninguém envolvido no desenvolvimento desse jogo. Quem tem tempo para isso? Mas eu vou dizer que fui desapontado pelo Game Awards, pelo criador da cerimônia Geoff Keighley, pelo conselho consultivo, e pelos jornalistas e desenvolvedores anônimos cujas opiniões têm grande peso na decisão dos vencedores e perdedores. Eu sinto que a indústria, agora mais do que nunca, está disposta a discutir os perigos da cultura do *crunch* e soluções para erradicá-la. Mas cobrir de elogios o jeito que *The Last Of Us Part II* foi dirigido soa como um endossamento tácito do *crunch* e só serve para adiar essa conversa de novo. (WALKER, 2020, tradução minha)

A premiação The Game Awards, realizada anualmente desde 2014, é a mais renomada entre a comunidade gamer, considerada o “Oscar dos games” pela mídia e mesmo pelo próprio organizador, Geoff Keighley (MARTENS, 2017). A edição de 2020 premiou, em decisão controversa, o jogo *The Last Of Us Part II* em diversas categorias — incluindo “Jogo do Ano” e “Melhor Direção de Jogo” —, apesar de reportagens de grande circulação, discutidas ao longo deste projeto, a respeito não somente da cultura destrutiva de *crunch* ao redor do título (SCHREIER, 2020c), mas também de políticas aplicadas por dois concorrentes ao grande prêmio, *Hades* e *Animal Crossing: New Horizons*, para justamente evitar o trabalho pesado (GRAYSON, 2019; KANE, 2019).

Este estudo de caso foi selecionado devido à participação direta dos três componentes sob análise na escolha de um vencedor, bem como à influência da própria cerimônia. O processo de votação do Game Awards começa com seu conselho consultivo — treze representantes de estúdios AAA, como Nintendo e Ubisoft, e companhias de tecnologia, como AMD e Sony — indicando um determinado número de publicações da imprensa especializada (em 2023, mais de cem ao redor do mundo, incluindo oito brasileiras) para que componham um júri, indicando jogos às diversas categorias. Os jogos escolhidos são anunciados ao público, cujo voto compõe 10% do resultado (THE GAME AWARDS, 2023); sendo assim, a decisão do “Jogo do Ano” passa por todos os níveis da comunidade gamer.

As vitórias de *The Last Of Us Part II* são um reflexo do permissivo discurso do “*crunch* bom” de Cote e Harris permeando as conversas sobre reconhecimento (já subjetivo por natureza) dos “melhores do ano”. Acima cito três artigos a respeito da existência ou não de uma cultura de trabalho abusiva no fazer dos títulos mencionados: todos foram publicados entre 8 e 17 meses antes do anúncio dos

indicados a Jogo do Ano em novembro, fornecendo amplo espaço de tempo para que a comissão julgadora e fãs considerassem tais informações. Até o fechamento deste projeto, não consegui encontrar dados a respeito da presença dos veículos Kotaku e Variety, publicadores dos artigos, no júri do Game Awards de 2020, mas ambos estavam ausentes da lista do ano anterior (THE GAME AWARDS, 2019). A Variety foi adicionada entre 2019 e 2023, mas a Kotaku segue sem presença.

Um dos maiores argumentos a favor do triunfo da Naughty Dog refere-se ao impacto de seu *TLOU2*. Mesmo Pablo Miyazawa, jornalista com sólida postura contra o *crunch*, defende o raciocínio da comissão julgadora, apontando o argumento da “separação arte/artista”: “eu acho complicado condenar um game que visivelmente era melhor que os outros por conta de questões internas que levaram o jogo a ser feito daquela maneira”, afirma, defendendo que as decisões do alto escalão do estúdio em matéria de gerenciamento do projeto não fazem com que o jogo não mereça o prêmio. Thais Stagni não concorda com a análise do júri, feita dentro de um vácuo, mas também aponta a importante mensagem do jogo: “ele te obriga a lidar com raiva e ódio em um momento em que tá todo mundo errado... acaba sendo meio disruptivo, em algumas formas, e para as pessoas isso acaba sendo suficiente”.

