

Jan Kajavo

Crunch pelialalla ja sen vaikutukset

Tradenomi
Tietojenkäsittely
Syksy 2020



**KAMK • University
of Applied Sciences**

Tiivistelmä

Tekijä: Kajavo Jan

Työn nimi: Crunch pelialalla ja sen vaikutukset

Tutkintonimike: Tradenomi, tietojenkäsittely

Asiasanat: Crunch, ylityö, peliala, vaikutus, hyvinvointi

Tämän työn tarkoituksena on tarkentaa, mitä termi crunch tarkoittaa, miten se voi alkaa yrityksessä ja miten se vaikuttaa niin työntekijöihin kuin yritykseen. Terveydellisissä vaikutuksissa otetaan huomioon varsinkin henkiset, fyysiset ja sosiaaliset haitat, kun mietitään, miten crunch vaikuttaa ihmiseen. Yrityksen vaikutuksissa pohditaan crunchin vaikutuksia imagoon, myynteihin, palkkaukseen ja muihin sisäisiin tekijöihin.

Crunch-termiä käytetään silloin, kun peliyritys joutuu tekemään pitkiä työpäiviä, jotta projekti saataisiin valmiiksi ajoissa markkinoille. Termin tarkoitus voikin olla monelle epäselvä, koska sitä ei yleisemmin käytetä muilla aloilla. Crunch voi myös olla epäselvä, koska se usein yhdistetään projektin loppupäässä olevaan aikaan, jolloin yritys pyrkii saamaan projektin valmiiksi. Crunch voi kuitenkin alkaa jo projektin alkupäässä tai sen keskitiellä.

Crunchin alkua ja sen syitä käydään laajemmin läpi. Crunchin syissä keskitytään varsinkin projektin huonoon suunnitteluun, johtoportaan painostukseen, kommunikaatio-ongelmiin ja aikatauluttamiseen. Viimeisenä pohditaan, miten crunchia pystyy välttämään ja miten siitä voi toipua jälkikäteen.

Terveydellisissä haitoissa mietitään varsinkin crunchin haittoja ihmisiin ja heidän terveyteensä. Laajemmin keskitytään henkisiin, fyysisiin ja sosiaalisiin haittoihin ja miten niitä voi hoitaa niin crunchin aikana kuin sen jälkeen. Crunchin vaikutukset yrityksiin, ja miten se voi vaikuttaa niiden toimintaan pohditaan myös laajemmin.

Työn pääasiallinen tarkoitus on tuoda esille crunchin huonoja puolia, ja miten niitä voi lieventää omassa tilanteessa ja yrityksessä. Crunchin hyviä puolia tuodaan myös esille, jotta voi saada paremman ymmärryksen siitä, milloin crunch voi olla hyväksi niin itselleen kuin yritykselle.

Abstract**Author(s):** Kajavo Jan**Title of the Publication:** Crunch in game industry and how it affects it**Degree Title:** Bachelor of Business Administration**Keywords:** Crunch, overtime, game industry, influence, wellbeing

The purpose of this Bachelor's thesis is to clarify what the term crunch means, how it can start inside a company and how it affects both employees and the company. When looking at how crunch affects health, the focus is especially on mental, physical and social health issues. From the company's perspective, the focus is on how crunch affects its image, sales, hiring and other internal matters.

The term crunch is used when a game company does overtime to get the project ready in time for its release. The term may be unclear to many due to it not being used that often in other industries. Crunch can also be unclear because it's often connected to the time at the end of the project, when the company tries to get the project ready in time. Crunch can, however, start already at the beginning of the project or in the middle of it.

How crunch starts is examined in more depth and the focus is on the bad planning of a project, management pressure, communication problems and scheduling. Finally, the work considers how crunch can be avoided and how it can be recovered from.

Health problems are often part of crunch and the aim of this thesis is to better map out how crunch can impair a person's health. The broader focus is on mental, physical and social health problems and how one can recover from them. The impact of crunch on the company and how it affects its operations is also considered more broadly.

The primary focus of this thesis is to bring forth the downsides of crunch and how one can recover from them. Because of this, the final part of the thesis highlights how and when crunch can be good for a person, a group and a company.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Crunch-termin tarkoitus	2
3	Crunchin syyt	4
3.1	Projektin huono suunnittelu	4
3.2	Johtoportaan painostus.....	7
3.3	Kommunikaatio-ongelmat.....	9
3.4	Aikatauluttaminen.....	11
3.5	Crunchilta välttyminen	14
4	Crunchin vaikutukset työntekijän terveyteen	16
4.1	Henkiset vaikutukset	17
4.2	Fyysiset vaikutukset	19
4.3	Sosiaaliset haitat	20
5	Vaikutukset yritykseen	23
6	Crunchin hyvät puolet	25
7	Yhteenveto	27
	Lähteet	28

Sanaluettelo

Crunch: Pitkien ja intensiivisten työpäivien tekoa jollakin aikavälillä, jotta peli saataisiin valmiiksi julkaisua varten.

Indie: Indie-peli on usein tehty yksin tai pienellä ryhmällä ilman taloudellista ja teknistä tukea.

Jälkipuinti / postmortem: Tapaaminen projektin päätyttyä, jossa koko projektiryhmä käy läpi, mikä meni hyvin ja mikä huonosti projektinkehityksen aikana.

Kickstarter: Joukkorahoituspalvelu, joka keskittyy luovien projektien vastikkeelliseen rahoitukseen.

Ominaisuushiivintä / feature creep: Ominaisuuksien lisääminen projektiin, mitä ei ole alun perin suunniteltu olevan pelissä. Usein johtaa liian isoon työmäärään.

Palvelumuotoinen peli: Kehittäjillä on tarkoituksena tuoda uutta sisältöä peliin mahdollisimman kauan ja pitää peli tuottoisana.

Päivittäinen tapaaminen: Päivittäinen tapaaminen, missä koko ryhmä kokoontuu nopeaa tilannepäivitystä varten.

Tavoitekoko: Koko projektin kokonaisuus ja sen aikataulu.

Twitch: Videoiden suoratoistoalusta, missä voi katsoa sisältöä suorana tai tilausvideona.

Viikoittainen tapaaminen: Viikoittainen tapaaminen, missä koko ryhmä kokoontuu tilannepäivitystä varten.

Youtube: Videopalvelu, jossa käyttäjät voivat lisätä sivustolle omia videoita sekä katsoa ja kommentoida muiden käyttäjien videoita.

1 Johdanto

Crunch on termi, jonka moni ihminen pelialalla tuntee. Monet käsittävät tämän termin kuitenkin eri tavoin, ja se onkin usein asia, joka herättää paljon puheenaihetta. Toiset näkevät crunchin olevan huono asia, kun taas toiset voivat pitää sitä hyvänä. Se, kumpana ihmiset sen usein näkevät, riippuu siitä, millaisia kokemuksia tai kertomuksia he ovat kuulleet asiasta.

On kuitenkin turvallista sanoa, että pääosa ihmisistä tällä alalla pitää crunchia huonona asiana. Tämä pääosin voi johtua siitä, miten kyseistä termiä esitellään mediassa. Varsinkin viime vuosina crunch on noussut mediassa esille hyvin huonona mallina ja siitä on tehty paljon tutkimuksia. Tutkimukset ovat myös osoittaneet, että moni ihminen pitää crunchia huonona ja että sitä pitäisi vähentää. Syitä, miksi tämä termi nähdään negatiivisessa valossa, on kerrottu niin fyysisistä kuin henkisistä syistä, joita käsitellään myöhemmin tässä kirjoituksessa.

Syy, miksi crunch on noussut esille paljon viime vuosien aikana, on pääasiallisesti olosuhteiden parantuminen työaloilla. Tietoisuus siitä on myös ollut nousussa niin pelialalla kuin muilla aloilla. Crunch on ollut pelialalla siitä asti, kun pelejä on tehty, mutta ei vielä 20 vuotta sitten ylitöiden tekemisen haitoista tiedetty yhtä paljon kuin nykypäivänä. Nykypäivänä ihmiset ovat enemmän tietoisia ylitöistä tulevista haitoista, ja tämä nostaa heti crunchin esille.

Tämän tekstin tarkoituksena on kertoa enemmän crunchista ja sen vaikutuksista niin ihmisiin kuin yrityksiin. Tarkoitus ei myöskään ole tuoda esille vain negatiivisia puolia vaan myös positiivisia asioita. Näiden pitäisi herättää kysymyksiä siitä, että onko crunch todellakaan niin hyvä tai huono asia kuin ollaan sen luultu olevan.

2 Crunch-termin tarkoitus

Crunch on termi, jota käytetään yleisimmin pelialalla. Se tarkoittaa pitkien ja intensiivisten työpäivien tekoa eli lyhyemmin sanottuna ylitöiden tekemistä. Se on myös usein johdonmukaista, suunniteltua ja kehoitettua yrityksen toimesta, mikä hankaloittaa sen välttämistä. Crunchin tarkoituksena on saada tuote, tai paremmin pelialalla tunnettuna peli, valmiiksi sille tarkoitettuun julkaisupäivään mennessä. Tuote olisi myös saatava asiakkaille parhaimmassa mahdollisessa kunnossa. Tämä tarkoittaa sitä, että pelissä ei olisi paljon tai ollenkaan rikkiäisiä osia tai ominaisuuksia ja julkaistaisiin siinä kokonaisuudessa, kuin on suunniteltu.

Crunch usein alkaa pelin kehityksen loppupäässä, milloin huomataan, että peli ei ole vielä valmis julkaistavaksi. Pelin kehittäjät ovat voineet huomata, että he tarvitsevat vielä aikaa ominaisuuksien hiomiseen tai jokin tärkeä osa pelistä puuttuu. Kehityksen loppupää ei kuitenkaan välttämättä ole ainoa aika, milloin crunch voi alkaa. SAE-instituution kirjoittamassa artikkelissa sanotaan, että sana 'crunch' on jonkin verran harhaanjohtava, koska se viittaa pieneen aikaan projektin loppupäässä, jolloin kaikki työskentelevät kovemmin, jotta työstä tulisi niin hyvää kuin mahdollista [1]. Crunch voi kuitenkin kestää kuukausia ja tapahtua jo kehityksen alkupäässä, mutta tällöin se alkaa usein eri syistä.

Kehityksen alkupäässä alkanut crunch voi olla kehittäjien itse päättämää ylityötä. Pelinkehittäjät ovat usein intohimoisia omista projekteistaan, jonka takia he ovat valmiita tekemään pidempiä päiviä projektin eteen. Tätä voi tapahtua varsinkin indie-studioissa.

Indie-studio tarkoittaa yhden tai pienen ryhmän kokoista yritystä. Indie-studiossa crunch voi usein johtua myös taloudellisista syistä. Pienillä studioilla harvoin on julkaisijoita, jotka rahoittavat kehitystyötä. Rahoitus usein tulee omasta lompakosta, läheisiltä tai kickstarter-ohjelmalla, missä ulkopuoliset voivat rahoittaa peliä, jotta sen kehittäminen aloitettaisiin.

