



### **Maciej Sobociński**

Politechnika Częstochowska  
Wydział Zarządzania  
Instytut Logistyki i Zarządzania Międzynarodowego  
maciej\_sobocinski@o2.pl

### **Mateusz Chład**

Politechnika Częstochowska  
Wydział Zarządzania  
Instytut Logistyki i Zarządzania Międzynarodowego  
mateuszchlad@o2.pl

### **Kinga Lewandowska**

Politechnika Częstochowska  
Wydział Zarządzania  
Instytut Logistyki i Zarządzania Międzynarodowego  
lewandowska1337@gmail.com

## **AKTUALNE PROBLEMY I WYZWANIA W BRANŻY GIER WIDEO**

**Streszczenie:** W świetle licznych zmian, które w ostatnim czasie przechodzi branża gier wideo, wielu obserwatorów porównuje obecną sytuację do kryzysu z 1983 r. Celem artykułu jest analiza porównawcza aktualnego stanu branży gier wideo i transformacji, które przechodzi, z wcześniej występującymi załamaniami rynku. Autorzy na podstawie badań literaturowych analizują przyczyny przeszłych kryzysów branży, a następnie, opierając się na wieloletnich obserwacjach branży i rozmowach z jej przedstawicielami, omawiają obecną sytuację. Artykuł kończy dyskusja nad prawdopodobieństwem wystąpienia kolejnego kryzysu.

**Słowa kluczowe:** gry komputerowe, gry wideo, kryzys, Atari, Electronic Arts.

### **Wprowadzenie**

Historia gier wideo jest niemalże tak długa, jak historia komputerów. Już w 1948 r. zgłoszono patent na prostą, elektroniczną zabawkę wykorzystującą kineskop. Trzy lata później opracowano pierwszy program komputerowy rozwiązujący zadania szachowe [Spicer i Tashev, 2006]. Z biegiem lat pojawiały się coraz bardziej wymyślne programy służące wyłącznie rozrywce, jednak dopiero od

1971 r., gdy pojawiły się automaty do gry *Computer Space*<sup>1</sup> (stworzone przez założycieli firmy Atari), można mówić o komercyjnym wykorzystaniu gier wideo, a co za tym idzie – narodzinach branży. Początkowo sceptyczne podejście inwestorów szybko zmieniło się po pierwszych finansowych sukcesach. Udana pomysły były chętnie powielane, przez co rozpoczęły się pierwsze procesy o prawa autorskie<sup>2</sup>. Branża okazała się dochodowa i zaczęła się szybko rozwijać; powstawały nowe tytuły, automaty i domowe konsole do gier. Wszystko wskazywało na to, że możliwości branży gier wideo są nieograniczone. W latach 80. XX w. rzeczywistość okazała się jednak inna.

Pierwsze oznaki problemów pojawiły się w sektorze automatów do gier. Do 1982 r. liczba salonów gier nieustannie rosła, lecz ich prowadzenie było coraz mniej opłacalne. Obwiniano za to m.in. inflację<sup>3</sup>, choć coraz bardziej widoczny był zwykły spadek zainteresowania<sup>4</sup>, przypuszczalnie na rzecz powszechnych na rynku domowych konsol do gier [Mańkowski, 2010]. Mimo że w prasie dominowały optymistyczne wizje analityków rynku, pojawiały się też pierwsze artykuły wieszczące koniec przemysłu [Wolf (ed.), 2008].

## 1. Koniec gry

Na rok 1983 datuje się wielki „krach gier wideo” (ang. *video game crash*), który miał miejsce w USA – kraju będącym dotąd kolebką tego przemysłu. Atari, największa firma w branży, będąca jednocześnie jej pionierem, odnotowała w owym roku straty w wysokości ponad pół miliarda USD [Ernkvist, 2008]. Choć upadek ten był najbardziej spektakularny, problemy nie ominęły pozostałych firm. Mattel poniósł wtedy straty przekraczające 200 milionów USD, a w następnym roku całkowicie wycofał się z branży. Inny konkurent – Coleco – usiłował ratować się przejściem z produkcji konsol na komputery osobiste i linie zabawek, firmę jednak ostatecznie zamknięto w 1989 r. [Mańkowski, 2010]. Na kilka lat amerykański rynek gier wideo niemalże przestał istnieć.