Nesse sentido, *The Last Of Us Part II* representa mais uma das grandes crises na discussão do valor de uma obra artística dentro do contexto de sua produção. Stagni traz o exemplo de *Hogwarts Legacy* (2023), título licenciado da franquia *Harry Potter*, imerso em controvérsia desde seu anúncio devido às visões anti-transgênero da autora J.K. Rowling, a fim de discutir a visão simplista da comunidade a respeito de boicotes: “existem pessoas que ativamente acreditam que não vai mudar nada, que comprar ou deixar de comprar o jogo não vai salvar vidas. Se ainda estamos numa discussão tão inicial quanto essa, eu acho que a gente ainda está a anos-luz de conseguir chegar ao ponto de causarmos mudança em uma premiação tão grande quanto o Game Awards, pensando em uma forma mais política”.

A fala da jornalista ilumina a alienação do público geral, a mesma que se recusa a debater o *crunch* por falta de interesse (ver capítulo 2.3), causada por si só devido à baixa cobertura do assunto dentro da mídia hegemônica, que por sua vez parte do medo de perder conexões dentro da indústria. Em outras palavras, o sentimento que escolhe conceder as honras de Jogo do Ano e a francamente risível Melhor Direção a um jogo tão marcado pela exploração da força de trabalho desenvolvedora é sintomático da completa falta de solidariedade de classe. Jogar para escanteio a

questão do *crunch* — pior, fazer elogio público às lideranças que o tornam cultura em nome da maravilha técnica — é cometer violência contra todas as suas vítimas, entre desenvolvedores sob tanto estresse que têm seus históricos médicos confundidos com os de militares e suas famílias consternadas e preocupadas, que escrevem sob pseudônimos em chamados ardentes por visibilidade e são criticadas por não terem sido eloquentes o suficiente na narração de sua dor.

A vitória de *The Last Of Us Part II* não é um elogio ao trabalho duro dos funcionários da Naughty Dog; é um lembrete da ambivalência da comunidade ao seu sofrimento. Os bônus que podem ter sido recebidos pelos desenvolvedores após os prêmios, como é prática comum na indústria (SCHREIER, 2018b), não são nada mais do que outra das diversas manifestações do otimismo cruel de Cote e Harris, que perdoa o “*crunch* ruim” se este der frutos. Aqueles que realmente respeitam o trabalho da classe desenvolvedora devem lutar por boas condições na indústria, não endossar a glorificação de um projeto construído em cima de abusos trabalhistas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do foco fornecido por este projeto, longas horas extras não são exclusivas do desenvolvimento de jogos — Miyazawa aponta que o interesse do jornalismo de videogames no tópico pode ser fruto de autoidentificação solidária: “O *crunch* no jornalismo é uma realidade também. Eu cansei de trabalhar doze horas seguidas, por sete dias seguidos, para fechar uma revista”. O que diferencia, contudo, o *crunch* em games do *crunch* aplicado em outras indústrias é, majoritariamente, a exploração da *paixão* do funcionário — a paixão pela arte; a paixão pelo *hobby*; a paixão pela perfeição técnica; a paixão pelo jogo, em linhas gerais.

O mesmo sentimento alavancado em nome do abuso é utilizado como justificativa pelos defensores da prática. O *hype*, tática de marketing que busca aumentar exponencialmente a expectativa por um determinado jogo, faz as vezes não só como combustível por trás do próprio *crunch*, forçadamente acelerando o desenvolvimento para que a data prometida seja entregue, mas como ideologia incutida no *fandom* que o leva a perdoar qualquer dano colateral em nome da entrega em tempo de um título. Qualquer atraso há de ser tratado como traição, assimilando assim a lógica do “*crunch* bom” (eficiente), cuja ampla difusão na indústria é destacada por Cote e Harris (2021).

A premiação de projetos marcados pelo abuso trabalhista é a cereja do bolo — a imprensa e base de fãs se reúnem para celebrar as conquistas da indústria, condições por trás de seus feitos completamente desconsideradas. Apesar da crescente amplificação das vozes dos oprimidos, por intermédio de incansável trabalho jornalístico contra-hegemônico, e das mudanças feitas à cultura de estúdios tanto AAA (SCHREIER, 2020a) quanto independentes (GRAYSON, 2019) como resultado de tal publicização do *crunch*, a atitude permissiva da comunidade como um todo segue central para que este continue existindo. Enquanto eventos como o Game Awards continuarem a não só dedicar troféus a títulos produzidos sob *crunch*, mas também a se recusarem a dar espaço para seu debate, o problema seguirá sendo alimentado.

