

Inhalt

Steve Wozniak	9	Word of welcome
	11	Grußwort
Andreas Lange, Klaus Spieler	13	Vorwort
Klaus Spieler	17	Mein Weg zum Museum Fortschrittspessimismus und Technikoptimismus ¶ Die Computerspieleberatung als Arbeitsbeschaffungsmaßnahme ¶ Computerspiele erobern den Markt ¶ Die Gründung der USK ¶ Die eingereichten Spiele kamen paketweise ¶ Die weltweit größte Sammlung digitaler Spiele im Originalzustand entsteht ¶ Von der Idee, ein Museum zu gründen ¶ Jugendschutz und Kultur
Andreas Lange	37	Das Museum wird gegründet Eröffnung der ersten Dauerausstellung ¶ Das Museum füllt sich ¶ Sonderausstellungen beleben das Museum ¶ Die Schließung der ständigen Ausstellung ¶ Lehrjahre ¶ Langersehnte Wieder- eröffnung ¶ Neue Weichenstellungen ¶ Ohne Fördermittel keine Dauerausstellung ¶ Auf der Zielgeraden ¶ Alle Fäden zusammenhalten
Interview	83	„Du musst deinen Besuchern das Gefühl geben, sie sind beliebt hier.“
Andreas Lange	121	Aus Sammlung und Maschinenraum
Klaus Spieler	129	Ein engagierter Unterstützer: Ronald Schäfer
Andreas Lange, Klaus Spieler	133	Unsere Lieblingsexponate ----->
Klaus Spieler	185	Computerspiele im historischen Kontext Die Ethik der Computerspiele ¶ Computerspiele und kulturelle Kontrolle