<sup>1</sup> Wcześniej stworzono jeden automat do gry *Galaxy Game*, jednak *Computer Space* był pierwszą komercyjną grą wideo produkowaną masowo [Zackariasson i Wilson (eds.), 2012].

<sup>2</sup> Do najgłośniejszych należał spór między firmą Atari a Magnavox o prawa do gry *Pong* [Mańkowski, 2010].

<sup>3</sup> Na początku lat 80. XX w. zdolności nabywcze dolara zmalały o 2/3. Wystosowano nawet wniosek o wydanie mniejszych monet jednodolarowych, gdyż przyjmowanie przez automaty ćwierćdolarówek było nieopłacalne [www 7].

<sup>4</sup> W zawodach w grze na automatach, zorganizowanych przez Atari w 1981 r., wzięło udział jedynie 250 osób, zamiast spodziewanych 10 tysięcy [Wolf (ed.) 2008].

Z biegiem czasu upatrywano różnych przyczyn takiego biegu wypadków. Początkowo uznawano, iż gry wideo okazały się jedynie **tymczasową modą**, podobną do hula-hop w latach 50. XX w. [Friedrich, 1983, zob. także: Williams 2004; Mańkowski, 2010; Rabin, 2010]. Przez lata powszechne stało się szukanie przyczyn w **złym zarządzaniu pojedynczą firmą – Atari** [Cohen, 1984; Kent, 2001<sup>5</sup>; Williams, 2002, 2004; Rabin, 2010], której upadek „pociągnął” za sobą pozostałe firmy. Wśród największych błędów Atari najczęściej wspominana jest adaptacja popularnej na automatach gry *Pac-Man* na domowe konsole Atari VCS<sup>6</sup>, oraz gry *E.T.*, opartej na bestsellerowym filmie Stevena Spielberga, która przyniosła kolosalne straty<sup>7</sup>. 7 grudnia 1982 r. firma Atari ogłosiła, iż jej faktyczne wyniki sprzedaży będą czterokrotnie niższe od przewidywanych. Następnego dnia notowania koncernu Warner spadły niemal o 2/3, co wywołało ogólną panikę wśród inwestorów [Kent, 2001; Mańkowski, 2010; Rabin, 2010].

Jak wspomniano, Atari nie było w tych czasach jedyną firmą na rynku gier wideo. Oprócz konsol tej firmy, Atari 2600 i 5200, w sprzedaży dostępnych było kilkanaście podobnych urządzeń. M. Campbell-Kelly [2003] postrzega owo **nasycenie rynku konsol** jako jedną z przyczyn kryzysu. Jednocześnie **masowo zaczęli się pojawiać zewnątrzni deweloperzy**<sup>8</sup>, w których winnych krachu widzi M. Guttenbrunner [2007]. Ich pojawienie się zwiększyło konkurencję i początkowo przyniosło wiele dobrych gier, jednakże doprowadziło do spadku cen oraz „zalewania” **rynku niskiej jakości gramami** – co jest jedną z najczęściej wymienianych przyczyn kryzysu [Campbell-Kelly, 2003; Wolf (ed.), 2008; Mańkowski, 2010; Rabin, 2010] i utraty **zaufania konsumentów do branży gier wideo** [Guttenbrunner, 2007; Mańkowski, 2010]. Ostatnią, wymienianą przyczyną „krachu gier wideo” jest **rozpowszechnienie w latach 80. XX w. domowych komputerów**<sup>9</sup> [Campbell-Kelly, 2003; Wolf (ed.), 2008; Rabin, 2010], które

<sup>5</sup> Kent stara się przedstawiać fakty i wypowiedzi ówczesnych osób decyzyjnych, samemu powstrzymując się od komentarzy, niemniej dużo uwagi poświęca upadkowi firmy Atari.

<sup>6</sup> VCS – *Video Computer System*, nazwę później zmieniono na Atari 2600 (przyp. aut.). Grę wyprodukowano w ilości przekraczającej liczbę sprzedanych konsol; z założenia każdy posiadacz VCS miał kupić jedną kopię gry, a sukces gry miał napędzić dalszą sprzedaż konsol. Jakość adaptacji była jednak dużo niższa od pierwowzoru z automatów.

