

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 |