

Schriften zur Medienpädagogik 62

Don't Panic!

**Medienbildung für Mut und Resilienz
in einer Welt im Umbruch**

Sabine Eder
Markus Gerstmann
Anja Roß (Hrsg.)

kopaed (München)
www.kopaed.de

Schriften zur Medienpädagogik 62

Dem Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) danken wir für die Förderung des vorliegenden Bandes.

Herausgeberin

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland (GMK) e. V.

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Oberstr. 24a
33602 Bielefeld
Fon: 0521/677 88
E-Mail: gmk@gmk-net.de
Website: gmk-net.de

Für namentlich gekennzeichnete Beiträge sind die Autor*innen verantwortlich.

Redaktion: Sabine Eder, Markus Gerstmann, Anja Roß, Tanja Kalwar

Lektorat: Tanja Kalwar

Einbandgestaltung und Titelillustration: Katharina Künkel, Hanna Niestegge

© kopaed 2026

Arnulfstr. 205
80634 München
Fon: 089/688 900 98
Fax: 089/689 19 12
E-Mail: info@kopaed.de
Website: www.kopaed.de

Sonja Degenhard

Netzwerkabend beim 42. Forum Kommunikationskultur im Oldenburger Computer-Museum

Am 14. November 2025 fand ab 18 Uhr der Netzwerkabend des 42. Forum Kommunikationskultur im Oldenburger Computer-Museum (OCM) statt. Etwa 180 Teilnehmer*innen des Forums feierten bei italienischem Essen, Cocktails und tanzbarer Musik vom DJ vor der einmaligen, in Regenbogenlicht getauchten Kulisse des Schaudepots. Die Location war gerade ein Jahr alt geworden: Die neuste Errungenschaft des OCM, der OCM Hub, besteht seit November 2024. Die 400 qm große Veranstaltungshalle war der Mittelpunkt der GMK-Party. Im übrigen Teil des Museums herrschte allerdings keinesfalls Stille, denn das OCM ist ein deutschlandweit einzigartiges Hands-on-Museum für Heimcomputer, Spielekonsolen und Arcade-Automaten der 1970er- und 80er-Jahre. In allen Ecken und Enden der insgesamt 1.000 qm großen Ausstellungsfläche konnten die Teilnehmer*innen an historischen Originalgeräten programmieren, spielen und die übrigen Funktionen der Geräte erforschen. Damit möglichst viele Teilnehmer*innen von der Geschichte und den Objekten des OCM erfahren konnten, boten die museumspädagogisch versierten Vereinsmitglieder im Laufe des Abends mehrere Führungen durch die Dauerausstellung an.

Alle, die nicht an der Netzwerkparty oder den Führungen teilnehmen konnten und dennoch ein Bild vom OCM erhalten möchten, finden in diesem Text eine ausführliche Geschichte des Museums, seines Selbstverständnisses und seiner Zukunftsvision. Wir hoffen, dass der Text Lust auf einen Besuch im OCM macht. Ebenso soll dieser Text für alle, die schon einmal im OCM waren, weitere Hintergrundinformationen bieten und auch Anstoß dazu sein, das Museum bald wieder zu besuchen.

Die Geschichte des OCM

Die Geschichte des OCM beginnt mit der Idee eines Mannes: Thiemo Eddiks sammelte seit den 1990er-Jahren Heimcomputer, die er als Kind und Jugendlicher besessen oder sich vergeblich von seinen Eltern gewünscht hatte, um sich jene Systeme ins Büro zu stellen. Anfang der 2000er-Jahre war seine Sammlung (auch durch das Aufkommen des internationalen „Online-Flohmarkts“ eBay) bereits auf mehrere Hundert Computer angewachsen, sodass er in Eigenregie begann, einige kleine Ausstellungen bei Firmenfeiern und öffentlichen Veranstaltungen zu realisieren, bei denen die Besucher*innen die Geräte auch nutzen konnten. Da diese Ausstellungen allerdings immer nur