<sup>7</sup> W literaturze można odnaleźć informację, że Spielbergowi *obiecano* [Kent, 2001; Mańkowski, 2010] lub *zapłacono* ponad 20 milionów USD [Rabin, 2010], możliwe jednak, iż licencja kosztowała około miliona [Ernkvist, 2008]. Wiadomo natomiast, że gra została przygotowana w zaledwie ok. 5 tygodni, by zdążyć przed Bożym Narodzeniem 1982 r. Efekt tej pracy nazywany jest często „najgorszą grą w historii”, a niemal cały nakład z wydanych 5 milionów kopii pozostał niesprzedany.

<sup>8</sup> Wcześniej gry na konsole danej firmy były przygotowywane bezpośrednio przez nią lub na jej zlecenie (przyp. aut.).

<sup>9</sup> Do tego czasu znacznemu obniżeniu uległa cena komputerów, które mogły zacząć trafiać do gospodarstw domowych.

dawały nieporównywalnie większe możliwości od konsol, oferując m.in. programy użytkowe i edukacyjne, jednocześnie stanowiąc doskonałą platformę dla bardziej rozbudowanych gier.

## 2. Powtórka z rozrywki?

W lipcu 2011 r. serwis NOWGamer.com [www 10] zapytał przedstawicieli czołowych twórców gier o największy w owym czasie problem branży gier wideo. W rezultacie otrzymał odpowiedzi 19 osób<sup>10</sup> – najczęściej wymieniano **stagnację branży i brak innowacyjności**; generalizując, do tej grupy wypowiedzi zaliczyć należy także narzekania na **brak nowych IP**<sup>11</sup>, zamiast których wydawane są niemal wyłącznie kontynuacje znanych tytułów, „zmęczenie” **gatunku FPS**<sup>12</sup>, dominującego na rynku, a także skupianie się na jakości grafiki, zamiast tworzenia zachwycających, interaktywnych doświadczeń (łącznie 8 wypowiedzi). Taki stan rzeczy najczęściej tłumaczono ryzykiem związanym z innowacyjnością w tej branży. Jest to związane z **wysokimi i stale rosnącymi kosztami produkcji** (które wymieniły 3 os.) i **długimi cyklami produkcyjnymi** (1 os.), przez co próba stworzenia innowacyjnej gry wysokiej jakości (a więc o dużym budżecie) łatwo może okazać się zwyczajnie nieopłacalna. W jednej wypowiedzi zwrócono również uwagę na **negatywne nastawienie społeczności graczy**, chętnie krytykującej wszelkie nowe rozwiązania, działając sobie na szkodę. Wskazano także na rosnący **dysonans między tytułami AAA**<sup>13</sup> a **grami „Indie”**<sup>14</sup> (2 os.); zauważono, iż powstają wyłącznie wysokobudżetowe produkcje lub gry tworzone przez niewielkie zespoły, które „zalewają” rynek, przez co wiele dobrych gier o mniejszych budżetach „ginie w tłumie”. Wśród innych problemów, pojedyncze osoby wskazały **brak przystępności tej formy rozrywki dla szerokiego grona odbiorców** (głównie przez trudności w sterowaniu), **zróżnicowanie technologii i rozwiązań dla gier online na różnych platfor-**

<sup>10</sup> Były to osoby zajmujące główne stanowiska w różnych studiach deweloperskich, w tym trzech polskich.

<sup>11</sup> *Intellectual Property* (ang.) – własność intelektualna; mianem tym nazywane są oddzielne serie czy „marki” gier (przyp. aut.).

<sup>12</sup> *First Person Shooter* (ang.) – strzelanina z widokiem z perspektywy pierwszej osoby (przyp. aut.).

<sup>13</sup> Termin „AAA” w branży ma określać tytuły o wysokiej jakości warstwy audio-wizualnej i rozgrywki; w praktyce jednak często jest stosowane w odniesieniu do intensywnie promowanych, wysokobudżetowych produkcji.

