

A **video game** or **computer game** is an electronic game that involves interaction with a user interface or input device (such as a joystick, controller, keyboard, or motion sensing device) to generate visual feedback from a display device, most commonly shown in a video format on a television set, computer monitor, flat-panel display or touchscreen on handheld devices, or a virtual reality headset. Most modern video games are audiovisual, with audio complement delivered through speakers or headphones, and sometimes also with other types of sensory feedback (e.g., haptic technology that provides tactile sensations). Some video games also allow microphone and webcam inputs for in-game chatting and livestreaming.

Video games are typically categorized according to their hardware platform, which traditionally includes arcade video games, console games, and computer games (which includes LAN games, online games, and browser games). More recently, the video game industry has expanded onto mobile gaming through mobile devices (such as smartphones and tablet computers), virtual and augmented reality systems, and remote cloud gaming. Video games are also classified into a wide range of genres based on their style of gameplay and target audience.

The first video game prototypes in the 1950s and 1960s were simple extensions of electronic games using video-like output from large, room-sized mainframe computers. The first consumer video game was the arcade video game *Computer Space* in 1971, which took inspiration from the earlier 1962 computer game *Spacewar!*. In 1972 came the now-iconic video game *Pong* and the first home console, the Magnavox Odyssey. The industry grew quickly during the "golden age" of arcade video games from the late 1970s to early 1980s but suffered from the crash of the North American video game market in 1983 due to loss of publishing control and saturation of the market. Following the crash, the industry matured, was dominated by Japanese companies such as Nintendo, Sega, and Sony, and established practices and methods around the development and distribution of video games to prevent a similar crash in the future, many of which continue to be followed. In the 2000s, the core industry centered on "AAA" games, leaving little room for riskier experimental games. Coupled with the availability of the Internet and digital distribution, this gave room for independent video game development (or "indie games") to gain prominence into the 2010s. Since then, the commercial importance of the video game industry has been increasing. The emerging Asian markets and proliferation of smartphone games in particular are altering player demographics towards casual and cozy gaming, and increasing monetization by incorporating games as a service.

Today, video game development requires numerous skills, vision, teamwork, and liaisons between different parties, including developers, publishers, distributors, retailers, hardware manufacturers, and other marketers, to successfully bring a game to its consumers. As of 2020, the global video game market had estimated annual revenues of US\$159 billion across hardware, software, and services, which is three times the size of the global music industry and four times that of the film industry in 2019, making it a formidable heavyweight across the modern entertainment industry. The video game market is also a major influence behind the electronics industry, where personal computer component, console, and peripheral sales, as well as consumer demands for better game performance, have been powerful driving factors for hardware design and innovation.

Ein Videospiel oder Computerspiel ist ein elektronisches Spiel, das eine Interaktion mit einer Benutzeroberfläche oder einem Eingabegerät (wie einem Joystick, Controller, einer Tastatur oder einem Bewegungssensor) erfordert, um eine visuelle Rückmeldung über ein Ausgabegerät zu erzeugen. Diese Rückmeldung wird meist in Videoform auf einem Fernsehgerät, Computermonitor, Flachbildschirm oder Touchscreen von Handgeräten oder über ein Virtual-Reality-Headset angezeigt. Die meisten modernen Videospiele sind audiovisuell, wobei der Ton über Lautsprecher oder Kopfhörer wiedergegeben wird, manchmal auch mit anderen Arten von sensorischem Feedback (z. B. haptischer Technologie, die taktile Empfindungen vermittelt). Einige Videospiele ermöglichen auch die Nutzung von Mikrofon- und Webcam-Eingaben für In-Game-Chats und Livestreams.

Videospiele werden typischerweise nach ihrer Hardware-Plattform kategorisiert, traditionell umfasst dies Arcade-Spiele, Konsolenspiele und Computerspiele (einschließlich LAN-, Online- und Browser Spiele). In jüngerer Zeit hat sich die Videospielindustrie auf mobile Spiele auf mobilen Geräten (wie Smartphones und Tablets), Virtual- und Augmented-Reality-Systeme sowie Cloud-Gaming ausgeweitet. Videospiele werden außerdem in eine Vielzahl von Genres unterteilt, basierend auf Spielstil und Zielpublikum.

Die ersten Prototypen von Videospiele in den 1950er- und 1960er-Jahren waren einfache Erweiterungen elektronischer Spiele mit videoähnlicher Ausgabe von großen Großrechnern. Das erste kommerzielle Videospiel war 1971 das Arcade-Spiel *Computer Space*, das vom früheren Computerspiel *Spacewar!* (1962) inspiriert war. 1972 folgten das ikonische *Pong* und die erste Heimkonsole *Magnavox Odyssey*. Die Branche wuchs schnell während des „goldenen Zeitalters“ der

Arcade-Spiele von den späten 1970er- bis frühen 1980er-Jahren, erlitt jedoch 1983 einen Zusammenbruch des nordamerikanischen Videospiegelmarkts aufgrund des Verlusts der Kontrolle über die Veröffentlichungen und einer Marktsättigung. Nach dem Crash reifte die Branche, wurde von japanischen Unternehmen wie Nintendo, Sega und Sony dominiert und entwickelte Standards und Methoden für die Entwicklung und den Vertrieb von Videospiele, um zukünftige Zusammenbrüche zu vermeiden – viele dieser Praktiken gelten bis heute.

In den 2000er-Jahren konzentrierte sich die Branche auf sogenannte AAA-Spiele, wodurch wenig Raum für experimentelle Spiele blieb. In Kombination mit dem Aufkommen des Internets und der digitalen Distribution führte dies dazu, dass sich die unabhängige Spieleentwicklung („Indie Games“) in den 2010er-Jahren etablieren konnte. Seitdem gewinnt die wirtschaftliche Bedeutung der Videospieleindustrie zunehmend an Gewicht. Besonders die aufstrebenden asiatischen Märkte und die Verbreitung von Smartphone-Spielen verändern die Spielerdemografie in Richtung Casual- und Cozy-Gaming und steigern die Monetarisierung durch Spiele als Dienstleistung („Games as a Service“).

Heute erfordert die Entwicklung von Videospiele zahlreiche Fähigkeiten, Vision, Teamarbeit und die Zusammenarbeit verschiedener Beteiligten, darunter Entwickler, Publisher, Distributoren, Einzelhändler, Hardwarehersteller und andere Vermarkter, um ein Spiel erfolgreich auf den Markt zu bringen. Im Jahr 2020 erzielte der globale Videospielemarkt einen geschätzten Jahresumsatz von 159 Milliarden US-Dollar aus Hardware, Software und Dienstleistungen – das Dreifache der weltweiten Musikindustrie und das Vierfache der Filmindustrie im Jahr 2019 – und ist damit ein Schwergewicht der modernen Unterhaltungsindustrie. Der Videospielemarkt ist auch ein bedeutender Treiber der Elektronikindustrie: Verkäufe von PC-Komponenten, Konsolen und Zubehör sowie die Nachfrage der Verbraucher nach besserer Spieleleistung haben die Hardwareentwicklung und Innovation maßgeblich vorangetrieben.