



② Technologien und Geräte entwickeln sich immer weiter. Ordne das Objekt dem richtigen Jahrzehnt seiner Erfindung zu und suche je zwei weitere Gegenstände oder Neuerungen aus dieser Zeit.

Objekte



1



2



3



4



5

Weitere Gegenstände und Neuerungen



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15

1970er-Jahre

1980er-Jahre

1990er-Jahre

2000er-Jahre

2010er-Jahre

Objekt

Zwei weitere Gegenstände und Neuerungen





AB 2: Gamequiz

①

2

Fussballspiel Fifa

5

Minecraft

3

Fortenite

1

Grand Theft Auto (GTA)

4

Call of Duty¹

②

1970er-Jahre

3

Atari-Spielkonsole 2600, 1977 (A)

Die Konsole verhalf den Heimkonsolen 1979 zum Durchbruch. 1983 kommt es zu einem Crash im aufgeblasenen Konsolenmarkt, der zum Niedergang des bisherigen Marktführers Atari führt. Infolgedessen steigen die japanischen Firmen Nintendo und Sega zu den wichtigsten Herstellern auf.

7, 13

Rubik's Cube, 1974 (B)

Das neuartige Drehpuzzle entwickelte sich zum analogen Lieblingsspiel. Der Bauingenieur Erno Rubik entwickelte den Würfel, damit seine Studierenden ihr räumliches Vorstellungsvermögen trainieren konnten.

View-Master, um 1970 (C)

Bildscheiben mit sogenannten stereoskopischen Bildern erzeugen beim Betrachten einen 3D-Effekt. Das Gerät kann als Vorläufer der heutigen VR-Brillen bezeichnet werden.

Bildquellen:

- A Flickr, Marco Verch (CC BY-SA 2.0)
- B Wikimedia Commons (CC BY-SA 2.0)
- C Schweizerisches Nationalmuseum
- D Pixabay (CC BY-SA 2.0)
- E Screenshot YouTube

1980er-Jahre

4

Erster Personal Computer von IBM, Modell 5150, 1981 (C)

1981 kündigt die US-Firma IBM ihren ersten Personal Computer an. Er ist so erfolgreich, dass der Begriff Personal Computer, kurz PC, zur Bezeichnung für Heimcomputer wird.

14, 6

Pac-Man Arcade-Automat, 1980 (B)

Arcades sind münzbetriebene Spielautomaten, die in öffentlichen Räumen wie Einkaufszentren oder Spielhallen stehen. Das Kultspiel Pac-Man (1982) gehört zu den bisher erfolgreichsten Arcade-Spielen. Grund dafür sind die Highscore-Tabellen: Wer eine hohe Punktzahl erreicht, kann sich in der Bestenliste verewigen und sich so direkt mit Konkurrenten messen.

Handheld-Konsole Game Boy von Nintendo, 1989 (B)

Handheld-Konsolen sind tragbare elektronische Geräte zum Spielen von Videospielen. Der Hersteller Nintendo verkaufte den Game Boy 1989 zusammen mit dem Spiel Tetris, das für viele der eigentliche Kaufgrund war.

1990er-Jahre

1

Apple-Laptop, 1994 (C) Während die ersten Geräte noch 25 Kilo wogen, setzte sich in den 1990er-Jahren die PowerBook-Serie von Apple durch. Die Nutzerinnen und Nutzer konnten diese tragbaren Computer erstmals ohne externe Eingabegeräte bedienen.

10, 12

Elektronikspielzeug Tamagotchi, 1997 (B)

Das japanische Elektronikspielzeug stellt ein virtuelles Küken dar, um das man sich wie um ein richtiges Haustier kümmern muss. Die Plastik-Eier waren bei Kindern und Jugendlichen in den 1990er-Jahren weltweit ein Renner und vielerorts ausverkauft.

Brettspiel «Die Siedler von Catan», 1995 (D)

Bei diesem strategischen Brettspiel werden auf der fiktiven Insel Catan Siedlungen gebaut und Handel betrieben. Die vielfältigen Spieltaktiken und Gestaltungsmöglichkeiten machten das Spiel 1995 populär. Es gilt bis heute als eines der beliebtesten Gesellschaftsspiele im deutschsprachigen Raum.

2000er-Jahre

5

Erstes iPhone von Apple, 2007 (B)

Erste Smartphones gab es bereits in den 1990er-Jahren. Sie setzten sich jedoch erst mit der Einführung des iPhones 2007 breiter durch. Smartphones vereinen erstmals die Möglichkeiten von Computern und Mobiltelefonen. Zentrale Funktionen und Merkmale sind das Abspielen von Video- und Tonaufnahmen, Digitalkamera, GPS-Navigation sowie der Touchscreen.

9, 15

Handheld-Konsole PlayStation Portable, 2004 (B)

Mit dieser Handheld-Konsole ist es neu möglich, Spiele zu spielen, aber auch Filme und Fotos anzuschauen, Musik zu hören oder im Internet zu surfen.

Videoportal YouTube, 2005 (E)

Games und Filme gehören zu den meistgenutzten Medieninhalten von Jugendlichen. Die Plattform befördert die Bekanntheit von Spielen, indem sich Jugendliche beim Spielen von Videogames filmen und diese für andere kommentieren. Die sogenannten You-Tuberinnen und YouTuber erlangen durch ihre geteilten Videos auf Bekanntheit mit Vorbildcharakter¹.

2010er-Jahre

2

Virtual-Reality- Brille und Controller Oculus Quest, 2019 (B)

Virtuelle Realität (VR) bezeichnet die Darstellung einer künstlich erschaffenen Umgebung. Die Kombination von unterschiedlichen Sinnesindrücken wie Bild und Ton verschafft den Nutzerinnen und Nutzern das Gefühl, mittendrin zu sein. Die VR-Brille reagiert beim Gaming auf reale Bewegungen, welche ins virtuelle Spiel übertragen werden.

8, 11

Gamescom, Messe für Videospiele, 2017 (B)

Die weltweit grösste Messe für Computer- und Videospiele findet jährlich in Köln statt. Auf der Messe werden neue Spiele und Geräte vorgestellt. Sie teilt sich in einen öffentlichen Bereich für ein allgemeines Publikum und einen geschlossenen Bereich für Händler und Entwicklerinnen. Die Besucherzahlen steigen von Jahr zu Jahr.

Spiel Pokémon Go, 2016 (D)

Bei diesem Handyspiel gilt es, virtuelle Fantasiewesen (Pokémons) mithilfe von GPS in der realen Welt zu fangen. Die gefangenen Wesen können weiterentwickelt werden und in Arenen gegeneinander kämpfen. Kurz nach Veröffentlichung brach das Spiel zahlreiche Rekorde im mobilen Gaming.

¹) Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2018, S. 63