<sup>14</sup> Mianem „Indie” określa się gry tworzone przez niewielkie zespoły, niezależne (ang. *independent*) od wielkich wydawców. Niektóre są unikalne, wnoszące wiele nowatorskich rozwiązań, choć zdarzają się także gry proste, niskiej jakości lub imitujące inne tytuły.

**mach**, ryzyko związane z **przejęciem na dystrybucję cyfrową**, oraz **handel używanymi grami**. Tylko dwie osoby były pozytywnie nastawione do sytuacji w branży i kierunku, w jakim zmierza.

Problemami branży gier przejmują się nie tylko ich twórcy. W marcu 2013 r., w serwisie YouTube pojawił się film [www 11] porównujący krach 1983 r. z aktualną sytuacją na rynku, sugerując jego powtórzenie. Zdawać by się mogło, że owy film, choć szeroko komentowany i cytowany [np. www 9] to jedynie jedna opinia, wkrótce jednak na portalach poświęconych grom pojawiły się kolejne głosy wieszczące kryzys, pochodzące zarówno od osób zawodowo obserwujących branżę, jak i samych graczy [www 2; www 3; www 8]. Zwracano uwagę na „**niską jakość**”<sup>15</sup> gier, ograniczenie wydawanych gier do jednego, sprawdzonego gatunku (FPS), praktyki ograniczające handel używanymi grami. Dużo uwagi poświęcono **jednej z największych firm z branży, Electronic Arts**, której działania porównano do działań Atari z czasów „krachu”<sup>16</sup>. Dowodem nadchodzącego upadku miały być malejące ceny akcji EA, które od 2011 r. do 2012 r. spadły o ponad połowę. Popularność na portalach branżowych zdobył raport firm SuperData Research i Digital River [www 4]. Ostrzegano w nim o **nasyce- niu rynku domowych konsol**<sup>17</sup>, co – zdaniem autorów – podobnie jak w 1983 r. może doprowadzić do kryzysu. Równie popularny stał się zamieszczony w serwisie Cracked.com artykuł „5 przyczyn, przez które branża gier wideo upadnie” [www 6]. Poruszał on wspomniane wcześniej kwestie rosnących budżetów na produkcję gier, które uniemożliwiają innowacyjność, oraz na długie cykle produkcyjne, podczas których ostateczny wygląd gry może znacznie się zmieniać w stosunku do tego, co zakładano i obiecywano odbiorcom. Ponadto autorzy wskazali, iż kierownicze stanowiska w firmach tworzących oraz wydających gry zajmują ludzie, którzy znają się na biznesie, a nie na grach; warunki pracy w branży (nadgodziny, niestabilność zatrudnienia) sprzyjają wypaleniu zawodowemu, a system ocen i recenzji gier, na podstawie których konsumenci podejmują decyzje o zakupie, jest nierzetelny i manipulowany przez wydawców.

<sup>15</sup> W subiektywnej ocenie autorów poszczególnych tekstów.

<sup>16</sup> Działania te to m.in. naglenie terminów produkcji, wydawanie niedopracowanych lub niekompletnych produktów, których część zawartości sprzedawana jest odpłatnie jako dodatkowe DLC (ang. *downloadable content* – zawartość do pobrania, przyp. aut.), brak innowacyjności itd. W plebiscycie zorganizowanym w 2012 r. przez serwis The Consumerist, firma została uznana za „najgorszą firmę w USA” [www 1].

<sup>17</sup> Raport ukazał się na miesiąc przed premierą konsol nowej generacji – Playstation 4 oraz Xbox One (przyp. aut.). Wedle raportu konsole posiadało 79% graczy, a średnio każdy gracz miał w domu nie jedną, a 2,6 konsol [www 4].

### 3. Zasady gry

M. Ernkvist [2008], syntetyzując wspomniane wcześniej przyczyny krachu 1983 r. i opierając się na danych rynkowych, konstruuje model występowania podobnych zdarzeń w branży gier wideo. Według niego, na załamanie w branży miały wpływ trzy decydujące czynniki:

- 1) zmniejszające się bariery wejścia na rynek oraz trudności małych i nowych firm,
- 2) ograniczone lub zmniejszające się możliwości zróżnicowania produktów na rynku,
- 3) innowacje zakłócające działanie firm obecnych na rynku i czyniące je przestarzałymi.