Devido à natureza puramente contextual da discussão de causas e consequências do *crunch*, alguns pontos — especialmente relações de trabalho, sindicalização, e impactos psicológicos — receberam análise meramente superficial. Escritos posteriores podem expandir a relação entre as práticas laborais da indústria

de videogames e a superestrutura do capitalismo cognitivo como um todo, diminuindo o foco mais contextual aqui apresentado, que faz referência inteiramente restrita à comunidade gamer.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDERSON, S.; ORME, S. Mental Health, Illness, Crunch, and Burnout: Discourses In Video Games Culture. [s.l: s.n.], 2022. Disponível em: <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/server/api/core/bitstreams/2fa0bbe1-2df4-4265-a83b-c2ba7728ccc8/content>. Acesso em 13 out. 2023.
- ATARI parts are dumped. **New York Times**, Nova York, 28 set. 1983. Disponível em: <https://www.nytimes.com/1983/09/28/business/atari-parts-are-dumped.html>. Acesso em 19 set. 2023.
- BARRON, J. Crunch culture can destroy development teams. **Software Development Times**, Melville, 07 jan. 2020. Disponível em: <https://sdtimes.com/softwaredev/crunch-culture-can-destroy-development-teams/>. Acesso em 19 set. 2023.
- BRUMFIEL, G. Total Failure: The World's Worst Video Game. **NPR**, Washington, D.C., 31 maio 2017. Disponível em: <https://www.npr.org/2017/05/31/530235165/total-failure-the-worlds-worst-video-game>. Acesso em 19 set. 2023.
- CARPENTER, N. The Rise of the Video Game Union. **Polygon**, Nova York, 05 dez. 2022. Disponível em: <https://www.polygon.com/23485977/video-game-unions-guide-explainer>. Acesso em 05 nov. 2023.
- COTE, A.C.; HARRIS, B.C. The cruel optimism of “good crunch”: How game industry discourses perpetuate unsustainable labor practices. **New Media & Society**, p. 146144482110142, 07 maio 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/14614448211014213>. Acesso em 15 set. 2023.
- COTE, A.C.; HARRIS, B.C. Inevitable or Exploitative? A Case Study of Consumers' Divergent Attitudes towards Video Game Crunch. **Media Industries**, [s.n.], 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.3998/mij.2357>. Acesso em 05 nov. 2023.
- COULSON, J. Elden Ring reportedly surpasses The Last Of Us Part 2's GOTY awards record. **The Gamer**, Montreal, 03 jan. 2023. Disponível em: <https://www.thegamer.com/elden-ring-last-of-us-2-game-of-the-year-awards-record/>. Acesso em 19 set. 2023.
- DYER-WHITEFORD, N; DE PEUTER, G. "EA Spouse" and the Crisis of Video Game Labour: Enjoyment, Exclusion, Exploitation, and Exodus. **Canadian Journal of Communication**, vol. 31, no. 3, 23 out. 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.22230/cjc.2006v31n3a1771>. Acesso em 19 set. 2023.
- FAHEY, R. To consumers, development crunch is increasingly a red flag. **Games Industry**, Surrey, 09 set. 2022. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/to-consumers-development-crunch-is-increasingly-a-red-flag-opinion>. Acesso em 07 maio 2023.

FAROKHMANESH, M. Super Mario Bros. Wonder is what happens when devs have time to play. **WIRED**, São Francisco, 31 ago. 2023. Disponível em: <https://www.wired.com/story/super-mario-bros-wonder-nintendo-switch-mouri-tezuka-interview/>. Acesso em 08 out. 2023.

FELDMAN, C. EA settles labor-dispute lawsuit. **GameSpot**, São Francisco, 05 out. 2005. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/ea-settles-labor-dispute-lawsuit/1100-6135106/>. Acesso em 19 set. 2023.