Työaika, jota ihmiset pitävät crunchina, voi vaihdella ihmisestä, kulttuurista tai työpaikasta riippuen. Usein se kuitenkin tarkoittaa 40 tai enemmän työtuntia viikossa. Tämä tarkoittaa ainakin 8 tunnin työpäivää jokaisena arkipäivänä. Vuoden 2019 International Game Developers Association (IGDA) kehittäjien tyytyväisyyskyselyssä [2, s. 25] huomattiin, että kyselyyn vastanneista työntekijöistä 54 % työskenteli 40–44 tuntia viikossa. Amerikan normaali työviikko on noin 40 tuntia

viikossa ja Euroopassa tämä vaihtelee 35–40 tunnin välillä. Tämän perusteella voi jo sanoa, että noin vähän yli puolet kyselyyn vastanneista työntekijöistä ovat pienessä crunchissa usein.

Crunch voi usein antaa itsestään huonon kuvan, ja sitä usein esitellään huonossa valossa. Se voi kuitenkin joillekin olla tarpeellinen osa pelinkehitystä. Tätä voi kuulla varsinkin pelistudioissa, missä crunchia joudutaan useimmin kokemaan.

Se missä valossa itse crunchin usein näkee, johtuu omista kokemuksista tai eri lähteistä tulevasta tiedosta. On kuitenkin hyvä nähdä sen hyvät ja huonot puolet. Tämä voi helpottaa crunchia, jos sen joutuu joskus kokemaan.

3 Crunchin syyt

Crunchiin ajautuminen voi tapahtua ihan milloin vain, ja on hyvä jälkikäteen miettiä, mistä syistä siihen jouduttiin. On myös tärkeätä miettiä projektin alkuvaihteissa, että miten crunch voi alkaa. Näin voidaan paremmin välttyä ikäviltä yllätyksiltä ja parhaimmassa tapauksessa jopa kokonaan välttyä crunchilta.

Crunchin alkamiseen on paljon erilaisia syitä. Ne voivat johtua projektin huonosta suunnittelusta, johtoportaan painostuksesta, kommunikaation puutteesta tai siitä, että projekti on liian suuri aikatauluun nähden. Crunch voi myös alkaa omasta halusta tehdä projektia pidempiä päiviä. Monet näistä syistä voi tehdä crunchista nopeasti huonon kokemuksen, varsinkin jos pidempiä päiviä joutuu tekemään vastoin tahtoaan. Oma halu tehdä projektia iltaan asti sen sijaan voi usein jopa olla hyväksi mielelle, kunhan siitä ei vain tee itselleen jokapäiväistä tapaa.

Oli syy mikä tahansa, crunchia on aina hyvä pyrkiä välttämään, koska pitkäaikainen ylityön tekeminen voi olla haitaksi terveydelle ja parisuhteille. Jatkuvien muutoksien ja tiukkojen aikataulujen ympärillä työskenteleminen voi myös luoda stressiä, mikä pitkällä aikavälillä voi luoda vakaviakin terveyshaittoja.

Syitä on varmasti enemmän, mutta edellä mainitut ovat usein yleisimpiä alun lähteitä. Huonon suunnittelun, johtoportaan painostuksen, kommunikaation puutteen ja aikataulutuksen tärkeyden laajempi avaus ja käsittely on myös olennaista tämän takia. Tällä tavoin voi saada kattavamman kuvan, mistä alkulähteistä nämä voivat alkaa, miten niihin voi varautua ja miten projektia voidaan parantaa, jotta niihin ei päädytä.

3.1 Projektin huono suunnittelu

Uuden projektin aloittaminen vaatii usein paljon ajatustyötä ja pohdiskelua. Uuden tarinan, pelimekaniikkojen, aikataulun ja muiden asioiden läpi käyminen vie runsaasti aikaa ja usein edellyttää monia kokouksia. Kaikki esituotannon suunnittelut tehdään, jotta varsinaisen tuotannon aikana ei tarvitsisi pohtia, mihin suuntaan peliä ollaan viemässä tai minkälainen siitä pitäisi tulla.

Shaun Rutland, Hutch Games:n yritysjohtaja, on sanonut Christopher Dringin kirjoittamassa artikkelissa crunchin olevan ominaisuushiivinnän tai paremmin englanniksi tunnetun feature creepin, suunnitteluteröinnin ja huonon suunnittelun seurausta [3]. On kuitenkin yleistä, että suunnitelmat voivat muuttua vielä tuotannonkin aikana. Tiettyjä osa-alueita voidaan poistaa pelistä, hahmojen asustus voi muuttua, ja joskus voidaan jopa vaihtaa pelin ydinmekaniikkoja. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että esituotannon suunnittelut olisivat ajanhukkaa tai että niitä tehtäisiin hivin vuoksi. Muutokset ovat vain osa tuotantoa, ja on myös vaikeata arvata, mitä tulevaisuus tuo tullessaan.

Esituotannon suunnitelmat olisi hyvä aina jollain tavalla dokumentoida ja laittaa paikkaan, mistä ne on helppo löytää, lukea ja muuttaa tarvittaessa. Dokumenttien digisointi onkin nykypäivänä hyvin yleistä. Näin jokainen ryhmän jäsen voi helposti päästä niihin käsiksi ja katsoa niitä, kun he niitä tarvitsevat.

Crunch alkaa näkyä osana huonoa suunnittelua silloin, jos asioista ollaan epävarmoja tai tiettyjä osa-alueita ei ole suunniteltu aikaisemmin. Tämä voi johtua esimerkiksi huonosta kommunikaatiosta tai erimielisyyksistä. Jopa se, jos tarvittavia kokouksia ei ole pidetty tai niistä on puuttunut ryhmän jäseniä, jotka päättävät tärkeistä pelin mekaniikoista tai osa-alueista, voi johtaa lopulta crunchiin. Christopher Dringin artikkelissa Casper Field, vanha yritysjohtaja Wish Studiolla, on myös sanonut oman kokemuksensa mukaan, että huono suunnittelu voi johtua kokemattomista johtajista [3].

Kokemattomuus voi olla helppo kompastuskivi suunniteltaessa uutta projektia. Silloin voidaan olla epävarmoja, miten paljon aikaa tietyt kehityksen osa-alueet vievät. Tämä voi vuorostaan tulevaisuudessa tuoda ongelmia aikataulussa, kun huomataan jonkin vievän enemmän aikaa kuin siihen oli suunniteltu. Tästä voi syntyä eräänlainen ketjureaktio.

Usein jos jokin osa tukkeutuu aikataulussa, jolloin siihen joudutaan käyttämään enemmän aikaa, aiheuttaa tämä myöhästelyä toisessa työryhmässä. Tämä johtuu siitä, että työryhmät voivat olla riippuvaisia toisten ryhmien töistä. Toisen ryhmän vielä työskennellessä joutuu toinen ryhmä odottamaan tämän valmistumista. Tämän johteesta usein aiheutuu crunchin alku ja kaikki ryhmät, jotka joutuvat odottamaan tätä yhtä joukkoa, voivat joutua sen kohteeksi.

Kokemattomuus ei kuitenkaan ole ainoa syy, miksi crunch voi syntyä suunnittelun takia. Aikaisemmin mainitut dokumentointi ja kommunikointi voivat myös johtaa pidempiin työpäiviin. Dokumentoinnin tärkeys voi usein unohtua monelta tai sitä voidaan jopa välttää. Tämä voi kuitenkin hyvin nopeasti johtaa ongelmiin tuotannon aikana. Ilman sopivia tuotannon suunnitteluasiakirjoja voivat kehittäjät olla hukassa, miten jokin pitäisi tehdä tai miltä jonkin pitäisi näyttää. Tällöin he joutuvat olemaan yhteydessä suunnittelijoihin, mikä vuorostaan vie heidän työaikaansa. Kaikki tämä vie aikaa, joka voitaisiin käyttää projektin kehittämiseen.

Tämän takia dokumentointien pitäisi aina olla kaikkien löydettävissä, jotta kehittäjät voivat helposti itse katsoa, miten asiat toimivat. On kuitenkin muistettava, että vanha dokumentaatio voi myös johtaa väärin tehtyihin töihin ja vuorostaan aikataulun muutoksiin. Jos jokin on tehty väärin, koska sitä ei ole päivitetty dokumentteihin, joudutaan se usein tekemään uudestaan. Hyvien käytäntöjen mukaista olisi aina dokumenttien päivittäminen, kun niihin sellaista tarvitaan.

Kommunikaation osuus huonossa suunnittelussa voi näkyä silloin, jos ihmiset ovat ristiriidassa toistensa kesken. Tämä voi tulla esille esimerkiksi, jos toinen ryhmän jäsen sanoo jonkin toimivan aivan toisin kuin mitä on kuullut joltakin toiselta ryhmän jäseneltä. Huonosta kommunikaatiosta voi helposti seurata sekaannuksia ja pahimmissa tapauksissa jotkin asiat tehdään väärin. Kaikkien pitäisi aina olla samalla linjalla siitä, miten asiat toimivat ja tämä varsinkin pätee johtotason ihmisiin, jotka tekevät päätöksiä projektiin liittyen. Kate Ellis, REWIND-tuotantopäällikkö, on myös sanonut kirjoittamassaan artikkelissa selkeän kommunikaation olevan avain kaikissa luovissa prosesseissa, niin ulkoisissa kuin sisäisissä [4]. Tämän takia ristiriidoista pitäisi päästä eroon nopeasti ja niistä pitäisi keskustella, jotta ne eivät pääse leviämään pidemmälle.

Jos jotain ruvetaan tekemään väärin tuotannossa, koska siitä oltiin eri mieltä, syntyy tästä helposti uutta työtä. Vanha joudutaan pyyhkimään pois pöydältä ja sen sijaan joudutaan aloittamaan tekemään uutta. Tämä vie aikaa ja voi vuorostaan taas aiheuttaa tukoksia aikataulussa.

Huonoa suunnittelua on aina syytä välttää, jotta turhia erimielisyyksiä tai uusia yllätyksiä ei synnyisi tuotannon puolella. Näin voi välttää crunchin synnyn jo varhaisessa vaiheessa ja tämä tekee tuotannosta paljon miellyttävämpää. Varsinkin silloin, jos kaikki asiat ovat selvillä ja helposti löydettävissä, on muiden mukavampaa tehdä töitä ilman turhaa sekavuutta. Kaiken kaikkiaan tämä luo paremman työilmapiirin toimistolle ja voi parantaa työntekijöiden tuottavuutta pitkällä aikavälillä. Suunnitteluun kannattaa täten aina varata aikaa.

3.2 Johtoportaan painostus

Uuden projektin aloittaminen voi aina synnyttää paineita. Varsinkin he, jotka käyttävät paljon aikaa ja rahaa projektiin, voivat kokea suuria paineita. Nämä voivat usein syntyä ajatuksista, että tuleeko peli myymään markkinoilla ja minkälaisen vastaanoton se saa niin pelaajilta kuin journalisteilta. Tähän voi myös vaikuttaa paljon alustat, kuten YouTube, missä voi luoda videosisältöä, ja Twitch-suoratoistoalusta, missä voi suoraan tuoda kuvaa pelistä katsojille. Isoin huolenaihe voi kuitenkin olla, että tuottaako peli tarpeeksi rahaa. Varsinkin he, jotka ovat sijoittaneet omia varojaan projektiin, varmasti pohtivat tätä.