Zdaniem autora, przed „krachem gier wideo” bariery wejścia uległy obniżeniu. Ustanowiony model biznesowy pozwalał na tworzenie gier przez zewnętrznych deweloperów pod warunkiem oddawania producentowi konsoli części zysków z ich sprzedaży. Do 1983 r. powstało 158 niezależnych firm tworzących gry na VCS, jednak większość z nich nie przetrwała krachu. W warunkach takiej konkurencji zróżnicowanie produktów było utrudnione, przez co powstawało wiele podobnych i niskiej jakości tytułów. „Zakłócającą” innowację stanowiły komputery domowe.

M. Ernkvist dla lepszego zobrazowania przygotowanego modelu, przywołuje wcześniejsze załamania w branży. Po pojawieniu się w latach 70. XX w. domowych konsol do gry *Pong*, ze względu na prostotę konstrukcji tych urządzeń wiele firm zdołało wydać własną wersję konsol. Rynek był homogeniczny aż do momentu pojawienia się zakłócających technologii w postaci konsol programowalnych<sup>18</sup> które doprowadziły do „krachu” w roku 1977. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku gry *Pong* na rynku automatów w 1975 r., jednak w tym przypadku autor nie wskazuje żadnej zakłócającej innowacji. Autor sugeruje, iż dwa z trzech elementów były wystarczające dla wystąpienia na rynku „załamania” (*shake-out*), eliminującego niezdolne do adaptacji firmy.

Odnosząc aktualną sytuację w branży do owego modelu, można mieć wrażenie, że rzeczywiście kolejny „krach” powinien wystąpić:

1. Niskie bariery wejścia: dostępnych jest wiele narzędzi graficznych, muzycznych, programistycznych czy nawet gotowych rozwiązań do tworzenia gier; istnieją rozwiązania ułatwiające finansowanie (*crowdfunding*<sup>19</sup>, *early ac-*

<sup>18</sup> VES (Video Entertainment System, później przemianowany na Channel F) firmy Fairchild z 1976 r. i Atari VCS z 1977 r.

<sup>19</sup> *Crowdfunding* – forma finansowania projektów przez zorganizowaną wokół nich społeczność (Zob. np. [kickstarter.com](http://kickstarter.com), [wspieram.to](http://wspieram.to)).

cess<sup>20</sup>) oraz ogólnie dostępne platformy dystrybucji cyfrowej. Powstaje wiele niewielkich firm, które nie utrzymują się dłużej na rynku.

2. Ograniczone zróżnicowanie produktów: powstaje coraz mniej gier AAA<sup>21</sup>, dominuje gatunek FPS, wydawane są niemal wyłącznie kontynuacje znanych serii, wprowadzanie nowych IP wiąże się z ryzykiem finansowym. Oryginalne rozwiązania, bez budżetu na promocję, nikną między setkami podobnych do siebie niskobudżetowych tytułów.
3. „Zakłócające” innowacje: choć w przytaczanych tekstach jako „problematyczną” innowację wymieniono jedynie dystrybucję cyfrową, należy pamiętać także o innych, niedawno wdrożonych lub rozwijanych rozwiązaniach dot. technologii, biznesu i projektowania gier, tj.:
  - kontrolery ruchowe – umożliwiające sterowanie za pomocą ruchów ciała i gestów (np. Kinect, PS Move);
  - *cloud gaming* – tzw. „granie w chmurze”, rozgrywka poprzez strumieniowanie przez Internet obrazu gry na dowolne urządzenie, co nie wymaga kupowania drogiego sprzętu (np. OnLive);
  - platformy mobilne – smartfony i tablety z dostępem do Internetu;
  - rozszerzona rzeczywistość – nanoszenie obrazu wirtualnego na rzeczywistość;
  - gry *casual* – łatwe do opanowania dla każdego;
  - gry społecznościowe – integrowane z portalami społecznościowymi;
  - *free-to-play* (F2P), *freemium* – darmowe gry, w których dobrowolnie można płacić za dodatkową zawartość lub ułatwienia rozgrywki<sup>22</sup>.