FELDMAN, C; THORSEN, T. Employees readying class-action lawsuit against EA. **GameSpot**, São Francisco, 14 jun. 2005. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/employees-readying-class-action-lawsuit-against-ea/1100-6112998/>. Acesso em 19 set. 2023.

FOSTER, G. The Last Of Us Part 2 is the first game to have 300 Game of the Year awards. **The Gamer**, Montreal, 24 abr. 2021. Disponível em: <https://www.thegamer.com/the-last-of-us-part-2-300-goty-awards/>. Acesso em 19 set. 2023.

GRAYSON, N. The secret to the success of Bastion, Pyre and Hades: no forced crunch, yes forced vacations. **Kotaku**, Nova York, 13 set. 2019. Disponível em: <https://kotaku.com/the-secret-to-the-success-of-bastion-pyre-and-hades-1838082618>. Acesso em 03 abr. 2023.

HAN, B. Sociedade do cansaço. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.

HERNANDEZ, P. The Cyberpunk 2077 crunch backlash. **Polygon**, Nova York, 7 out. 2020. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/10/7/21505804/cyberpunk-2077-cd-projekt-red-crunch-youtube-jason-schreier-labor-the-witcher-3>. Acesso em 24 abr. 2023.

HOFFMAN, E. EA: The Human Story. 10 nov. 2004. Disponível em: <https://ea-spouse.livejournal.com/274.html>. Acesso em 19 set. 2023.

HOOPER, R. The man who made ‘the worst video game in history’. **BBC News**, Londres, 22 fev. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/magazine-35560458>. Acesso em 19 set. 2023.

KANE, A. Nintendo delayed ‘Animal Crossing’ to maintain ‘good work-life balance’. **Variety**, Los Angeles, 12 jun. 2019. Disponível em: <https://variety.com/2019/gaming/news/nintendo-delayed-animal-crossing-to-maintain-good-work-life-balance-1203240626/>. Acesso em 24 abr. 2023.

KNOPP, J. Humans aren’t machines: exploring the physiological effects of crunch. **Game Developer**, São Francisco, 25 mar. 2022. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/gdc2022/humans-aren-t-machines-exploring-the-physiological-effects-of-crunch>. Acesso em 15 mar. 2023.

LAPETINO, T. The story of Pac-Man on Atari 2600. **Retro Game Magazine**, ed. 179, p. 18-23, 14 mar. 2018. Disponível em: <http://www.lazzeri.online/pics/Pacman.pdf>. Acesso em 19 set. 2023.

MARTENS, T. Geoff Keighley's lifelong obsession to create a video game Oscars. **Los Angeles Times**, Los Angeles, 05 dez. 2017. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-game-awards-20171205-story.html>. Acesso em 20 nov. 2023.

MCCARTY, J. Crunch Culture Consequences. **Game Developer**, São Francisco, 15 out. 2019. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/crunch-culture-consequences>. Acesso em 19 set. 2023.

MCWHERTOR, M. IGDA condemns alleged Rockstar work conditions as 'exploitative, harmful'. **Kotaku**, Nova York, 14 jan. 2010. Disponível em: <https://kotaku.com/igda-condemns-alleged-rockstar-work-conditions-as-expl-5448512>. Acesso em 19 set. 2023.

MEDEIROS, K.A.C. Imprensa, videogames e exploração de trabalho: os efeitos sobre as denúncias de *crunch* na indústria de games. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/54597/31095>. NAMID/UFPB, 2020. Acesso em 12 abr. 2023.

SCHREIER, J. 18 months after Red Dead Redemption 2, Rockstar has made big cultural changes. **Kotaku**, Nova York, 15 abr. 2020. Disponível em: <https://kotaku.com/18-months-after-red-dead-redemption-2-rockstar-has-mad-1842880524>. Acesso em 19 set. 2023.

SCHREIER, J. A Game Informer podcast recently suggested that my reporting on Cyberpunk 2077's crunch is incorrect. Disponível em: <https://twitter.com/jasonschreier/status/1314577749114314753>. Acesso em 03 out. 2023.

SCHREIER, J. As Naughty Dog crunches on The Last Of Us II, developers wonder how much longer this approach can last. **Kotaku**, Nova York, 12 mar. 2020. Disponível em: <https://kotaku.com/as-naughty-dog-crunches-on-the-last-of-us-ii-developer-1842289962>. Acesso em 07 maio 2023.

