

Andreas Lange
Klaus Spieler

WIE DIE GAMES INS MUSEUM KAMEN

PLAYER 2

ATARI INC
Santa Clara, Ca.

ER
E AUTOMATICALLY
BALL FOR HIGH SCORE

Die Geschichte des
ersten Computerspiele-
museums der Welt

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

CITY OF EVERETT
MASTER SUB
AMUSEMENT
1974
007
LICENSE

Gameshouse gGmbH (Hg.)
Andreas Lange, Klaus Spieler:
Wie die Games ins Museum kamen.
Die Geschichte des ersten
Computerspielemuseums der Welt.

www.computerspielemuseum.de

© Verlag Werner Hülsbusch,
Glückstadt 2024

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim
Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des
Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung
der Autoren möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk
wiedergegebenen Gebrauchsnamen,
Handelsnamen, Warenzeichen usw.
können auch ohne besondere Kennzeichnung
geschützte Marken sein und als
solche den gesetzlichen Bestimmungen
unterliegen.

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-203-6

Lektorat Andreas Kaizik,
Infotext GbR, Berlin
Korrektur: Werner Hülsbusch, Glückstadt
Gestaltung, Bildbearbeitung: Frank
Bernhard Übler, Leipzig
Coverentwurf: Franziska Becker / Frank
Bernhard Übler, Leipzig
Koordination Grafik: Kristin Meyer, Berlin
Druck und Bindung: Ortmaier Druck GmbH,
Frontenhausen

Bibliografische Information der Deutschen
Nationalbibliothek: Die Deutsche National-
bibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

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

Unsere Lieblings- exponate

Andreas Lange

Brown Box

134



Andreas Lange

Spielhalle

140

Andreas Lange

Painstation

146



Andreas Lange

BSS 01

152



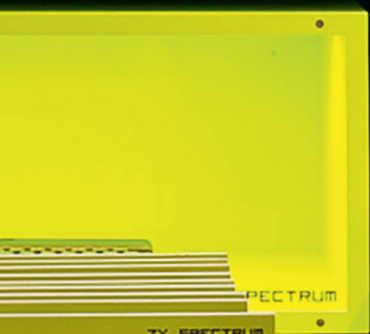


Klaus Spieler
Gamblers
 156

Klaus Spieler
**Kriegsspiele der
 Preußen**
 160



Klaus Spieler
**Vectrex
 Mine Storm**
 168



Klaus Spieler
**Joyce
 Batman**
 178