Wrażenie nadchodzącego „krachu” znika jednak przy bliższej analizie poszczególnych elementów. Obniżone bariery wejścia przyciągające nowych twórców, choć rzeczywiście mogą powodować napływ produktów naśladowczych<sup>23</sup>, nie spowodują braku zaufania do branży; Internet pozwala konsumentom na świadomy wybór produktów, wyrażanie swych opinii i ocenianie tytułów, „odsiewając ziarna od plew” bez udziału recenzentów. Zróżnicowanie tytułów AAA jest stosunkowo niewielkie, lecz to tylko fragment branży – coraz więcej gier tworzonych właśnie przez niewielkie studia odnosi sukcesy dzięki oryginalnym pomysłom. Wymienione innowacje pojawiały się stopniowo w ciągu ostatnich lat, nie powodując żadnego załamania na rynku. Wspomniany „problem” dystrybucji cyfrowej stanowi odpowiedź na „problem” handlu używanymi grami.

<sup>20</sup> *Early Access* (wczesny dostęp) – sprzedaż działającej, nieukończonyj wersji gry, z możliwością bezpłatnej aktualizacji w miarę rozwoju projektu, zwykle w obniżonej cenie (przyp. aut.).

<sup>21</sup> Liczba deweloperów tworzących gry AAA spadła z ok. 125 w 2006 r. do raptem ok. 23 w 2014 [www 5].

<sup>22</sup> Opracowano na podstawie obserwacji i konsultacji z przedstawicielami branży.

<sup>23</sup> Przykładem mogą być liczne gry oparte na zasadach *Angry Birds*, dostępne np. w sklepach Google i Apple.

## Podsumowanie

Jak wspomniano, „krach” 1983 r. nie był pierwszym, jaki miał miejsce w branży gier wideo. Choć był poważnym ciosem dla wielu ówczesnych firm, zakończył się wraz z pojawieniem się w USA japońskiej konsoli Nintendo Entertainment System (NES) w 1986 r. Co więcej – kryzys ten praktycznie nie wyszedł poza granicę kraju; rynek konsol w Japonii rozwijał się raczej niezależnie od amerykańskiego, a w Europie dominowały komputery domowe. Nie był to więc „globalny kryzys”, a raczej forma samoregulacji rynku<sup>24</sup>, wprowadzająca go z powrotem na drogę rozwoju. M. Ernkvist zauważa, że od tego momentu ów rozwój był stabilny, nie wyjaśnia jednak dlaczego.

Zasadniczą różnicą pomiędzy przytoczonymi krachami a obecną sytuacją jest **stopień segmentacji rynku** – wtedy można było wybierać spośród wielu ludzako podobnych gier; dzisiejszy konsument ma szerokie spektrum wyboru gatunków, platform, wysokości i sposobów opłat. Przy takiej heterogeniczności wprowadzane innowacje nie będą miały tak dużej siły oddziaływania na całą branżę, wpływając raczej na jej stopniową ewolucję. Problemy wymieniane kilka lat temu, wymieniane są do dziś; część firm je opanowała, część nie – do żadnego „krachu” jednak nie dochodzi. Choć odniesienie sukcesu w branży stanowi wyzwanie, nie jest niemożliwe, a sporadyczne porażki są konieczne dla jej dalszego rozwoju.

## Literatura

- Campbell-Kelly M. (2003), *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Cohen S. (1984), *Zap, The Rise and Fall of Atari*, Xlibris Corporation.
- Ernkvist M. (2008), *Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986* [w:] K. Gratzner, D. Stiefel (eds.), *History of Insolvency and Bankruptcy*, Södertörns högskola, Huddinge.
- Friedrich O. (1983), *The Computer Moves In*, TIME Magazine, 3 Jan 1983.
- Guttenbrunner M. (2007), *Digital Preservation of Console Video Games*, Diplomarbeit, Institut für Softwaretechnik und Interaktive Systeme der Technischen Universität Wien, Wiedeń.
- Kent S.L. (2001), *Ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, New York, NY.

<sup>24</sup> Zackariasson i Wilson [2010] traktują tamte wydarzenia jako jedną z wielu „zmian paradygmatu” w rozwoju branży.