SCHREIER, J. 'Dead Space' co-creator departs startup after newest game flops. **Bloomberg**, Nova York, 20 set. 2023. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2023-09-20/-dead-space-co-creator-departs-startup-after-newest-game-flops>. Acesso em 28 nov. 2023.

SCHREIER, J. Inside Rockstar Games' culture of crunch. **Kotaku**, Nova York, 23 out. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>. Acesso em 19 set. 2023.

SCHREIER, J. Press reset: ruin and recovery in the video game industry. Nova York: Grand Central Publishing, 2021.

SCHREIER, J. Sangue, suor e pixels: os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames. Tradução de Guilherme Kroll. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

SPOUSE, R. Wives of Rockstar San Diego employees have collected themselves. 07 jan. 2010. Arquivado em:

[https://web.archive.org/web/20100110224044/https://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives\\_of\\_Rockstar\\_San\\_Diego\\_employees\\_have\\_collected\\_themselves.php](https://web.archive.org/web/20100110224044/https://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php). Acesso em 04 abr. 2023.

SUCESSO e chabu. In: GDLK. Criação de France Costrel, Melissa Wood. Direção de France Costrel, Sam LaCroix, William Acks. Estados Unidos: Netflix, 2020. 47 min, son., color. Temporada 1, episódio 1. Acesso em 12 set. 2023.

TAKAHASHI, D. Nicole Wong reveals identity of EA Spouse. **The Mercury News**, San Jose, 25 abr. 2006. Arquivado em: [https://web.archive.org/web/20081014011539/http://blogs.mercurynews.com/aei/2006/04/25/exclusive\\_nicol/](https://web.archive.org/web/20081014011539/http://blogs.mercurynews.com/aei/2006/04/25/exclusive_nicol/). Acesso em 19 set. 2023.

TAKE THIS. Crunch hurts: how unmitigated overwork harms employee health, productivity, and your studio's bottom line. [s.l: s.n.], 2016. Disponível em: <https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2016/08/CrunchHurts-TakeThis.pdf>. Acesso em 13 out. 2023.

THE GAME AWARDS. Voting Jury. 2019. Arquivado em: <https://web.archive.org/web/20221115014840/https://thegameawards.com/voting-jury>. Acesso em 22 nov. 2023.

THE GAME AWARDS. FAQ & Rules. 2023. Disponível em: <https://thegameawards.com/faq>. Acesso em 22 nov. 2023.

THOMSEN, M. Why is the games industry so burdened with crunch? It starts with labor laws. **The Washington Post**, Washington, D.C., 14 mar. 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/03/24/crunch-laws/>. Acesso em 24 mar. 2023.

TOTILO, S. Rockstar responds to "Rockstar Spouse" controversy, "saddened" by accusations. **Kotaku**, Nova York, 21 jan. 2010. Disponível em: <https://kotaku.com/rockstar-responds-to-rockstar-spouse-controversy-sa-452580499>. Acesso em 19 set. 2023.

TOTILO, S. One result of journalism about crunch in game dev. Disponível em: <https://twitter.com/stephentotilo/status/1704203282510483945>. Acesso em 19 set. 2023.

WALKER, D. Gamers: "Gamedevs are lazy nowadays. Nobody ends up in hospital from overtime". Arquivado em: <https://web.archive.org/web/20231013135117/https://twitter.com/TheCartelDel/status/1562037522598924293>. Acesso em 13 out. 2023.

WALKER, I. Games made under crunch conditions don't deserve 'Best Direction' awards. **Kotaku**, Nova York, 11 dez. 2020. Disponível em: <https://kotaku.com/games-made-under-crunch-conditions-don-t-deserve-best-1845863225>. Acesso em 22 nov. 2023.

WATTS, S. All the Cyberpunk 2077 delays. **The Gamer**, Montreal, 27 out. 2020. Disponível em: <https://www.gamespot.com/gallery/all-the-cyberpunk-2077-delays/2900-3618/>. Acesso em 14 nov. 2023.

WOODCOCK, J. Marx no fliperama: videogames e luta de classes. Tradução de Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, 2019.