

# Crunch is de verborgen kant van de game-industrie

**Games** Een slechte werkomgeving en werkweken die oplopen tot honderd uur. Welkom in de game-industrie. Een industrie die voor haar miljardenwinst de arbeiders kapotwerkt.

Kevin van den Essen | 24 maart 2020 | Leestijd 4 minuten



Arbeiders in de game-industrie werken onder hoge druk.  
PlusLexia / Flickr

De game-industrie kampt al haar hele bestaan met twijfelachtige arbeidsvoorwaarden. Voornamelijk de extreem lange overuren, in de volksmond ook wel 'crunch' genoemd, zijn een veelvuldig punt van discussie. Werknemers werken niet alleen zeventig, tachtig en soms zelfs honderd uur per week, maar in veel gevallen krijgen ze die extra uren niet eens betaald.

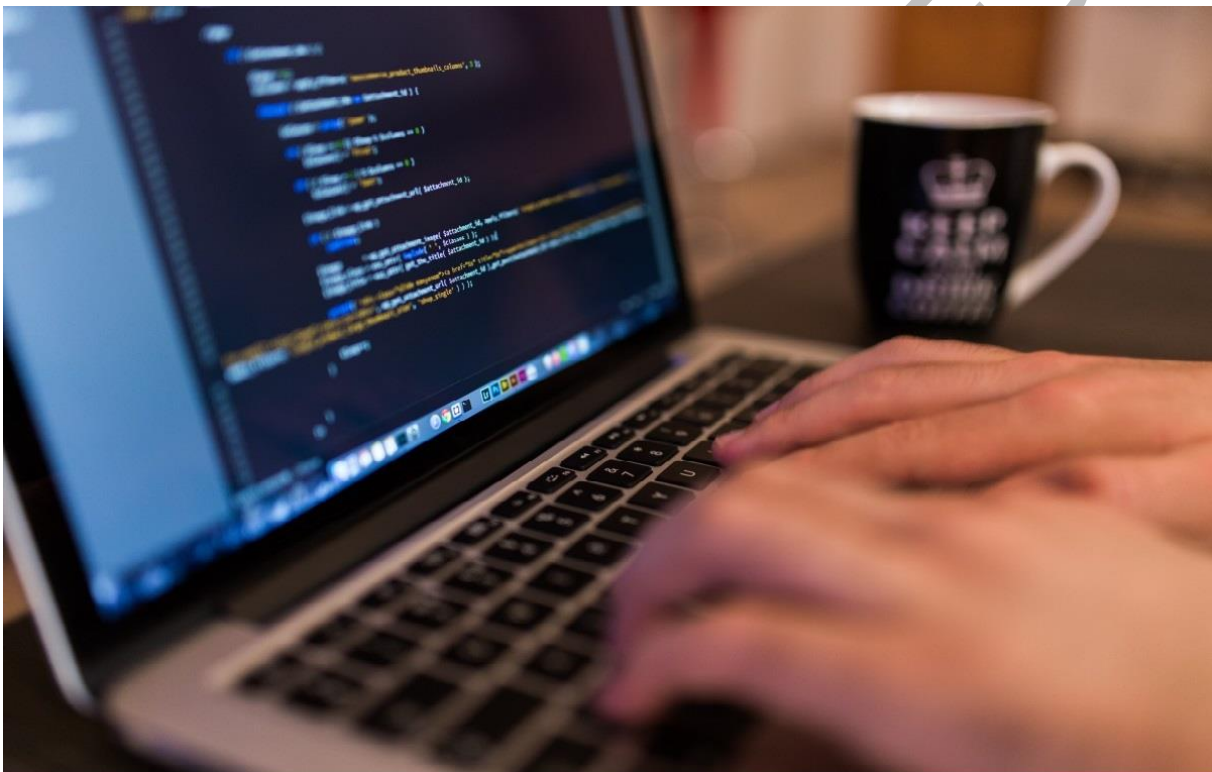
„Veel oude rotten in het vak kijken naar vroeger waar *crunch* en slechte salarissen de overhand hadden", vertelt penningmeester Kevin Agwaze van vakbond Game Workers Unite UK. „Vanuit hun ervaring is dit de manier waarop games worden gemaakt, dus moet iedereen dit zo doen." Agwaze werkt nu twee jaar in de game-industrie en ondervond dit zelf in zijn werk. „Ik zat van tien uur 's ochtends tot elf uur 's avonds op kantoor en had amper tijd om mijn tanden te poetsen. Ik kwam er al snel achter dat ik dit niet lang zou volhouden."

