

INHALT

VORWORT.	9
1. EINLEITUNG	13
1.1 Fragestellung	13
1.2 Gegenstand	15
1.3 Methoden-Überblick	17
1.4 Aufbau	21
2. FORSCHUNGSSTAND	25
2.1 Formen des Geschichtsbezugs	25
2.2 Preservation und Emulation	33
2.3 Szenen und Protagonisten	36
3. COMPUTERARCHÄOLOGIE	41
3.1 Methoden der Computer-Geschichtsschreibung	42
3.1.1 Zeit-, Sozial- und Mentalitätsgeschichte: <i>Hackers</i>	42
3.1.2 Unternehmer-Geschichte: <i>The Homecomputer Wars</i>	45
3.1.3 Computergeschichte als Wirtschaftsgeschichte: <i>A History of Modern Computing</i>	47
3.1.4 Interaktive Software-Geschichte(n)	51
3.2 Geschichtskritik	53
3.2.1 Die Poetologie der Computergeschichte(n)	54
3.2.2 Foucaults Archäologie der Diskurse	57
3.2.3 Medienarchäologie des Non-Diskursiven	60
3.3 Computerarchäologie als Methode	67
3.3.1 Informatikgeschichte und Retrocomputing	68
3.3.2 Archäologie der (Computer-)Gegenwart	71
3.3.3 Der (sogenannte) Computer	73
3.3.4 Fixing (the history of) E.T.	82
3.4 Zusammenfassung	85

4.	RETROCOMPUTING ALS ARCHÄOGRAPHIE.....	87
4.1	Demonstration, Simulation und Codierung.....	88
4.1.1	Analogien.....	92
4.1.2	Metaphern.....	104
4.1.3	Mimikrys.....	108
4.1.4	Computerphilologie I: Menschen lesen Code.....	129
4.1.5	Computerphilologie II: Maschinen lesen Code.....	155
4.1.6	Zusammenfassung.....	170
4.2	Computerspiele und Simulationen.....	175
4.2.1	Simulation.....	175
4.2.2	Games of Life and Death.....	183
4.2.3	<i>Game of Memories</i>	190
4.2.4	Pixelspiele.....	198
4.2.5	Unconventional Computing.....	202
4.2.6	Toy Computing.....	205
4.2.7	Zusammenfassung.....	214
4.3	Software Preservation und Emulation.....	216
4.3.1	Emulation.....	219
4.3.2	Retrogame Development.....	227
4.3.3	Das VC4000MultiROM.....	238
4.3.4	Epistemologische Aspekte der Emulation.....	242
4.3.5	Retrofitting.....	252
4.3.6	Zusammenfassung.....	256
4.4	Hardware und Knowledge Preservation.....	257
4.4.1	Computer als historische Artefakte.....	259
4.4.2	Computer als Hardware.....	260
4.4.3	Werkstattbericht.....	264
4.4.4	Reparieren als Spiel.....	276
4.4.5	Historische Computer als epistemische Dinge.....	283
4.4.6	Der Computer als Diagramm.....	288
4.4.7	Zusammenfassung.....	289
5.	RETROCOMPUTING ALS WISSENSPRAXIS.....	291
5.1	Die Archäologie des Wissen(wollen)s.....	291
5.2	Computer-Autodidaktik.....	295
5.2.1	Autodidaktik.....	295
5.2.2	Selbstlernkompetenz.....	297
5.2.3	Methoden des Selbstlernens.....	299

5.3	Homecomputing	309
5.3.1	Das Handbuch des Schneider CPC6128	312
5.3.2	C16-BASIC-Kurs.	314
5.3.3	Spielend Programmieren lernen.	316
5.3.4	Mein Heimcomputer selbstgebaut.	317
5.4	Retrocomputing	319
5.4.1	Das Computerspiel Rock	320
5.4.2	Das Betriebssystem SymbOS.	321
5.4.3	Der Emulator JavaCPC	322
5.5	Zusammenfassung.	323
6.	SCHLUSS.	325
6.1	Zusammenfassung.	325
6.2	Möglichkeiten und Grenzen	329
6.2.1	Interdisziplinarität.	329
6.2.2	Retro-Didaktik	330
6.2.3	Reichweite.	331
6.2.4	Beschreibungs(in)kompetenz.	331
6.2.5	Software/Hardware Preservation.	332
6.3	Ausblick	333
BIBLIOGRAFIE		337
ABBILDUNGSVERZEICHNIS		363
ANHANG		
A.	Programmlisting »16KRA Long Memory Test Programm«	369
B.	Interview mit Marius Groth	374
C.	Sourcecode des Programms Game of Memories	378
D.	Interview mit Dr. Martin Wendt	388
E.	Interview mit James Jacobs.	398
F.	Linkverzeichnis	401
G.	Register.	407