wenige Tage dauerten sowie mit einem hohen logistischen Aufwand verbunden waren, wuchs bald der Wunsch nach etwas Dauerhaftem. Im November 2008 baute Eddiks eine auf die Laufzeit von vier Wochen ausgelegte Ausstellung in der Oldenburger Innenstadt auf: In der Neuen Straße am Waffenplatz gab es einen etwa 60 qm großen Leerstand. Eddiks durfte die ehemaligen Geschäftsräume kostenfrei nutzen. Schon bald fanden sich täglich interessierte Besucher*innen ein und auch die lokale Presse wurde auf das brandneue OCM aufmerksam: Unter anderem der Lokalsender oldenburg eins¹ sowie Radio Bremen in der Sendung „buten un binnen“² brachten Beiträge über das OCM. Von Anfang an war die Ausstellung als Hands-on-Prinzip konzipiert: Die Geräte aus der Sammlung von Eddiks befanden sich nie hinter Glas wie in vielen anderen konventionellen Technik-Museen, sondern waren schon immer anfassbar und in ihrer Gänze mit Hard- und Software erlebbar. Als das Weihnachtsfest 2008 nahte und die vier Wochen vorbei sein sollten, entschieden Eddiks und die anderen Beteiligten – denn inzwischen hatten sich weitere Menschen der Idee des OCMs verschrieben –, dass der Museumsbetrieb auf zu große Resonanz traf, um ihn jetzt einfach abzubrechen. Das „Feierabendmuseum“, das anfangs täglich geöffnet hatte, war ein beliebter Treffpunkt für die Oldenburger*innen geworden und zog nicht nur diejenigen Menschen an, die persönlichen Bezug zu den Heimcomputern der 1970er- und 80er-Jahre hatten, sondern auch ältere und jüngere, die sich für diese Geräte begeisterten. Also bewarb Eddiks sich mit dem OCM bei dem Planungsbüro für das Projekt *Stadt der Wissenschaft*, das Oldenburg 2009 an die Hunte geholt hatte. Um Standort innerhalb des Projekts zu werden, musste das OCM erstmalig ein offizielles Programm für das gesamte Jahr vorweisen können. Im Zuge dessen entstanden die Quartalsflyer, die es trotz Online-Werbekanäle auch heute noch gibt. Das Jahr verging wie im Flug und schon war es wieder November; das OCM feierte seinen ersten Geburtstag. Um eine rechtliche Grundlage für die weitere Arbeit zu haben, wurde der gemeinnützige Verein Oldenburger Computer-Museum e. V. gegründet. Auf die Woche genau ist der Verein also ein Jahr jünger als die Ausstellung selbst. Es folgten weitere lokale und sogar nationale Berichterstattungen: Der NDR sendete im Niedersachsen-Magazin³ im März 2010 einen Beitrag über das Museum; die Frankfurter Allgemeine Zeitung⁴ brachte zur Sonderausstellung, die das 35-jährige Firmenjubiläum von Apple zum Thema hatte und im Mai und Juni 2011 lief, einen Artikel. Außerdem fußt in dieser Zeit der Anfang von schönen OCM-Traditionen, zum Beispiel die Monkey-Island-Themenabende⁵ zu der gleichnamigen beliebten Computerspielreihe.

2013 musste das OCM umziehen, da das Gebäude in der Neuen Straße verkauft wurde. Die Deutsche Post hatte ihren Hauptstandort am Bahnhof