Jotkut voivat myös pohtia ryhmän kykyä tuoda peli markkinoille, siten kuin se on suunniteltu. Varsinkin uusilla tiimeillä, joissa on paljon uutta henkilöstöä, voivat olla painostuksen alla heidän kyvystään saada peli valmiiksi. Isommilla yrityksillä ja tiimeillä, jossa on enemmän senioritason henkilöstöä, tätä painetta ei ehkä synny yhtä usein.

Kun nämä paineet kasaantuvat tarpeeksi kauan, synnyttää se lopulta ristiriitoja ja pitkiä työpäiviä siinä toivossa, että projekti saataisiin valmiiksi. Varsinkin sijoittajat voivat alkaa luomaan tarkempia tavoitteita, mitä ryhmän pitää saada valmiiksi tiettyyn aikaan mennessä. Tämä voi johtaa yrityksen johtoportaan siirtävän nämä paineet tuotantoryhmälle, joka voi jo valmiiksi olla crunchissa. Jos tuotantoryhmä joutuu tämän paineen kohteeksi, voi se aiheuttaa ryhmän jäsenissä suurta stressiä, mikä voi pitkällä aikavälillä aiheuttaa tuottavuuden laskua ja terveydellisiä haittoja.

Pelialalla kuulee myös muiden kokemuksia, missä kerrotaan ylemmän tason henkilöstön painostavan kehittäjiä tekemään ylitöitä. Yksi tällaisesta kokemuksesta on pelikehittäjä Byron Atkinson-Jonesin antama haastattelu Diego Arguillon kirjoittamassa artikkelissa [5], jossa hän kertoo lähenteensä crunchin aikana eräänä päivänä ajoissa pois töistä. Seuraavana päivänä hänet ja muut, jotka olivat lähteneet ajoissa pois, kutsuttiin tapaamishuoneeseen ja kerrottiin, että he ”luonnollisesti valitsevat” itsensä, jos he eivät tee pidempiä päiviä. Atkinson-Jonesin mukaan tämä tarkoittaa, että heidät erotettaisiin.

Tilanteissa, joissa johtoporras painostaa kehitysryhmää, olisi myös tuottajan tehtävä asettua johdon ja työntekijöiden väliin. Kehitysryhmän pitäisi pystyä tekemään työnsä ilman esteitä ja häiriöitä, ja tässä tulee usein tuottajan työ esille. Tuottajan pitäisi ottaa johdon antamat palautteet

vastaan ja jakaa ne eteenpäin ryhmälle ilman, että ilmapiiristä syntyisi uhkaava tai stressiä synnyttävä. Vaikka tämä ei suoranaisesti poista crunchia, voi se silti suuresti helpottaa ryhmän työntekoa ja antaa heille työrauhan tehdä heidän tehtävänsä.

Crunchia on painostuksen alla hyvin vaikeata poistaa ilman suuria päätöksiä joko projektiin tai työryhmään liittyen. Projektiin liittyviä päätöksiä on usein ominaisuuksien poistaminen pelistä tai julkaisuajan pidentäminen, mikä antaa enemmän aikaa projektin hiomiseen. Henkilöstöön liittyviä päätöksiä vuorostaan voi olla uuden henkilöstön palkkaus tai ulkoisen yrityksen apu. On myös tapauksia, missä projekti julkaistaan markkinoille ilman varsinaista hiomista, mikä usein näkyy pelin bugien määrissä. Bugi on ohjelmointikielessä käytetty termi, joka usein ilmaisee pelin kaatumisen tai jonkin osan siinä olevan rikki.

Projektiin liittyvät päätökset voivat usein auttaa työryhmää saamaan pelin valmiiksi paremmassa kunnossa markkinoille ja joissain tapauksissa jopa helpottaa työpäivien pituuksia. Valitettavasti jos projektia päätetään pidentämään tuotannon loppupäässä, voidaan silloin olla oltu viikkoja tai jopa kuukausia crunchissa. Crunch ei myöskään tällöin usein lopu, vaan päätetään peli puskea läpi viimeisistä vaiheista, vaikka se vaatisikin vielä pari iltaa toimistolla. Se voi kuitenkin tuoda helpotuksen tunteen ryhmän jäsenille, kun paine saada projekti valmiiksi liian lyhyessä ajassa on poistettu. Projektin loppuun vieminen voi myös korottaa ryhmän motivaatiota.

Henkilöstöön liittyvissä päätöksissä on usein kyse rahasta. Onko projektin budjetissa vielä tarpeeksi rahaa palkkaamaan lisää henkilöstöä tai voidaanko jotain ulkoistaa toiselle yritykselle? Näihin kysymyksiin etsitään usein tässä tilanteessa vastauksia. Painostuksen alla voi lisäavun saaminen helpottaa työn määrää ja tekoa suuresti. Ryhmästä voi vapautua näin käsiä tekemään tärkeimpiä töitä tai voi osa ryhmästä siirtyä nopeammin hiomisen pariin. Tämä voi myös vähentää stressiä, koska uuden henkilöstön avulla voidaan projekti saada valmiiksi ajoissa ilman, että aikataulua tarvitsisi venyttää.

Projektin aikana usein syntyy paineita aina jossain vaiheessa. Ne voivat johtua aikataulusta, työmäärästä tai ulkopuolisista syistä, ja vaikka se voi johtaa crunchiin, on se silti osa pelituotantoa. Usein on vain kyse siitä, miten näitä paineita hallitaan yrityksessä ja miten niistä avaudutaan muille. Parasta olisi aina yrittää pitää paine pois ryhmän jäsenistä ja antaa johtoportaan ja tuottajien huolehtia aikataulusta ja rahasta. Tämä luo ryhmälle paremman ilmapiirin missä he voivat tehdä mitä he tekevät parhaiten, oli se sitten grafiikkaa, ohjelmointia tai suunnittelua.

On myös muistettava, että tämä auttaa ryhmää pitämään heidän stressitasonsa alhaisempana, kuin mitä sen tarvitsee olla. Tämä vaikuttaa heidän terveyteensä ja jopa tuottavuuteen, mikä tietenkin vuorostaan auttaa itse projektia ja sen julkaisua.

3.3 Kommunikaatio-ongelmat

Kommunikaatio on erittäin tärkeää pelituotannossa ja ryhmätyöskentelyssä. Kun tietoa jaetaan ja asioista keskustellaan toisten kanssa, voidaan ongelmilta ja epäselvyyksiltä välttyä. Näin voidaan myös välttyä epävarmuuksilta, jos joku ei tiedä, miten jokin pitäisi tehdä. Usein kommunikaatiokanavien ja käytänteiden perustaminen on vastuullisten ryhmän jäsenten tehtävä. He jakavat tiedon ja kommunikoivat ryhmille, miten asiat etenevät ja miten asiat pitäisi toimia. Heidän tehtävänsä on myös antaa ryhmän jäsenille palautetta heidän työstään, jotta he voivat parantaa omaa työn laatuansa. Vastuulliset ryhmän jäsenet ovat myös usein vastuussa muiden ryhmien kanssa kommunikoinnista. Esimerkiksi vastuullinen peligraafikko voi kommunikoida suunnittelijoiden kanssa, miltä jokin pitäisi näyttää ja päinvastoin. Tämän jälkeen he voivat jakaa tiedon eteenpäin oman ryhmänsä jäsenille. Kommunikaatiovastuu on kuitenkin myös muilla ryhmän jäsenillä, mutta ei välttämättä samassa mittakaavassa kuin vastuullisilla jäsenillä.

Vaikka vastuulliset ryhmän jäsenet ovat usein vastuussa kommunikaatiokanavien ja käytänteiden järjestelystä, ei tämä välttämättä päde pienempiin yrityksiin. Pienissä yrityksissä, joissa voi työskennellä vain muutamia tai kymmeniä henkilöitä, ei välttämättä ole varsinaisia vastuullisia ryhmän jäseniä niin ohjelmoijien, peligraafikoiden, suunnittelijoiden, kuin myöskään tuottajien parissa. Näissä yrityksissä kommunikaation vastuu on usein kaikilla. Kommunikaatiota tietenkin helpottaa se, että pienessä yrityksessä on helppoa saada muita ryhmän jäseniä kiinni ja usein kaikki tuntevat toisensa jollakin tasolla. Isommissa yrityksissä, joissa voi työskennellä satoja ihmisiä, tämä voi olla haasteellisempaa. Ihmisiä voi olla vaikea saada kiinni, koska he työskentelevät toisella puolella isoa toimistoa tai eri kerroksessa. Voi myös olla, että ei ole edes varma, kenelle tietty asia pitäisi viedä, koska ei tunne kaikkia yrityksessä työskenteleviä. Tämän takia vastuullisten ryhmän jäsenien rooli on tärkeämpi isoissa yrityksissä.

Tiedonjaon pitäisi aina olla selkeää ja esteetöntä. Sen pitäisi aina siirtyä tiedon tarvitseville henkilöille ja ilman välikäsiä. Usein tietoa on helppo jakaa ryhmien tapaamisissa, joissa käsitellään

ryhmän etenemistä, tehtävien haasteita ja tulevia tehtäviä. Tämänlaisia tapaamisia voivat olla esimerkiksi päivittäiset tai viikoittaiset tapaamiset, joissa käsitellään päivän ja viikon tapahtumia. Näissä on usein koko ryhmä yhdessä paikassa samaan aikaan ja tämän takia tietoa on helppo jakaa eteenpäin. Näin voi myös välttää ryhmän jäsenten häiritsemistä heidän töidensä aikana, koska tapaamiset ovat osa työpäivää.

Crunchin osuus kommunikaatiossa tulee usein esille, jos tieto ei ole liikkunut eteenpäin sitä tarvitseville. Ihmiset voivat olla epävarmoja, miten asiat pitäisi tehdä tai voi olla jotain, mitä he eivät tiedä ollenkaan. Suunnittelijat voivat olla päättäneet lisätä uuden hahmon peliin, mutta jos peli- graafikot eivät tiedä tästä, eivät he myöskään tee konsepteja, malleja, animaatioita ja muita tehtäviä, jota hahmon tekemiseen liittyy. Tämä johtaa tehtävien väärin tekoon ja pahimmassa tapauksessa siihen, että niitä ei tehdä ollenkaan. Jos hahmon tehtävät jäävät peli- graafikoilta tekemättä tai ne on tehty väärin, johtaa se aikataulun muutoksiin, samoin tavoin kuin projektin huonossa suunnittelussa.