## Passie

De noodzaak van *crunch* wordt door veel mensen in de industrie weggezet als passie. Als je echt van je werk houdt, vind je het niet erg om te *crunchen*. Een visie die wordt gedeeld door Jeremiah van Oosten, docent gameprogrammeren aan de Breda University of Applied Sciences. Hij werkte zelf vijf jaar voor de Nederlandse oud-ontwikkelaar Playlogic

Entertainment. „Iedereen bij Playlogic reageerde anders op *crunch*. Sommigen waren heel stellig en hadden geen intentie om over te werken of om op zaterdag naar kantoor te komen", zegt Van Oosten. „Ik dacht dan altijd bij mezelf: je hebt het recht om te gaan, maar als je het product echt goed wil maken en dit je passie is, hoef je er niet over te zeuren."

Passie is voor Agwaze geen goede reden om het overwerk te verantwoorden. „*Crunch* is onderdeel van een slechte en uitbuitende werkcultuur waarin niemand zegt dat je moet overwerken, maar het wel van je verwacht wordt." Onderzoek van GamesIndustry.biz ondersteunt deze uitspraak. Van bijna 90 procent van de ontwikkelaars wordt verwacht dat ze overwerken. Van deze groep ontvangt slechts 29 procent geld voor dit werk. „Het is belangrijk om te begrijpen dat gameontwikkeling geen 9-tot-5 baan is en dat *crunch* onvermijdelijk is in dit beroep", vertelt Business Developer Stein Damen van de Nederlandse gameontwikkelaar Paladin Studios. Damen benadrukt dat de combinatie van kwaliteitseisen, deadlines en beloftes aan uitgevers het bijna onmogelijk maakt om alles goed in te schatten, waardoor overwerk er in dit beroep gewoon bij hoort.



Honderd uur per week programmeren is normaal.

**PXHERE**

Mensen klagen volgens Van Oosten dan ook vooral dat ze overwerkt zijn, omdat ze niet goed zijn in het plannen van de werkzaamheden. Daarnaast zouden werknemers het management ervan kunnen overtuigen dat ze meer tijd nodig hebben. Als ze dat niet doen, is het wat de docent betreft hun eigen schuld. Van Oosten: „Je kan proberen om het af te krijgen of je kan ontslag nemen." Agwaze ziet dit iets anders. Hij zegt dat bedrijven hun plannen op zo'n manier maken dat overwerken altijd nodig is om het product af te krijgen. „Dit is hoe ze verwachten dat iedereen werkt, dus zo plannen ze het in. Het interesseert ze niks dat het niet in jouw leven past, want dit betekent dat je niet in hun bedrijf past", vertelt de vakbondsman.

### **Werkcultuur**

Van Oosten is van mening dat het niet in het belang van bedrijven is om hun mensen zoveel te laten werken, omdat het eindproduct eronder lijdt. De programmeerdocent ziet dan ook verschillen in de hoeveelheid overwerk per gamebedrijf. „Bij kleine gamestudio's heb je meer

flexibiliteit en verantwoordelijkheid, maar ook meer *crunch*. Voor grote AAA-studio's geldt het omgekeerde." Toch blijkt uit recente berichtgeving dat dit niet altijd het geval is. Zo haalt men bij AAA-studio Rockstar Games (onder meer bekend van de *Grand Theft Auto* games) ook makkelijk tijden van zestig, zeventig en honderd uur per week. Hetzelfde geldt voor de makers van *Fortnite*, Epic Games. Daar is het overwerk zelfs zo extreem dat het maanden achterelkaar doorgaat, waardoor werknemers na minder dan een jaar al met een burn-out zitten.

Stein Damen onderscheidt zelf twee verschillende vormen van overwerk in de game-industrie: 'crunch' en 'crunchcultuur'. Damen: „Bij *crunchcultuur* wordt het overwerk op een voetstuk geplaatst en neemt het extreme vormen aan. Hierbij moet je denken aan het werken in het weekend en de werkweken van honderd uur. In die werkcultuur zit vaak het probleem." Werknemers in de game-industrie durven niet openlijk over deze onderwerpen te spreken. In een artikel van de journalistieke website Kotaku doen verschillende (ex-)medewerkers van ontwikkelaar BioWare een boekje open over het productieproces van de game *Anthem*. Hierin vertellen ze, veelal anoniem, over de slechte werksfeer in het bedrijf. Dit doen ze naamloos, omdat mensen die zich hierover uitspreken bijna niet meer aan werk komen in de game-industrie.

Toch ziet Damen de *crunchcultuur* niet snel verdwijnen. „Games als *Grand Theft Auto V* zien er onwijs goed uit, maar dit soort titels worden allemaal op basis van *crunch* gemaakt", zegt hij. Marktwerking speelt volgens Damen een belangrijke rol in die beslissing. „Als je te lang wacht met een game mis je een bepaald momentum. Je wilt denken aan je mensen, maar ook een markt bedienen. *Crunch* is een tweesnijdend zwaard."

---