gerade an einen privaten Investor verkauft; bis auf die Postfiliale im Erdgeschoss stand das Gebäude Bahnhofplatz 10 leer. Das OCM zog in den vierten Stock, wo sich ehemals die Wertbriefpost befunden hatte. Der Umzug wurde mit einer Erweiterung der Ausstellungsfläche verbunden, sodass das OCM fortan auf 600 qm bestand. Zu der neu konzipierten Heimcomputer-Ausstellung kam eine Arcade mit Flippern und Racing-Automaten hinzu, die aus der privaten Sammlung des langjährigen 2. Vorsitzenden Jörg Stumpe⁶ hervorging. Mit der Erweiterung um das Zehnfache an Fläche stieg die Attraktivität am Mitmach-Museum und die Mitgliederzahlen sprangen von 87 Personen im Jahr 2013 auf 133 Personen im Jahr 2014. Besonders das als gemütliches Intro zur Dauerausstellung der Heimcomputer der 1970er- und 80er-Jahre konzipierte „Grüne Wohnzimmer“ (wegen der Tapete mit grünem Kreismuster im 70er-Stil) im Eingangsbereich der Museumsfläche dient vielen Besucher*innen als kleine Zeitreise: Unter einem gerahmten Druck vom „Röhrenden Hirsch“ und mit zeitgenössischer Werbung auf dem Fernseher in „Holzoptik“ erinnern sich viele Menschen gern an die gute Stube der Eltern oder Großeltern. Die Gegenstände in der Massivholz-Schrankwand, wie zum Beispiel Quelle-Kataloge oder Vinyl-Schallplatten, sowie Bravo-Zeitschriften auf dem Fliesentisch beschwören eine Zeit, in der von Smartphones noch keine Rede war und all diese Funktionen, die wir heute durch Online-Versandhäuser, Musikdienste, Social Media und viele andere Apps bequem auf unseren Smartphones nutzen, noch nicht erfunden waren.

Durch den neuen Standort konnten kulturelle Veranstaltungen wie Lesungen, Konzerte oder Filmabende viel besser realisiert werden. Seit 2015 tragen sich die Mietkosten für die Museumsfläche durch die Mitgliedschaftsbeiträge. 2019 – da hatte das OCM schon 207 Mitglieder – entstand durch ein gemeinsames Projekt mit dem Masterstudiengang „Museum und Ausstellung“ an der Carl-von Ossietzky-Universität Oldenburg die Spielkonsolen-Dauerausstellung, die Geräte der ersten sechs Generationen (1972 bis 2002) enthält. Im selben Jahr entschieden sich die OCMLer*innen, das Museum auf 1.000 qm zu erweitern und mieteten einen Teil der angrenzenden, ehemaligen Briefsortierhalle an, die bislang als Lagerfläche gedient hatte. Mithilfe von Fördergeldern, professionellen Firmen und viel ehrenamtlicher Arbeit wurde die Erweiterung realisiert und schließlich im November 2024, zum 17. Geburtstag des Museums, als OCM Hub eröffnet. Ende 2024 zählte der Verein 332 Mitglieder.

Mitmachen im Hands-on-Museum

Das Alleinstellungsmerkmal des OCM war und ist dabei der Hands-on-Ansatz in allen Facetten der Museumsarbeit. Unter „hands-on“ versteht man im Muse-

umskontext das Anfassen und Benutzen von originalen Museumsobjekten, Repliken oder Modellen. Dies gilt sowohl für die Nutzung der Ausstellungsobjekte durch die Besuchenden und Workshopteilnehmenden als auch für die ehrenamtliche Arbeit der Vereinsmitglieder, die sich proaktiv bei den Museumsaufgaben beteiligen. Der Hands-on-Ansatz ist auch dann schon sichtbar, wenn man noch nie im OCM gewesen ist. Die Livestreams⁷, die während der Corona-Pandemie im Zuge der erzwungenen Schließung entstanden sind, zeigen jeweils die Beschäftigung mit einem bestimmten Ausstellungsobjekt und/oder -thema. Dass die Museumsaufgaben⁸ Sammeln, Bewahren, Erforschen, Ausstellen und Interpretieren als ehrenamtliche Gemeinschaftsaktionen auf Grundlage der Ethischen Richtlinien für Museen des ICOM erfüllt werden, überwacht der Vereinsvorstand. Unterstützt wird der Vorstand dabei durch den wissenschaftlichen Beirat Dr. Dr. Stefan Höltgen, der auch den Katalog zur Dauerausstellung verfasst hat.⁹ Die gebuchten Veranstaltungen der außerschulischen und kulturellen Bildung (Führungen, Workshops, Vorträge und andere Abendveranstaltungen) sowie die Vermietungen des Museums, durch die der Verein Einnahmen generiert, werden hauptamtlich organisiert. Darüber hinaus werden Bildungsangebote für Senior*innen von einer weiteren hauptamtlichen Stelle organisiert und durchgeführt. Der laufende Betrieb (Öffnungszeiten, öffentliche Veranstaltungen) wird größtenteils von den ehrenamtlichen Vereinsmitgliedern organisiert und durchgeführt. Die beiden hauptamtlichen Stellen werden durch externe Stiftungen finanziert. Die Arbeit des OCM trägt sich größtenteils durch die Mitgliedsbeiträge. Außerdem wird das OCM durch eine strukturelle Förderung der Stadtverwaltung Oldenburg, mehrere monatliche Zahlungen von Firmen und punktuelle Zuschüsse zu Anschaffungen durch Stiftungen finanziell unterstützt. Das OCM ist Mitglied in mehreren Netzwerken, darunter das AHOI_MINT Cluster Nordwest, das Bündnis Freie Kultur Oldenburg und der Museumsverband Niedersachsen-Bremen. Die Etablierung des OCM seit 2024 als außerschulischer Lernort für Digital- und Medienkompetenzen in Oldenburg und Umgebung trägt zu der positiven Entwicklung der Besuchszahlen bei: Von knapp 2.400 im Jahr 2016 zu knapp 12.700 im Jahr 2025.