Kommunikaatiosta voi myös syntyä erimielisyyksiä niin ryhmäläisten kuin eri ryhmien välillä. Erimielisyydet voivat johtaa pahimmassa tapauksessa riitoihin ja jopa väkivaltaan. Nämä voivat vaikuttaa riidassa olevien, mutta myös heidän ympärillään olevien ryhmäläisten työntekoon ja työn laatuun. Erimielisyydet voivat johtua siitä, miten asiat pitäisi tehdä, miltä jonkin pitäisi näyttää tai jopa siitä, että ihmiset eivät vain tule toimeen keskenään. Näihin pitäisi puuttua mahdollisimman nopeasti, jotta ne eivät eskaloituisi suuremmiksi riidoiksi tai tappeluiksi. Erimielisyyksiä olisi myös parasta pyrkiä minimoimaan ennakoivasti ennen kuin niistä tulee haittaa muille ryhmän jäsenille tai ne muuttuvat riidoiksi tai kiivaiksi väittelyiksi.

Jos erimielisyyksiin, riitoihin tai kiivaisiin väittelyihin kuitenkin ajaudutaan, välikätenä toimivan pitäisi pystyä olemaan mahdollisimman puolueeton ja saada tilanne hoidettua molemmille osapuolille suotuisasti. Parhaimmassa tapauksessa erimielisyydet saadaan hoidettua ilman eskaloitumista ja siten, että kaikki ovat iloisia lopputuloksesta. Huonompi tapaus on taas, jos tapauksessa ei päästä yksimielisyyteen. Näissä tilanteissa pitää välikätenä toimivan miettiä, miten asia saataisiin rauhanomaisesti hoidettua. Joissakin tapauksissa erimielisyydet pitää jopa siirtää johtoportaan päätöksen alle. Johtoporras voi päättää, että toinen henkilö joudutaan siirtämään toiseen ryhmään, antamaan varoituksen riidoista tai häirinnästä tai jopa irtisanomaan. Irtisanominen on kuitenkin aivan viimeinen mahdollinen tilanne, mihin usein päädytään, jos erimielisyyttä ei voida muuten ratkaista ja erimielisyys on johtanut vakavan väkivallan käyttöön tai muuhun vakavaan

häirintään, kuten seksuaaliseen häiritsemiseen. Erimielisyys voi myös olla enemmän kuin kahden henkilön välinen riita, mikä tekee siitä vielä enemmän ongelmallisen ja vaikeamman hoitaa.

Kommunikaation puutetta on usein kuitenkin helppo parantaa. Jos huomataan, että tieto ei kulje, voidaan siihen nopeasti puuttua. Vastuulliset ryhmän jäsenet ovat yksi asia, millä kommunikaatiota voi heti parantaa. Heidän kuitenkin pitää usein olla ulospäinsuuntaantuneita ja kommunikaatio muiden kanssa pitää olla helppoa. Heidän ei myöskään kannata olla parhaita peligraafikoita tai ohjelmoijia, koska he ovat niitä, joiden kannattaa juuri tehdä omia töitään. Vastuullinen ryhmän jäsen joutuu usein tekemään paljon muita tehtäviä kuin peligrafiikkaa, ohjelmointia tai suunnittelua. Tämän takia on usein parempi pitää parhaat peligraafikot, ohjelmoijat ja suunnittelijat omissa tehtävissään, koska he tietävät parhaiten, miten ne käytännössä tehdään ja saavat usein työn nopeammin valmiiksi hyvällä laadulla.

Toinen parannus on palaverien pitäminen ryhmien kanssa. Palaverissa on kuitenkin usein hyvä olla yksi henkilö, joka pitää palaveria ja pitää huolen, että siinä pysytään asiassa. Heidän tehtävään olisi myös saada hiljaisemmat ryhmän jäsenet puhumaan ja liittymään keskusteluun tai jakamaan tietoa. Tärkeää on aina kuitenkin pitää huoli, että palaverit eivät siirtyisi pois siitä asiasta, jonka takia niitä ollaan pitämässä. Ne olisi myös syytä pitää tietyn aikarajan sisällä, jotta ne eivät veisi liikaa aikaa muista töistä.

Oli tapa mikä tahansa, on kommunikaatiosta syytä pitää huoli koko projektin kehityksen ajan. Ilman kommunikaatiota voivat asiat enemmin tai myöhemmin mennä pieleen ja johtaa epämiellyttäviin tilanteisiin. Parhaassa tapauksessa epämiellyttävilä tilanteilta vältytään kokonaan hyvän kommunikaation avulla.

3.4 Aikatauluttaminen

Jokaisella projektilla on aina oma aikataulunsa. Tämä aikataulu usein pitää sisällään erilaisia välitavoitteita, jossa ryhmät tähtäävät saamaan tiettyjä asioita valmiiksi. Se usein myös pitää sisällään julkaisupäivän ja joissakin tilanteissa myös julkaisun jälkeisen työn. Aikataulut ovat usein pisteestä A alkavia ja pisteeseen B päättyviä projekteilla, joilla ei ole julkaisun jälkeisiä tavoitteita.

Pisteitä A ja B ei kuitenkaan välttämättä ole palvelumuotoisilla peleillä tai paremmin englanniksi tunnettuna terminä live service games. Elävien palveluiden peleillä on tarkoituksena päivittää peliä mahdollisimman pitkään, jotta pelaajat pysyisivät aktiivisena. Projektilla voi olla normaali aikataulu vielä sen kehityksen aikana, mutta julkaisun jälkeen usein siirrytään uusin aikatauluihin. Projektin julkaisun jälkeen voi ryhmä päivittää peliä joka kuukausi tai joka toinen viikko. Tällöin heillä on aikataulut näiden aikojen mukaan, ja ne vaihtuvat aina päivityksen jälkeen uusiin tehtäviin ja tavoitteisiin. Palvelumuotoisilla peleillä on usein tehty jo projektin kehitysvaiheessa paljon suunniteltua sisältöä, mikä pitää niin ryhmän jäsenet mutta myös pelaajat aktiivisena. Päivittäminen usein lopetetaan, kun pelin pelaajakanta hupenee, peli ei ole tuottoisa tai pelille ei ole enää uutta sisältöä, jota kehitystiimi sille voisi tehdä.

Oli projekti minkäläinen tahansa, on aikataululla aina suuri merkitys. Siitä nähdään, milloin projektin pitäisi valmistua, missä kohdassa pitäisi olla tietyt asiat valmiina ja koko projekti kokonaisuudessaan. Aikataulu voi olla jopa niin suuri, että on mahdotonta tietää, mitä tapahtuu projektin loppupäässä ja usein aikatauluihin tulee muutoksia projektin aikana.

Vaikka muutokset ovat osa projekteja ja aikatauluja, on suuria muutoksia usein hyvä välttää. Pienet muutokset aikataulussa eivät välttämättä johda pidempiin työpäiviin, mutta suuret muutokset sen sijaan voivat. Esimerkiksi pelihahmon tärkeän mekaniikan vaihtaminen toiseen voi johtaa ohjelmoijien aikataulun muutokseen. Jos ohjelmoijilla on jo valmiiksi kädet täynnä töitä, niin voi tämä muutos helposti johtaa crunchiin. On kuitenkin muistettava, että myös suuri määrä pieniä muutoksia voi johtaa aikataulun muutoksiin ja sitä myötä myös crunchiin.

On myös tilanteita, joissa on vaikeata hahmottaa, kuinka pitkään projekti tulee todellisuudessa kestämään. Tämä voi tapahtua varsinkin uudemmilla yrityksillä tai tuottajilla, jotka ovat ensikerää vastuussa projektin aikataulusta. On helppoa ajatella, että suurikokoinen projekti saadaan valmiiksi parissa vuodessa. Tässä on kuitenkin monia eri tekijöitä, joita pitää ottaa huomioon. Huomioon otettavia asioita on esimerkiksi oman ryhmän taito ja kyky luoda kaikki tarvittavat elementit kyseiseen projektiin, projektin budjetti ja ulkoiset tekijät, kuten kustantajat. Jopa sairauspäivät ja muut työntekijöiden pitämät lomat ja vapaat on otettava huomioon aikataulua suunniteltaessa. Kun kaiken tämän ottaa huomioon, voi pian huomata, miten paljon aikaa ja päiviä voi mennä kaikkeen muuhun kuin projektin tekemiseen.

Jos projekti on suunniteltu aivan liian suureksi eli pelin tavoitekoko on liian valtava verrattuna sen aikatauluun, voi projektissa syntyä tukoksia pian. Nämä tukokset johtavat usein crunchiin, koska aikaa kaiken tekemiseen ei normaaleilla työpäivillä yksinkertaisesti ole. Nämä tilanteet voivat jopa johtaa pitkään crunchiin, missä ryhmät joutuvat tekemään viikkoja tai jopa kuukausia pidempiä työpäiviä saadakseen projektin valmiiksi ajoissa. Krzysztof Nosekin, moninpeliohjelmointivastavaan Call of Juarez: The Cartel-pelissä, kertoma kokemus David Milnerin kirjoittamassa artikkelissa [6] on hyvä esimerkki tilanteesta, jossa ei ollut tarpeeksi aikaa tehdä kaikkea. Nosek kertoo, että heillä oli tarpeeksi intohimoa tehdä peli, mutta heillä ei ollut tarpeeksi aikaa mahduttaakseen kaikkea aikatauluun. Crunchia voi kuitenkin tämänlaisissa tilanteissa välttää tai vähentää monilla eri tavoilla. Uuden henkilöstön palkkaaminen, ominaisuuksien leikkaaminen, aikataulun pidentäminen tai työn ulkoistaminen muille voivat suuresti helpottaa projektia tässä tilanteessa.

Vaikka helpotuksia kuitenkin on, ei niitä voi aina välttämättä hyödyntää. Uuden henkilöstön palkkaaminen ja työn ulkoistaminen vaatii rahaa, joka voidaan viedä projektin budjetista. Aikataulun pidentäminen ei ole ehkä mahdollista, koska kustantaja haluaa saada pelin markkinoille tiettyyn aikaan. Ominaisuuksien leikkaamiseen voivat vaikuttaa omat työntekijät, jotka ovat kiintyneitä omiin luomuksiinsa. Heidän voi olla vaikeata ymmärtää, miksi ne halutaan leikata pois projektista, ja tämä voi johtaa erimielisyyksiin. Kuten voi huomata, näistä ei ole helppoa suoraan valita yhtä tai toista, koska jokaisella on omat vaatimukset ja seuraukset.

Aikataulua suunniteltaessa olisi hyvä mieluummin jättää ylimääräistä aikaa projektin loppupäähän, jotta muutoksille on aikaa. Myös ennalta ajattelu tai riskien arviointi on hyvä tehdä jo projektin alkupäässä. Näin tiettyihin tilanteisiin voidaan varautua ajoissa, vaikka niitä ei ehkä välttämättä tapahtuisikaan. Kaikkeen ei voi kuitenkaan aina varautua, ja usein vastaan tuleekin yllätyksiä, joita ei osattu arvioida. Riskien arviointi on kuitenkin hyödyllistä tehdä, koska se voi suuresti helpottaa projektin kulkua.

