

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 Wiedereröffnung ¶ 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