- Mańkowski P. (2010), *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Wydawnictwo Trio, Warszawa.
- Rabin S. (2010), *Introduction to Game Development*, Charles River Media Inc., Hingham, MA.
- Spicer D., Tashev K. (2006), *The Quest to Build a Thinking Machine. A History of Computer Chess [w:] Core 5.1*, Computer History Museum, Mountain View, CA.
- Williams D. (2002), *Structure and Competition in the U.S. Home Video Games Industry*, "The International Journal on Media Management", Vol. 4, No. 1.
- Williams D. (2004), *Trouble in River City: The Social Life of Video Games*, Dissertation, Department of Communication Studies, University of Michigan, Michigan.
- Wolf M.J.P., ed. (2008), *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation® and Beyond*, Greenwood Press, Westport, CT/London.
- Zackariasson P., Wilson T.L. (2010), *Paradigm Shifts in the Video Game Industry*, "Competitiveness Review: An International Business Journal", Vol. 20, No. 2.
- Zackariasson P., Wilson T.L., eds. (2012), *Video Game Industry. Formation, Present State and Future*, Routledge/Taylor Francis, Oxon.
- [www 1], <http://consumerist.com/2012/04/04/congratulations-ea-you-are-the-worst-company-in-america-for-2012/> (dostęp: 23.02.2015).
- [www 2], <http://egmr.net/2014/01/slowly-heading-towards-another-video-game-crash/> (dostęp: 1.02.2015).
- [www 3], <http://game-focus.net/blogs/the-great-video-game-crash-of-2014-41764.php> (dostęp: 9.01.2015).
- [www 4], [http://info.digitalriver.com/rs/digitalriver/images/SuperDataResearch%20Deliverable\\_Digital%20River\\_GameChangers\\_FINAL.pdf](http://info.digitalriver.com/rs/digitalriver/images/SuperDataResearch%20Deliverable_Digital%20River_GameChangers_FINAL.pdf) (dostęp: 9.01.2015).
- [www 5], <http://iveybusinessreview.ca/blogs/lbolukhba2010/2014/07/15/1ups-video-game-studios-keep-dying/> (dostęp: 12.01.2015).
- [www 6], [http://www.cracked.com/article\\_20727\\_5-reasons-video-game-industry-about-to-crash.html](http://www.cracked.com/article_20727_5-reasons-video-game-industry-about-to-crash.html) (dostęp: 20.01.2015).
- [www 7], [http://www.gamasutra.com/view/news/196403/Video\\_Sonys\\_Mark\\_Cerny\\_gives\\_the\\_long\\_view\\_of\\_the\\_game\\_industry.php](http://www.gamasutra.com/view/news/196403/Video_Sonys_Mark_Cerny_gives_the_long_view_of_the_game_industry.php) (dostęp: 4.02.2015).
- [www 8], [http://www.gamnesia.com/articles/a-video-game-crash-would-be-good-for-the-industry#.VNsjUeaG\\_PF](http://www.gamnesia.com/articles/a-video-game-crash-would-be-good-for-the-industry#.VNsjUeaG_PF) (dostęp: 9.01.2015).
- [www 9], <http://www.kotaku.com.au/2013/03/is-the-video-games-industry-on-the-verge-of-a-crash/> (dostęp: 28.12.2014).
- [www 10], <http://www.nowgamer.com/the-biggest-problem-facing-the-games-industry-today/> (dostęp: 10.12.2014).
- [www 11], <https://www.youtube.com/watch?v=XZxXEidtxHk#t=1892> (dostęp: 23.01.2015).

**CURRENT PROBLEMS AND CHALLENGES  
OF THE VIDEO GAME INDUSTRY**

**Summary:** With many changes the video game industry had to face in recent years, many observers compare its current state to the crash of 1983. The goal of this article is comparative analysis of the current situation of the video game industry and its transformations with past crises. Authors explore the reasons of historical crashes through literature study. Based on many years of observation of the industry and interviews with its representatives, its current state is highlighted. The article ends with a discussion concerning the probability of another crash.

**Keywords:** computer games, video games, crash, Atari, Electronic Arts.