Kaiken kaikkiaan aikataulut ovat aina erilaisia riippuen projektista. Ne muuttuvat, ovat eripituisia, niissä on erilaisia tavoitteita ja niitä on välillä vaikeaa arvioida pitkän ajan päähän. Ne ovat osa pelinkehitystä ja niillä on suuri osuus siihen, miten pelit saadaan valmiiksi ja minkälaisia kokemuksia projektit tuovat mukanaan.

3.5 Crunchilta välttyminen

Crunchilla on pitkäaikaiset juuret pelinkehityksessä ja tämän takia se on vielä nykypäivänäkin osa sitä. Monet kokevat crunchin ainakin kerran heidän urallaan tavalla tai toisella. Usein crunchien pituudet vaihtuvat ja ne ovat usein joko omasta halusta tai muista syistä alkavia. Siihen voidaan kuitenkin vaikuttaa, että joutuuko sen kokemaan ja millä tavoin.

Vaikka crunch on ollut pitkään osa pelinkehitystä, ei se ole nykypäivänä yhtä suuri osa sitä kuin parikymmentä vuotta sitten. Tähän on vaikuttanut suuresti crunchin esille tuominen sosiaalisessa mediassa, uutisissa ja erilaisia tapahtumisissa. Varsinkin crunchin haittojen näkyvyys on tullut esille hyvin paljon. Haitat ovat olleet niin ihmisiin, kuin yritykseen kohdistuvia ja niistä on ollut paljon keskustelua, miten ne kokonaisuudessaan vaikuttavat pelinkehitykseen. Tämä näkyvyys on nostattanut paljon keskustelua juuri siitä, että onko crunch välttämätön osa pelinkehitystä ja miten siltä voitaisiin välttyä kokonaan.

Projektin hyvä suunnitteleminen on aina hyvä lähtökohta crunchin välttämiseen. Se, että kaikki tietävät mitä ja millä ollaan lähtemässä tekemään projektia, helpottaa projektin koko kulkua hyvin suuresti. Myös asiat, kuten tarvitaanko projektiin kustantajaa tai pitääkö jotain työtä ulkoistaa on hyvä tietää jo alkupäässä. Tämä ei ole aina helppoa, koska tulevaisuutta on mahdotonta nähdä ja projekteihin usein tulee muutoksia niiden kehityksen aikana. Suunnitteluun kuuluu myös aikataulutus ja tarvittavien resurssien varmistaminen.

Resursseihin usein kuuluu projektin budjetti, tarvittavat työtilat, tietokoneet, ohjelmien lisenssit ja kaikki muu mitä tarvitaan projektin valmiiksi saamiseen. Myös työntekijöiden taidot ja työtunnit voidaan laskea osa resursseja, koska usein kustantajat voivat miettiä onko kyseisellä yrityksellä taitoa ja ihmisiä, jotka saavat projektin valmiiksi. Ilman tarvittavia resursseja ajautuu projekti kuitenkin pian ongelmiin, kun yhtäkkiä niitä tarvitaankin. Joidenkin resurssien hankkiminen voi viedä aikaa ja, jos ne ovat suorassa vaikutuksessa työntekoon, aiheuttaa se myöhästelyä ja aikataulumuutoksia. Tämän takia resurssien varmistaminen jo projektin alkuvaiheissa on tärkeää varsinkin, jos kyse on uudesta yrityksestä, mikä lähtee tekemään ensimmäistä projektiaan.

Projektin alkupäässä tehtyjen suunnittelujen vastakohtana voidaan myös ottaa projektin loppupäässä tehdyt jälkipuinnit tai englannin termillä tunnetut postmortem tilaisuudet. Nämä usein auttavat crunchilta välttymistä, jos viime projektissa on jouduttu tekemään pidempiä päiviä ja

jälkipuinnissa mietitään mikä siihen johti. Tarkoituksena on miettiä mistä crunch alkoi, miten se vaikutti projektiin ja miten tämä voidaan välttää seuraavassa projektissa. Tällä tavoin samoilta virheilta voidaan välttyä seuraavassa projektissa, mikä voi estää uudelleen crunchin syntymisen.

Joskus crunchiin voidaan olla jo ajautettu ja joudutaan miettimään, miten sen pituutta voitaisiin vähentää tai, miten työntekijöiden töitä voitaisiin helpottaa. Usein tällaisissa tapauksissa crunchia voi helpottaa uuden henkilöstön palkkauksella tai työn ulkoistamisella. Tämä voi ottaa kasautunutta työtä pois muiden niskoilta ja täten helpottaa heidän päiviään. Vaikka tämä ei suoranaisesti poista crunchia, voi se vähentää projektin pituutta jakamalla kasaantuneen työn useammalle tekijälle. Samaan tilanteeseen voi myös auttaa projektin julkaisupäivän lykkääminen. Tämä antaa ryhmän jäsenille enemmän aikaa tehdä projektia, joka voi myös monesti tehdä pelistä toimivamman ja paremman.

Nykypäivänä on myös yrityksiä, jotka ovat ottaneet käytännön missä he eivät tee crunchia, olisi projekti miten myöhässä tahansa. Sen sijaan he priorisoivat työntekijöidensä terveyden ja hyvinvoinnin ja pyrkivät saamaan projektin valmiiksi muilla tavoilla, kuten julkaisupäivän lykkäyksellä tai työn ulkoistamisella. Näillä yrityksillä on usein se etu, että heidän imagoinsa pysyy crunch vapaana, mikä tekee niistä usein haluttuja yrityksiä työskennellä. David Milner myös mainitsee kirjoittamassaan artikkelissa [6], että työnantajien, jotka pyrkivät vähentämään tai poistamaan crunchia, olisi hyvä tuoda julkisuuteen heidän aikaansaannoksiaan, jotta muilla olisi positiivinen esimerkki ketä seurata.

Crunchia voi aina pyrkiä välttämään tekemällä edes mainittuja asioita. Vaikka ne eivät ehkä kokonaan estä crunchin syntymistä, ne voivat kuitenkin helpottaa sen kulkua, mikä auttaa työntekijöitä ja yritystä. Parhaassa tapauksessa, jos projektiin on valmistauduttu hyvin ja monenlaisiin tilanteisiin on varauduttu ennalta, voidaan crunchilta välttyä kokonaan. Vaikka onkin epätodennäköistä, että crunch tulisi poistumaan pelialalta vielä vuosien, voi se kuitenkin vuosien saatossa vähentyä vieläkin enemmän.

4 Crunchin vaikutukset työntekijän terveyteen

Crunch on asia, jonka moni ihminen pelialalla joutuu kokemaan ja joskus siihen ei välttämättä osata varautua kunnolla. Se voi vaikuttaa ihmisten sosiaaliseen elämään ja terveyteen hyvinkin paljon, josta usein voi koitua pitkäaikaisia haittoja. Joskus ihminen ei välttämättä ole edes tietoinen näistä haitoista ennen kuin on liian myöhäistä.

Crunchista syntyvät haitat voidaan usein jakaa henkisiin, fyysisiin ja sosiaalisiin haittoihin. Henkinen, fyysinen ja sosiaalinen terveys ovat tärkeitä ihmisille, ja niistä on syytä pitää huolta. Jos nämä pääsevät huononemaan, ne ovat pahaksi niin kyseiselle henkilölle, mutta myös yritykselle. Asiat kuten unettomuus, motivaation puute ja stressi, voivat suuresti vaikuttaa työntekijän työnlaatuun. Työnlaatu taas vaikuttaa projektiin ja sen kokonaisuuslaatuun. Myös yrityksen imago voi huonontua, jos siitä uutisoidaan paikkana, jossa ihmiset joutuvat tekemään crunchia ja heidän hyvinvoinnistaan ei pidetä huolta.

Niin henkisellä, fyysisellä ja sosiaalisella haitalla on omat vaikutuksensa ihmiseen ja siihen, miten se voi huonontaa heidän terveyttensä. Crunch voi suoraan vaikuttaa jokaiseen näistä ja jokainen henkilö voi kokea näistä vain esimerkiksi fyysisiä haittoja tai pahimmassa tapauksessa kaikkia samanaikaisesti. Crunchin aikana voidaan myös tehdä erilaisia asioita mikä voi auttaa näiden negatiivisten haittojen vähentämistä ja kokonaan välttämistä.

Työntekijöiden olisi aina hyvä tietää, miten omaa hyvinvointia voi parantaa crunchin aikana. On myös hyvä tietää miten negatiivisilta vaikutuksilta voi paremmin parantua tai minkälaista apua niihin voi hankkia. Tässä yritys voi myös auttaa hyvin paljon tarjoamalla erilaisia tukia työntekijöille. Tukien tarjoaminen on varsinkin pitkällä aikavälillä hyväksi niin työntekijöille kuin myös yrityksellekin.

On kuitenkin otettava huomioon, että crunchista syntyvät terveydelliset haitat eivät ikinä ole hyvä asia. Niitä olisi aina syytä välttää, jotta työntekijöiden ei tarvitsisi joutua valitsemaan oman terveytensä ja työnsä välillä. Terveydelliset haitat ovat myös yksi syy miksi crunch nähdään nykypäivänä hyvin paljon huonossa valossa sen sijaan, että myös sen hyödyistä kerrotaisiin.

4.1 Henkiset vaikutukset

Hailuoto määrittelee heidän nettisivuillaan henkisen hyvinvoinnin olevan kokemus omasta turvasta, tärkeydestä ja elämän mielekkyydestä [7]. Sivulla vielä jatketaan, että henkinen hyvinvointi on myös kyky kohdata vastoinkäymisiä ja selviytyä niistä paremmin. Vastoinkäymisten kohtaaminen ja niistä oppiminen voi olla hyvinkin tärkeää pelialalla, koska projektissa asioiden muuttuminen kesken kehityksen voi tapahtua koska tahansa. Tämä auttaa projektia ja myös tulevaisuuden uusia töitä, jos asioista osataan ottaa oppia ja ne pystytään kohtaamaan järkevästi.

Crunchilla voi kuitenkin olla suuri vaikutus ihmisen omaan kokemukseen turvasta, tärkeydestä ja elämisen mielekkyydestä. Kaikki nämä ovat tärkeitä sen osalta, että työntekijät pystyvät parantamaan heidän henkistä terveyttään ja pitämään siitä parempaa huolta. Pidemmät työpäivät ja tiukemmat aikataulut voivat usein viedä ilon omasta työstä, koska tiedetään jokaisen työpäivän olevan pidempi ja hektisempi. Pian päivät, jolloin tykkäsit palata toimistolle ja odotit päivän uusia haasteita, voivatkin tuntua raskailta ja epämiellyttäviltä. Näillä on vaikutus omaan henkiseen hyvinvointiin varsinkin, jos aikaisemmin työnteko on ollut mielekästä ja nyt se on aivan päinvastoin.