Das Motto des 42. Forum Kommunikationskultur „Don't Panic! Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch“ passte hervorragend ins OCM. Die Workshops und Seminare sollen von der Reaktion „Ich kann das nicht!“ in Bezug auf das Programmieren und die Nutzung digitaler Medien zu „Das macht Spaß!“ werden. Während besonders ältere Menschen schnell Ängste vor der Falschbedienung digitaler Medien haben, plagen die Jüngeren im Zeitalter des wachsenden Einsatzes von Künstlicher Intelligenz vermehrt Zukunftsängste bei der Berufswahl. Mithilfe des Aufbaus von Wissen und dem Üben von Methoden können solche Ängste überwunden werden. Die Ange-

bote am außerschulischen Lernort OCM orientieren sich dabei an den Kerncurricula des niedersächsischen Informatikunterrichts, der seit 2023 Pflicht für die neunten und zehnten Klassen ist. Dabei spielt das Selbstverständnis des OCM als Ort der Begeisterung immer mit, denn Nostalgie für die 1970er- und 80er-Jahre ist nicht der einzige Motor eines Besuchs. Die Popkultur dieser Jahrzehnte – wie zum Beispiel Super Mario auf den Nintendo-Konsolen oder die zeitgenössische Musik – ist immer noch fest verankert in unserer Gesellschaft und kennt keine altersbedingten Grenzen, sodass viele Menschen mit den Objekten im OCM etwas anfangen können. Wenn etwa 80er-Jahre-Songs in Schulklassenführungen auf dem Atari 1040 ST gespielt werden und die Jugendlichen diese Sounds aus dem Serienhit „Stranger Things“ wiedererkennen, ist der erste Schritt für die Beschäftigung mit der alten Technik getan. Workshops über Themen wie z. B. Kryptografie, das Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe-Prinzip oder Mediensucht stehen neben Einheiten zu Programmierkenntnissen. Über diese niedrigschwelligen Aufgaben erhalten sowohl Kinder und Jugendliche als auch Azubis und Senior*innen Einblick in die historische und heutige Computertechnologie. Die Verzahnung von Digitalkompetenzen im täglichen und besonders auch beruflichen Anwendungsbereich mit Programmierkompetenzen wird vor dem Hintergrund der letzten ICILS-Studie von 2023¹⁰ weiter an gesellschaftlichem und politischem Gewicht erhalten, da etwa 40 Prozent der deutschen Achtklässler*innen nur grundlegende digitale Fähigkeiten besitzen. Das OCM denkt außerschulische Bildungs- und Kulturarbeit stets in Verbindung, denn in allen digitalen Lebensbereichen führt eine kreative Beschäftigung mit Software und Hardware auch zu technischer Bildung und mehr digitaler Mündigkeit. Programmierkenntnisse sind unverzichtbar, auch wenn sie nicht am Anfang der Beschäftigung mit digitalen Medien stehen. Die Zukunftsvision des OCM ist es, *der* außerschulische Lernort für Digital- und Medienkompetenzen in Nordwest-Deutschland zu werden. Das OCM befindet sich bereits auf dem Weg dorthin, indem es seine Angebote stetig weiter ausbaut und neue Themen und Inhalte in sein Portfolio aufnimmt – immer unter der Hands-on-Prämisse –, damit die nachfolgenden Generationen den verantwortungsvollen Umgang mit den Computern in ihren Hosentaschen nicht verlernen. Außerdem treibt das OCM die Professionalisierung seines Museumsbetriebes weiter voran, nämlich durch die bis dato größte Sonderausstellung seiner Vereinsgeschichte: Im April 2026 wurde anlässlich des 50. Firmenjubiläums von Apple die Sonderausstellung „50 Jahre Apple – Vom Garagenprojekt zur globalen Kultmarke“ eröffnet.

