

Аналіз «кранчу» як явища в індустрії відеоігор

Микита Фещенко

здобувач освітньої програми

«Agile-технології розробки програмного забезпечення»,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,

e-mail: feshchenkom@krok.edu.ua,

ORCID: 0009-0002-6290-4323

Максим Давиденко

здобувач освітньої програми «Комп'ютерні наук»,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,

e-mail: davydmo@krok.edu.ua

Роман Косенко

здобувач освітньої програми «Комп'ютерні наук»,

ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК», м. Київ, Україна,

e-mail: kosenkord@krok.edu.ua

Актуальність роботи. Сучасна індустрія відеоігор характеризується високою конкуренцією, зростаючими вимогами аудиторії, а також є місцем, де своєчасний випуск продукту має вирішальне значення. Це створює багато викликів для компаній, які прагнуть залишатися на передовій і задовольняти потреби гравців, що призводить до застосуванню «кранчу» для вчасного випуску відеоігор. Аналіз кранчу з управлінської точки зору дозволить зрозуміти причини, що зумовлюють його появу, оцінити його вплив на ігрову індустрію, і визначити чи є кранч неминучим етапом у розробці відеоігор.

Метою дослідження є аналіз кранчу як наслідку управлінських, технологічних та організаційних проблем в ігровій індустрії та визначення його ролі у розробці та випуску відеоігор.

Об'єктом дослідження є саме явище кранч як комплекс проблем, що впливають на процес розробки ігор.

Предмет дослідження: вплив кранчу на проекти з розробки ігор, який проявляється у зниженні якості фінального продукту та збільшенні ризиків вигорання співробітників.

Основні результати дослідження.

У самій індустрії відеоігор існує багато проблем таких, як: суворі дедлайни, складність технічної реалізації, зростання обсягу робіт, виправлення багів та проблем з продуктивністю, комунікації та співпраця в команді, тощо [1, 2]. Однак, серед усіх перелічених проблем варто відмітити одну з найгостріших, а саме кранч.

Термін кранч у сучасній професійній літературі трактується неоднозначно. В загальному сенсі, він використовується для опису роботи працівників понаднормово, щоб дотриматись дедлайну в розробці проекту [3].

Особливо поширеним є застосування цього поняття в індустрії розробки відеоігор, де кранч позначає періоди екстремального перевантаження, що зазвичай трапляються в останні тижні перед фазою валідації і, головним чином,

в тижні, що передують кінцевому терміну задачі проекту. У ці періоди робоче навантаження становить понад 12 годин на день, від 6 до 7 днів на тиждень, без перерв на відпочинок [4].

Незважаючи на те, що ця циклічна проблема присутня і в традиційних компаніях, що займаються розробкою програмного забезпечення, індустрія відеоігор частіше переживає кризові періоди. Таке явище розглядається як токсична індустріальна норма та специфічний прояв експлуаторських трудових практик.

Причини виникнення кранчу пов'язані з поганим розподіленням часу, неналежним плануванням та управлінням, частими змінами в дизайні гри, завищеними обіцянками під час просування. Недостатнє планування часто призводить до хаотичного процесу розробки, коли терміни стають нереальними. Часті зміни в дизайні або технічні зміни можуть вимагати додаткового часу на реалізацію, що збільшує обсяг роботи. Обіцянки, дані під час просування гри, часто перевищують реальні можливості команди, створюючи додатковий тиск на розробників.

До наслідків кранчу в розробці відеоігор можна віднести зниження якості продукту, оскільки поспішна робота часто призводить до помилок і багів у кінцевому продукті. Крім того, це негативно впливає на фізичне та психічне здоров'я працівників, що може призвести до вигорання і навіть до їхнього подальшого завершення кар'єри в індустрії. Вигорання працівників знижує їхню продуктивність і може призвести до втрати талановитих кадрів. Крім того, кранч негативно впливає на репутацію компанії, оскільки компанії, які практикують кранч, можуть втратити довіру як серед розробників, так і серед гравців. Це може ускладнити наймання нових працівників. Загалом, кранч створює довгострокові проблеми для компаній, які прагнуть залишатися конкурентоспроможними на ринку.

На нашу думку, враховуючи усе вище зазначене, термін кранч варто трактувати наступним чином: це управлінське рішення, яке надає пріоритет виробництву за рахунок добробуту співробітників, що призводить до високої інтенсивності робочих навантажень, циклічного вигорання, високої плинності кадрів та порушення балансу між професійним та особистим життям, спричиненої жорсткими дедлайнами, економічним тиском та корпоративними очікуваннями.

Висновки. Кранч не є необхідним етапом у розробці ігор, а є радше результатом неефективного менеджменту та недостатнього планування. Тобто, кранч у розробці відеоігор – це наслідок управлінських, технологічних та організаційних проблем. Завдяки впровадженню ефективних методів управління проектами та підтримці здорового балансу між роботою та особистим життям можна значно зменшити потребу у кранчах та покращити якість кінцевого продукту.

Ключові слова: індустрія відеоігор, кранч, вигорання, планування.

Список використаних джерел

1. *Game development challenges and how to overcome them*. Maticz: Software Development Company. URL: <https://maticz.com/game-development/challenges#:~:text=Common%20Challenges%20in%20Game%20Development%201%20Technical%20Complexity,Compliance%20...%208%20Team%20Communication%20and%20Collaboration> (дата звернення: 12.04.2025).
2. *Game development challenges*. Juego Studio. URL: <https://www.juegostudio.com/blog/top-8-common-problems-faced-by-game-developers-and-how-to-fix-them> (дата звернення: 12.04.2025).
3. *Crunch, unsustainable work, and management abuse definitions and standards*. IGDA. URL: <https://igda.org/resourcelibrary/crunch-unsustainable-work-and-management-abuse-definitions-and-standards/> (дата звернення: 13.04.2025).
4. Fábio Petrillo. *Houston, We Have a Problem...: a Survey of Actual Problems in Computer Games Development*. 2008. URL: https://www.academia.edu/8306788/Houston_we_have_a_problem_a_survey_of_actual_problems_in_computer_games_development