Tämänlaista tilannetta on vaikeaa parantaa, jos crunch on niin sanotusti ”pakotettua” eli yritys on painostanut pidempiin työpäiviin. Painostus voi luoda tunteen, että jos toimistolle ei jäisikään tekemään töitä, voi se vaikuttaa tulevaisuuden työmahdollisuuksiin tai johtaa syrjintään. Syrjintän tunne voi tulla siitä, että muut jäävät tekemään töitä sillä välin, kun itse aikoo jo pakata laukunsa ja palata kotiin. Tämä voi johtaa torjuviin katseisiin tai siihen, että vain kuvittelee muiden näkevän sinut huonommassa valossa. SAE-instituution kirjoittamassa artikkelissa myös mainitaan nämä asiat. SAE-instituutio kirjoittaa, työntekijät tuntevat olevansa pakotettuja työskentelemään ylimääräisiä tunteja, koska he pelkäävät, että he voivat muuten menettää työpaikkansa. Monet eivät halua, että heidän katsotaan kuormittavan jo valmiiksi väsyneitä työtovereitaan lisätyöllä, jotta he voivat lähteä ajoissa töistä [1]. Tilanteet, joissa työntekijä joutuu valitsemaan itsensä ja työtovereidensa välillä voi luoda ristiriidan itsessään ja johtaa henkisen terveyden huonontumiseen.

Pakotetun crunchin huonona puolena on myös stressin syntyminen. Jos käsky pidempiin päiviin on tullut suoraan yrityksen ylemmältä tasolta ja aikataulu on kiireinen, voi tämä luoda stressaavan ilmapiirin työpaikalle. Johtoportaan painostuksen alla voi olla hyvinkin pakotettu tunne tehtävien

tekoon ja tämä nostattaa stressiä entisestään. Stressillä voi olla hyvätkin vaikutukset, joita käydään läpi paremmin kappaleessa 6 crunchin hyvät puolet, mutta mitä pidempään stressiä joutuu kokemaan sitä enemmän se vaikuttaa ihmisen työmielekkyyteen ja näin ollen myös henkiseen terveyteen.

Vastakohtana pakotetulle crunchille on myös omavalintainen crunch. Tällaisessa crunchissa on ryhmän jäsen tai koko ryhmä päättänyt itse, että nyt tehdään pidempiä päiviä, jotta projektin joku osa-alue saadaan valmiiksi. Oma valintaisessa crunchissa voi olla hyvinkin erilainen ilmapiiri työpaikalla, pakotettuun crunchiin verrattuna. Kun crunch on ollut ryhmän jäsenten oma päätös, antaa tämä paljon enemmän motivaatiota työntekoon ja pidempiin työpäiviin. Tällöin juuri halutaan saada projekti valmiiksi eikä se tunnu pakotetulta, mikä vähentää stressiä tai pitää sen huoliteltuna ja vähäisempänä. Matthew S. Burnsin kirjoittamassa artikkelissa, hän mainitsee myös, miten hyvä crunch on usein omavalintaista, ja missä ryhmä on hyvin motivoitunut tehdäkseen jotain, minkä he uskovat olevan loistavaa [8].

Vaikka oma valintainen crunch on usein parempi henkiselle terveydelle, koska se pitää työn mielekkäänä ja antaa paremman turvan ja tärkeyden tunteen, voi sekin olla pahaksi pitkällä aikavälillä. Raja sen välillä, että milloin oma valintainen crunch on vielä hyväksi ja milloin pahaksi, on vaikeaa hahmotella. Tämä johtuu siitä, että kun työ on mielekästä ja se tuntuu tärkeältä itselleen, voi ihminen unohtaa huolenpidon omasta terveydestään. Oma valintainen crunch voi siirtyä mielekkästä ja tärkeästä, epämielekkääksi ja turhan oloiseksi. Tämä vaihtuminen voi aluksi olla vaikeampaa havaita ja mitä kauemmin sen havaitsemisessa menee, sitä enemmän vahinkoa se tekee henkiselle terveydelle.

Henkinen terveys on tärkeää ihmiselle ja se olisi myös syytä olla tärkeää yrityksille. Jos työpaikat luovat ilmapiirin missä ihminen voi tuntea itsensä tärkeäksi ja missä he voivat parantaa omaa osaamistaan, tekee se työpaikasta mieluisamman työskennellä. Tämä nostattaa työntekijöiden motivaatiota ja antaa heille myös enemmän syytä pysyä yrityksessä. Yrityksessä tämä vähentää irtisanoutumisia ja usein korkea motivaatio myös auttaa työnlaatua ja työskentelyä yleisesti.

Henkinen terveys vaihtelee henkilöltä toiselle. Toisilla henkinen terveys voi huonontua helpommin kuin toisilla. Sitä voi myös olla vaikeata havaita toisen henkilön näkökulmasta, koska henkistä terveyttä ei aina välttämättä näe ulkoisesti. Tämä tekee siitä entistä tärkeämpää, että itse pitää siitä huolta ja osaa nähdä milloin on syytä hankkia apua henkisen terveyden parantamiseen.

4.2 Fyysiset vaikutukset

Peliala on hyvinkin paljon istumista ja paikoillaan työskentelemistä. Tämä johtuu siitä, että pääosa töistä tehdään tietokoneiden äärellä. Kun tähän lisätään vielä crunch missä joudutaan tekemään pidempiä työpäiviä saman tietokoneen äärellä, voi fyysisen terveyden parantaminen ja ylläpito olla vaikeaa. Vuosien aikana ovat yritykset kuitenkin ottaneet käytänteitä auttaakseen fyysisen terveyden ylläpitoa. Seisomapöydät, liikuntatilat ja liikunnalliset aktiviteetit työpaikalla ovat tulleet enemmän esille viime vuosina, ja nämä ovat auttaneet työntekijöitä pitämään huolta omasta fyysisestä terveydestään. On kuitenkin otettava huomioon, että vaikka työpaikka tarjoaisi näitä vaihtoehtoja, on se usein työntekijän vastuulla ottaa niistä kaikki irti.

Työpaikan antamia etuja ei kuitenkaan ole aina helppoa käyttää crunchin ja tiukan aikataulun alla. Vaikka liikuntatilat ja aktiviteetit tapahtuisivat työpaikalla, voi työnteko usein olla etusijalla crunchin aikana. Yleisesti pitkäaikainen istuminen ja paikallaan oleminen ei ole hyväksi ihmisen fyysiselle terveydelle. Tämä voi aiheuttaa lihasten rappeutumista ja väsymistä. Väsyminen voi hankaloittaa töiden tekoa varsinkin silloin, jos sitä joutuu kokemaan pitkän aikaa. Näiden lisäksi Tervekoululainen on nettisivuillaan maininnut liiallisen istumisen aiheuttavan muun muassa niska-, hartia- ja selkävaivoja, 2. tyyppin diabetesta, sydän- ja verisuonitauteja, ylipainoa ja eliniän lyhenemisen riskiä [9].

Lihasten rappeutumisen ja väsymisen lisäksi crunchilla voi olla toinen vaikutus fyysiseen terveyteen. Tämä on ruokailu ja sen vaikutus ihmisen kehoon. Pitkien työpäivien ja tiukan aikataulun aikana voi helposti unohtaa terveen ruokailun ja yleisesti omasta syömisestä huolehtimisen. Työskentelyn ohella ei aina ole aikaa tehdä omaa ruokaa ja tämä ei usein myöskään ole mahdollista työpaikalta käsin. Tämä johtaa siihen, että oman ruuan sijaan syödään pikaruokia mitä on helppo tilata ja minkä eteen ei tarvitse itse tehdä paljoakaan. Pikaruokien huonona puolena on, että ne ovat harvoin terveellisiä. Vaikka terveellisiä vaihtoehtoja on, ne voivat usein olla kalliimpia ja niitä voi olla vaikeampaa löytää kuin epäterveellisiä pikaruokaloita. Joillekin epäterveellisen ja terveellisen pikaruuan ero ei välttämättä ole myöskään selvä.

Epäterveellisellä syömisellä on vaikutus omaan fyysiseen terveyteen. Epäterveellinen syöminen voi johtaa liikalihavuuteen, sydän- ja verisuonisairauksiin. Kaikki näistä voivat johtaa vakaviin seurauksiin ja mitä pahemmaksi ne muuttuvat sitä vaikeampi niistä on palautua ja niitä on hoitaa.

Syömiseen voi kuitenkin vaikuttaa niin itse, mutta myös yritykset. Jos yritys tarjoaa ruuan crunchin aikana, voi se pyrkiä terveellisiin vaihtoehtoihin. Jussi Huttunen, professori ja sisätautien erikoislääkäri on maininnut kirjoittamassaan artikkelissa, että tyydyttämätöntä rasvaa sisältävillä pehmeillä rasvoilla ja täysviljatuotteilla voi vähentää sydän- ja verisuonisairauksien vaaraa. Kasvisvoittoinen ruoka suojaa syövältä, mutta myös monilta muilta sairauksilta, Huttunen jatkaa artikkelissa [10]. Ruokailun lisäksi yritys voi muistuttaa työntekijöitä liikkumaan ainakin jonkin verran, vaikka kävelemällä oman rakennuksen ympäri ja sen jälkeen palata töihin.

Fyysisestä terveydestä voi olla vaikeaa pitää huolta alalla, jossa pääasiallisesti työt tehdään istuen ja liikkumatta. Oma panostus ja oma-aloitteisuus ovat kuitenkin tärkeitä fyysistä hyvinvointia katsoessa. Niillä voi päästä jo pitkälle ja pienikin liikunta niin työn ohella kuin sen jälkeen voivat vaikuttaa paljon omaan fyysiseen terveyteen. Oman itsensä lisäksi, yrityksillä on myös oma vastuu auttaa työntekijöitä pitämään huolta heidän fyysisestä terveydestänsä. Jo pelkät aamujumput työpaikalla voivat auttaa työpäivän aloittamisessa niin kuin myös terveyden ylläpitämisessä.

4.3 Sosiaaliset haitat

Sosiaalisiin haittoihin usein lukeutuu mukaan ihmisten henkilökohtaiset parisuhteet niin perheen ja läheisten kanssa. Monille ihmisille nämä suhteet ovat hyvin tärkeitä, koska ne voivat auttaa irtautumaan töistä, rentoutumaan ja ylläpitämään omaa sosiaalista elämää. Ylioppilaiden terveydenhoitosäätiö myös mainitsee nettisivuillaan sosiaalisten suhteiden olevan keskeinen osa ihmisten hyvinvointia ja mielenterveyttä [11]. Crunch voi tehdä näiden suhteiden ylläpitämisestä hankalampaa, koska crunch pyrkii juuri pidempien työpäivien tekoon pidemmällä aikavälillä. Vaikka crunchin pituus voi olla vain muutama päivä tai viikko, on myös tapauksia missä se voi kestää kuukausia yhdenjatkoisesti.

Lyhyt aikaisella crunchilla ei välttämättä ole seurauksia ihmisen sosiaaliseen terveyteen. Tämä kuitenkin vaihtelee ihmisestä toiseen. Joillekin vain muutama päivä ilman, että he näkevät läheisiään, voi olla vaikeaa. Toisille se taas voi olla helpompaa irtautua vähäksi aikaa muista läheisistään. Lyhyellä crunchilla on usein kuitenkin paljon vähemmän seurauksia verrattuna pidempään crunchiin. Jos toimistolla joutuu työskentelemään iltaan asti vain muutaman päivän tai viikon ajan, on siitä helpompaa palautua kuin kuukausia jatkuneen crunchin jälkeen.