Dass dieses Engagement ankommt und geschätzt wird, zeigte sich auch im November 2025: Einige Teilnehmer*innen des Forum Kommunikationskultur feierten auch am nächsten Tag weiter, nämlich zusammen mit den

Vereinsmitgliedern den 17. Geburtstag des OCM. Durch die neue Sonderausstellung zum 50. Firmenjubiläum von Apple, die am 4. April 2026 eröffnete und bis September 2026 lief, wurde die Begeisterung für die Technik und das Lebensgefühl der 1970er- und 80er-Jahre weiter hochgehalten. Beim Verfassen dieses Textes zählte der Verein 420 Mitglieder – Tendenz steigend.

Anmerkungen

- 1 Der Beitrag vom November 2008 ist hier abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=CypgeHbPSMk> [Stand: 31.03.2026].
- 2 Der Beitrag vom November 2008 ist hier abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=5xHUimNvFrk> [Stand: 31.03.2026].
- 3 Der Beitrag vom November 2008 ist hier abrufbar: <https://www.youtube.com/watch?v=JV2giDKjLLw> [Stand: 31.03.2026].
- 4 Leider ist der Artikel nicht mehr abrufbar. Als weiteres Beispiel für die Berichterstattung über Niedersachsen hinaus sei hier die Online-Präsenz des Apple-Magazins „Mac & i“ des Verlags heise genannt: www.heise.de/news/Computermuseum-Oldenburg-mit-Apple-Schau-1244392.html [Stand: 27.03.2026].
- 5 Der Lokalsender oldenburg eins begleitete im Januar 2011 einen dieser Abende: <https://www.youtube.com/watch?v=fwGMNJSwBZU> [Stand: 31.03.2026]
- 6 Stumpe verstarb nach schwerer Krankheit im Februar 2024. Einige engagierte Vereinsmitglieder kümmern sich weiterhin liebevoll um die konservatorisch herausfordernden Geräte, die Stumpe hinterließ. Vier Mal im Jahr ist die Arcade zu den beliebten „OCM Play“-Veranstaltungen zugänglich.
- 7 Als Beispiel sei hier der beliebteste der insgesamt 45 Livestreams über den Amstrad/Schneider CPC, einem Heimcomputer in der Dauerausstellung genannt, der knapp 6.800 Aufrufe auf YouTube hat: <https://www.youtube.com/watch?v=uzP3nzHaWio> [Stand: 31.03.2026]
- 8 Siehe zur neuen Museumsdefinition Brulon Soares, Bruno/Bonilla-Merchav, Laurant (2006): *The Museum Definition Handbook. Words Inspiring Action*. Abrufbar unter: <https://icom-deutschland.de/publikationen/the-museum-definition-handbook-words-inspiring-action/> [Stand: 07.04.2026].
- 9 Hölftgen, Stefan (2021): *RESUME. Hands-on Retrocomputing*. Bochum: projektverlag.
- 10 Eickelmann, Birgit et al. (Hrsg.) (2024): *ICILS 2023 #Deutschland – Computer- und informationsbezogene Kompetenzen und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking von Schüler*innen im internationalen Vergleich*. Münster: Waxmann.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Der Name der Urheberin soll bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.