Crunchin vaikutus sosiaaliseen elämään usein tapahtuu, kun työntekijä ei pääse näkemään omia läheisiään, kuten perhettä, ystäviä tai sukulaisia pitkän aikaa. Kaikki ketkä kuuluvat niin sanotusti omaan sosiaaliseen piiriin, voivat jäädä pois omasta elämästä siksi aikaa, kun projektia kiirehdi-tään saada valmiiksi. Tämä voi hankaloittaa joidenkin työntekoa, koska tämä oma sosiaalinen piiri voi olla myös se sama joukkio, ketkä auttavat irtautumaan töistä ja sen kiireistä. Myös se, että omia läheisiään ei pääse näkemään usein, voi aiheuttaa yksinäisyyden tunnetta. Ylioppilaiden terveydenhoitosäätiö sanoo yksinäisyydellä olevan merkittävä vaikutus psyykkiseen vointiin, ja että se altistaa muun muassa mielialaoireille [11]. Pitkiä päiviä vaikeuttaa entisestään myös se, että joskus crunch voi venyttäytyä viikonloppuihin mitkä ovat monille aikaa, jolloin he pääsevät näkemään läheisiään.

Pitkäaikainen erossa oleminen omasta sosiaalisesta piiristä voi aiheuttaa ihmisessä kaipuun tunnetta, turvattomuutta, vuorovaikutuksen vähenemistä tai ryhmästä irtautumista. Osa näistä on myös yhteydessä oman henkisen hyvinvoinnin ylläpitämiseen, mikä tekee sosiaalisesta terveydestä entistä tärkeämpää. Esimerkiksi turvattomuuden tunne voi olla suorassa yhteydessä henkiseen terveyteen. Oma sosiaalinen piiri voi myös auttaa itseään liikkumaan enemmän mikä on taas yhteydessä fyysiseen terveyteen.

Sosiaalista terveyttä on helpompaa hoitaa crunchin aikana, jos omassa työryhmässä tai työpaikalla on läheisiä, keiden kanssa pystyy olemaan vuorovaikutuksessa. Vaikka tämä ei välttämättä auta suoraan irtautumaan töistä, voi se kuitenkin helpottaa ihmistä rentoutumaan vähäksi aikaa ja auttaa kasvattamaan turvan ja ryhmän kuulumisen tunnetta. Sosiaalista terveyttä voi myös helpottaa, jos työpaikalla pidetään ryhmän kanssa yhteisiä ajanvietto aktiviteetteja. Tämä auttaa kasvattamaan ryhmähenkeä ja luomaan parempia suhteita ryhmän jäsenten kesken. Ryhmäaktiiviteeteilla voi tämän takia olla suuri vaikutus crunchin aikana, jos ryhmän jäsenet ovat päässeet viettämään aikaa toistensa kanssa töiden ulkopuolella ja heillä on parempi ymmärrys toisistaan. Ylioppilaiden terveydenhoitosäätiön nettisivuilla sanotaan, että tunne kuulumisesta johonkin ryhmään, toimii voimavarana vaikeina aikoina ja mahdollistaa yhdessä iloittamisen hyvinä hetkinä [11].

Sosiaalista terveyttä on tärkeää hoitaa, koska se voi myös vaikuttaa niin henkiseen ja fyysiseen terveyteen. On kuitenkin muistettava, että kaikki eivät aina välttämättä halua olla koko ajan myöskään vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa. Jotkut voivat myös tarvita omaa aikaa,

jolloin he pääsevät rentoutumaan. Tämän takia sosiaalisen terveyden hoitaminen on vaikeaa, koska se vaihtelee hyvinkin paljon ihmisen mukaan.

5 Vaikutukset yritykseen

Crunchin vaikutukset usein nähdään ihmisissä, ketkä ovat sen joutuneet kokemaan. Se on myös yleisempää, koska ihmisten kokemuksia ja haittoja uutisoidaan yleisesti enemmän. Crunchilla on kuitenkin myös suora vaikutus yritykseen, jossa sitä harjoitetaan. Vaikutus yritykseen itseensä voi olla vaikeampaa nähdä ulkopuolisen silmin, koska osa vaikutuksista voi tapahtua yrityksen sisällä.

Vaikka crunchin vaikutukset yritykseen näkyvät usein sisäisesti, on myös ulospäin näkyviä vaikutuksia. Nämä tulevat usein esille uutisoinnissa tai työntekijöiltä, ketkä ovat joutuneet tekemään pidempiä päiviä kyseisissä yrityksissä. Yleinen ulospäin näkyvä vaikutus on yrityksen imago, joka voi kärsiä paljon, jos yrityksestä uutisoidaan huonossa valossa ja sen crunch kokemuksista kerrotaan sosiaalisessa mediassa. Hyvän imagon ylläpitäminen on hyvinkin tärkeää yritykselle, koska se voi vaikuttaa yrityksen myynteihin, palkkaukseen, irtisanoutumisiin ja maineeseen.

Myynnit, palkkaukset ja irtisanoutumiset ovat usein näkyvissä vain sisäisesti yrityksessä. Maine sen sijaan on enemmän ulkopuolisille näkyvissä. Yrityksen maine voi myös vaikuttaa myynteihin, palkkauksiin ja irtisanoutumisiin. Kovinkaan moni ei välttämättä halua mennä työskentelemään tai pysyä töissä yrityksessä, jolla on huono maine. Ihmiset eivät myöskään ehkä halua ostaa tuotteita yritykseltä, jonka maine on laskussa. Mainetta voi myös olla vaikeaa nostaa takaisin positiiviseksi, jos yritys on kerran tai pari ollut huonossa parrasvalossa. Nostaakseen maineen takaisin positiiviseksi, on yrityksen tehtävä muutoksia niin sisäisesti kuin ulkoisesti, jotta yrityksen julkikuva paranisi.

Yritys voi muuttaa sisäisesti esimerkiksi sen crunchin määrää tai päättää luopua crunchista kokonaan. Paremmat palkkiot projekteista tai paremmat edut voivat myös auttaa yrityksen sisäistä mainetta. Ulkoisesti on tärkeää, että yrityksestä ei uutisoisi enää huonossa valossa vaan sen sijaan uutisointi keskittyisi enemmän yrityksen muutoksiin ja niiden parannuksiin. Työntekijöiden levittämä sana voi myös olla tärkeä tekijä ulkoisessa julkikuvassa varsinkin nykypäivän sosiaalisen median takia. Mainetta nostamalla yritys myös auttaa parantamaan heidän kokonaista imagoaan ja täten myös yrityksen sisäisiä vaikutuksia.

Kuten on aikaisemmin mainittu, yrityksen sisäisiä ongelmia voivat olla myynnit, palkkaukset ja irtisanoutumiset. Näiden lisäksi yleinen työskentely motivaatio ja työntekijöiden hyvinvointi voi

vaihdella riippuen, miten paljon yrityksessä yleisesti crunchataan. Mitä tulee myynteihin, tämä vaikuttaa yleisesti yrityksen tuloihin ja siihen, miten kauan yritys voi pitää heidän toimintaansa pystyssä. Usein projekteista tulevilla tuloilla maksetaan työntekijöiden palkat, ulkoiset menot ja tulevaisuuden projektit. Tämän takia yritykselle on hyvin tärkeää, että projektit myisivät hyvin tai ainakin sen verran, että he pärjäävät tulevaisuudessa. Crunchin vaikutus yrityksen imagoon ja maineeseen voi vaikuttaa myynteihin, koska ihmiset eivät välttämättä halua ostaa tuotteita yrityksiltä, jotka raatavat työntekijöitään. Voi myös olla tapauksia, joissa liian nopeasti julkaistut pelit voivat olla vielä keskeneräisiä, vaikka niiden eteen olisi tehty enemmän töitä. Keskeneräisillä peleillä on tapana olla jonkin verran vikoja, jotka voivat tehdä pelikokemuksesta epämiellyttävän asiakkaalle. Kun sana leviää, että peli ei ole sitä mitä sen on kuviteltu olevan, voi tämä laskea myyntejä entisestään ja johtaa myös palautuksiin.

Palkkaukset ja irtisanoutumiset ovat myös tärkeitä yrityksen toiminnan kannalta. Ilman työntekijöitä, ei myöskään saada projekteja valmiiksi. Yritykselle voi myöskin tulla kalliiksi kouluttaa jatkuvasti uusia työntekijöitä, jotka eivät jää yritykseen töihin pitkäaikaisesti. Crunch voi usein ajaa ihmisiä pois yrityksestä ja vaihtamaan toiseen, missä crunch on vähäisempää tai olematonta. Paremmat työajat ovat usein houkutteleva tekijä nykypäivän palkkauksessa. Tämän takia crunch vaikuttaa myös palkkaukseen. Jos sana on levinnyt, että yrityksessä joutuu tekemään pidempiä päiviä pitkäjaksoisesti, ei tämä välttämättä ole ensimmäinen valinta monelle työnhakijalle. Nämä tekevät yrityksen imagosta entistä tärkeämpiä, koska imago voi olla vaikutuksessa suoraan palkkaukseen ja irtisanoutumisiin.

Crunchilla voi olla suuri merkitys ihmisten terveyteen ja iloisuuteen, mutta kuten voi huomata se voi vaikuttaa myös suuresti yritykseen ja sen liiketoimintaan. Yrityksien olisi aina parasta pitää crunch järkevissä määrissä tai olla pitämättä crunchia ollenkaan, jotta yrityksen imago ja maine ei vahingoittuisi. Yritys voi myös pyrkiä parantamaan työntekijöiden olosuhteita työpaikalla parantaakseen sen julkikuvaa ja samalla myös parantaakseen työntekijöiden olosuhteita. Crunch on kuitenkin asia, joka on vielä nykypäivänäkin hyvin yleistä peliyrityksissä ja täten sitä voi olla vaikeaa poistaa kuvasta kokonaan. Täten yrityksen oma panostus parantaakseen sen omaa imagoa ja työolosuhteita on entistä tärkeämpää.

6 Crunchin hyvät puolet

Crunch nähdään todella usein huonossa parrasvalossa, oli se sitten uutisissa, sosiaalisessa mediassa tai lähipiirissä. Tämä usein johtuu siitä, että nykypäivänä halutaan keskittyä crunchin huonoihin puoliin ja sen terveyshaittoihin, jotta työntekijöille saataisiin paremmat olosuhteet työpaikoille. Tämä on aiheellista varsinkin silloin, jos crunchia tehdään suurissa määrin ja epäterveellisesti.

Huonojen puolien takia voi olla vaikeaa nähdä, että crunchissa olisi jotain hyvääkin. Tämä on kuitenkin varsin mahdollista. Crunch ei aina ole välttämättä huono asia ja siitä voi olla hyötyäkin tietyissä tilanteissa ja olosuhteissa. Pääasiallisesti crunch voi olla hyödyksi, jos sitä tehdään hallitusti ja rajoitetusti. Hallitulla ja rajoitetulla crunchilla pyritään siis pieniin määriin ylitoita, jolla on selvä tarkoitus saada jokin osa projektia valmiiksi. Näin estetään turhaa crunchia millä ei olisi tarkoitusta ja vähennetään terveyshaittojen syntymistä pitämällä se sopivissa määrissä.

Hallitulla ja rajoitetulla crunchilla on toinenkin hyöty, joka on stressi ja sen pitäminen terveellisellä tasolla. Stressi voi olla niin huonoksi tai hyväksi riippuen kuinka paljon ihminen stressille altistuu. Johanna Pesola Mielipalvelut Oy:n nettisivuilla julkaistussa artikkelissaan määrittelee stressin olevan tilanne, jossa ihmiseen kohdistuu niin paljon odotuksia ja vaatimuksia, että sen hetkiset voimavarat eli resurssit ovat joko tiukilla tai ne ylittyvät [12]. Odotukset ja vaatimukset ovatkin usein suuri osa pelikehitystä, koska peliltä aina odotetaan tiettyjä asioita ja sen kehittäjillä on tiettyjä vaatimuksia saada se valmiiksi.

Stressi voi hyvässä tilassa auttaa ihmisiä tekemään parhaansa, ja jopa auttaa tekemään elämäntuutoksia. Parhaansa tekeminen auttaa hyvinkin paljon pelinkehityksessä, koska tämä edistää peliä olemaan paremmassa kunnossa sen julkaisun aikana. Se voi myös auttaa ryhmää saamaan tehtäviään valmiiksi aikaisemmin kuin oltiin alun perin suunniteltu, mikä auttaa crunchin lopettamista aikaisemmin. Mehiläisen julkaisemassa artikkelissa sanotaan myös, että stressitilanteessa elimistö erittää kortisolia eli stressihormonia, jonka alkuperäisenä tarkoituksena on suojella meitä antamalla energiaa stressaavan asian selättämisessä [13]. On kuitenkin muistettava, että vaikka stressi voi olla hyödyksi ihmiselle, se voi myös olla pahaksi ja johtaa terveyshaittoihin, jos sille altistuu liikaa ja liian pitkäksi aikaa.

Stressin lisäksi, crunch voi olla hyväksi myös tapauksissa, joissa crunchin tavoitteet saavutetaan. Kuten aikaisemmin on mainittu, hyvällä crunchilla pitäisi olla jokin tarkoitus saada jotain valmiiksi, oli se sitten ohjelmointia, grafiikkaa tai suunnittelua. Tämän tavoitteen saavuttaminen crunchissa voi nostattaa ryhmän yhteishenkeä ja motivaatiota. Yhteishenki ja motivaatio voi auttaa hyvinkin suuresti projektin muissa tehtävissä ja projektin valmiiksi saamisessa.

Crunchin hyvänä puolena on myös projektin valmiiksi saaminen paremmassa kunnossa ja ajoissa. Usein crunchiin ajaudutaan, koska jokin osa-alue projektissa on myöhässä tai muutoksia on jouduttu tekemään. Nämä usein johtavat siihen, että projektin loppupäässä oleva aika pelin hiomiselle jää lyhyeksi tai kokonaan pois aikataulusta. Crunchin tarkoituksena on joko saada lisää aikaa hiomiselle tai käyttää aikaa hiomalla peliä, jotta se saadaan markkinoille sellaisessa kunnossa kuin sen on tarkoituskin olla. Jos peli saadaan markkinoille ajoissa ja hyvässä kunnossa, auttaa se saamaan pelille paremmat arvostelut ja myynnit. Myynnit auttavat sen sijaan yritystä ylläpitämään toimintaansa ja rahoittamalla seuraavia projektejaan.

Pelin hyvällä julkaisulla on myös se etu, että se voi antaa ryhmälle ja crunchille merkitystä. Tämä voi olla tärkeää kehitysryhmälle, koska näin he voivat nähdä heidän tekemänsä työn hyvän puolen ja sen, kuinka paljon sitä arvostetaan. Tämä voi auttaa heitä toipumaan crunchin jälkeisestä väsymyksestä paremmin ja auttaa heitä myös motivoitumaan seuraaviin projekteihin.

Vaikka crunchilla on hyvät puolensa, on se silti vaikeaa pitää hyvänä kaikille. Tämä johtuu siitä, että jokaisen ihmisen stressinsietokyky on erilainen. Esimerkiksi viikon pituinen crunch voi joillekin ryhmänjäsenille tuntua helpolta, kun taas toisille siitä voi jo aiheutua terveyshaittoja.

Stressin lisäksi hyvästä crunchista tekee vaikeaa se, että vaikka crunchilla saataisiin tavoite saavutetuksi, ei se tarkoita, että projekti saataisiin valmiiksi tai se olisi menestys markkinoilla. Jos projekti saa sen sijaan huonoja arvosteluja ja se ei myy hyvin, on tällä päinvastainen vaikutus niin yritykseen kuin ryhmänjäseniin.

Nämä tekevät crunchista välillä arpapeliä, koska sen lopullisia vaikutuksia ei pysty aina tietämään. Crunch voi kuitenkin olla hyväksi kaikista sen haitoista ja huonoista puolista huolimatta. On vain muistettava, että hallitulla ja rajoitetulla crunchilla voidaan siitä tehdä onnistuneempaa ja sen haittoja pystytään vähentämään.

7 Yhteenveto

Crunchin vaikutukset ovat olleet osa pelienkehitystä jo monet vuosikymmenet ja sen vaikutuksista on keskusteltu melkein yhtä pitkään. Työn tarkoituksena on ollut tuoda paremmin esille näitä vaikutuksia ja auttaa ymmärtämään mitä on crunch ja miksi sitä harjoitetaan peliyrityksissä. Olivat syyt johtuen huonosta projekti suunnittelusta, johtoportaan painostuksesta, kommunikatio-ongelmista tai aikataulutuksesta, crunch ei tule todennäköisesti vielä pitkään aikaan katoamaan tältä alalta. Crunchin alkuun ja kokemiseen voi kuitenkin vaikuttaa niin itse kuin yrityksetkin. On myös aina hyvä tuoda esille omia kokemuksiaan crunchista ja syitä miksi siihen ajaututtiin, jotta muut voivat oppia niistä.

Crunchin haitat ovat olleet pitkään keskustelun aiheena ja tämän työn avulla niitä on laajennettu ja selvennetty. Ymmärtäminen, että miten crunch voi vaikuttaa ihmisen henkiseen, fyysiseen tai sosiaaliseen terveyteen on hyvinkin tärkeää, jotta niistä voidaan paremmin toipua ja niihin osataan myös etsiä apua. Sama koskee myös crunchin vaikutuksia yrityksiin ja niiden toimintaan. Jotta kilpaileminen pelialalla voidaan pitää terveenä, on se myös yritysten edun mukaista pitää crunch vähäisenä tai pois sen toiminnasta kokonaan.

Kaiken negatiivisuuden alta on myös hyvä nähdä milloin crunch voi olla hyväksi niin ihmiselle kuin yritykselle. Kun crunch pidetään tarkoituksellisena ja kontrolloituna, voi se olla hyväksi motivaatiolle ja antaa tarpeellista energiaa projektin loppuun viemiseksi. Tärkeää on kuitenkin ymmärtää, että jokaisen ihmisen stressitasot ja tarpeet ovat erilaiset. Tämä tekee tarkoituksellisesta ja kontrolloidusta crunchista vaikeaa, koska niiden määritelmät vaihtelevat ihmisestä riippuen.

Kaiken kaikkiaan crunch on ja tulee olemaan osa pelialaa vielä jonkin aikaa. Vaikka nykyään tehdään hyvinkin paljon asioita crunchin parantamiseksi, voidaan sen negatiiviset puolet nähdä todennäköisesti vielä vuosienkin päästä. Paras toive tulevaisuuden kannalta olisi, että crunchin hyviä puolia tuotaisiin enemmän näkyville tai sen harjoittamista vähennettäisiin. Muutoksiin voimme kuitenkin kaikki vaikuttaa, jotta tulevaisuuden crunch olisi parempaa.

Lähteet

1. SAE institute UK. Is Crunch Culture a Rising Issue in the Games Industry? 2019 4 july. Saatavilla: <https://www.sae.edu/gbr/crunch-culture-rising-issue-games-industry>. Käyty 4/11/2020.
2. Johanna Weststar, Eva Kwan, Shruti Kumar. IGDA Developer Satisfaction Survey. 2019 Nov 20. Saatavilla: https://s3-us-east-2.amazonaws.com/igda-website/wp-content/uploads/2020/01/29093706/IGDA-DSS-2019_Summary-Report_Nov-20-2019.pdf. Käyty 4/11/2020.
3. Christopher Dring. Game crunch lessons: How to avoid game development crunch. 2020 Feb 20. Saatavilla: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-03-01-how-to-avoid-game-development-crunch>. Käyty 4/11/2020.
4. Kate Ellis. The Unsustainable Nature of Crunch Culture. 2018 01 Feb. Saatavilla: <https://www.lbbonline.com/news/the-unsustainable-nature-of-crunch-culture/>. Käyty 4/11/2020.
5. Diego Arguello. Why are game studios run like sweat shops? The human toll of 'crunch time'. 2018 october 21. Saatavilla: <https://www.digitaltrends.com/gaming/how-crunch-affects-game-developers/>. Käyty 4/11/2020.
6. David Milner. Crunch: The Video Game Industry's Notorious Labor Problem. 2018 Jan 16. Saatavilla: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2018/01/16/crunch-the-video-game-industrys-notorious-labor-problem.aspx>. Käyty 4/11/2020.
7. Hailuoto. Henkinen hyvinvointi. Saatavilla: <https://www.hailuoto.fi/sosiaali-ja-terveys-palvelut/oma-hyvinvointi/henkinen-hyvinvointi/>. Käyty 4/11/2020.
8. Matthew S. Burns. You're crunching. So now what? 2016 May 10. Saatavilla: https://www.gamasutra.com/view/news/272259/Youre_crunching_So_now_what.php. Käyty 4/11/2020.

9. Terve Koululainen. Istumisen vähentäminen. Saatavilla: <https://www.tervekoululainen.fi/ylakoulu/fyysinen-aktiivisuus/istumisen-vahentaminen/>. Käyty 4/11/2020.
10. Jussi Huttunen. Terveellinen ruoka. 2018 26.1. Saatavilla: https://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00935#s2. Käyty 4/11/2020.
11. Ylioppilaiden terveydenhoitosäätiö. Sosiaaliset suhteet. Saatavilla: <https://www.yths.fi/terveystieto/mielenterveys/sosiaaliset-suhteet/>. Käyty 4/11/2020.
12. Pesola Johanna. Ihana, kamala stressi – Milloin stressi on hyödyllistä? 2017 21.04. Saatavilla: <https://www.mielipalvelut.fi/artikkelit/ihana-kamala-stressi-stressi-hyodyllista/>. Käyty 19/11/2020.
13. Mehiläinen. Stressi. Saatavilla: <https://www.mehilainen.fi/hyvinvointi/stressi>. Käyty 19/11/2020.