

## Im Computermuseum

**Der deutsche Computerpionier Heinz Nixdorf gab ihm seinen Namen: dem Heinz Nixdorf MuseumsForum. Die Bandbreite des Museums reicht von alten Tontafeln über Telefone und Computerspiele bis zu „Petra“ und „Peter“.**

„Hallo, ich heiße Petra. Meine Aufgabe ist es, Sie durch diese Ausstellung zu führen. Hier sehen Sie die Ziele, zu denen ich Sie bringen kann.“

Petra ist ein 1,20 Meter großer Roboter. Auf Knopfdruck führt sie die Besucher durch die Ausstellung des „Heinz Nixdorf MuseumsForums“ in Paderborn. In der ersten Etage übernimmt diesen Job dann ihr „Kollege“ Peter. Beide sind Attraktionen des 1996 gegründeten Museums, das sich laut Guinness-Buch der Rekorde das weltgrößte Computermuseum nennen darf. Etwa 5000 Exponate sind zu sehen, darunter auch alte Tontafeln aus Mesopotamien, die Aufschluss geben über den Ursprung von Schreiben und Rechnen, sowie eine besondere Attraktion: der sogenannte „Schachtürke“. Den Namen bekam dieser kleine Schrank mit einem verborgenen Mechanismus und einem Schachbrett auf der Abdeckung wegen einer hinter ihm sitzenden orientalisch gekleideten Figur. Die Schachmaschine war allerdings ein **Bluff**, denn in dem Schrank saß jemand, der den Mechanismus der Schachfiguren betätigte. Großen Raum in der Ausstellung nehmen natürlich Telefone, Taschenrechner und Computer aus verschiedenen Jahrzehnten ein. Sie sollen zeigen, wie schnell sich Alltagstechnik gewandelt hat. Vor allem die Telefone wecken bei Besucherinnen und Besuchern des Museums Erinnerungen:

„Ja? Ah, wo bist du denn? / Schön ist das. Man erinnert sich wieder dran, und es macht Spaß, hier zu spielen. Kann mir jetzt wieder vorstellen, wo unser Telefon gestanden hat zu Hause und wie meine Mutter immer saß, am Telefonieren, und es war spannend. / Es war ja schon der Fortschritt, dass man das Telefon zu Hause hatte und nicht mehr ins Dorf gehen musste, um da telefonieren zu können, in 'ner Telefonzelle.“

Ein Telefon zu Hause zu haben, war etwas Besonderes. Manchmal war es an der Wand montiert, hatte meist ein zu kurzes Kabel und besaß eine Wählscheibe. Diese gab einem die Freiheit, selbst eine Nummer zu wählen und nicht mehr von anderen weitervermittelt zu werden. Wer sich einen heimischen Telefonanschluss nicht leisten konnte, musste von einer Telefonzelle aus, einem öffentlichen Telefon, in das man Geld hineinwerfen musste, telefonieren. Und das ist noch gar nicht so lange her, nur ein halbes Jahrhundert. Aber nicht nur das Telefon zeigt, wie schnell sich Alltagstechnik gewandelt hat. Das trifft auch auf die Computer zu. Nicht ohne Grund ist das Museum in der ehemaligen Firmenzentrale der Nixdorf Computer AG untergebracht. Mit noch nicht einmal 30 Jahren gründete Heinz Nixdorf im Jahr

1952 in Essen seine erste Firma: das Labor für Impulstechnik. 1959 fusionierte es mit einer anderen Firma zur Nixdorf Computer AG und verlegte den Firmensitz nach Paderborn. Den Durchbruch brachten Mitte der 1960er Jahre Tischrechner, die Nixdorf zu Kleincomputern weiterentwickelte. Seine Idee war es, Computer alltagstauglich zu machen, sagt der frühere Geschäftsführer des Museums, Kurt Beiersdörfer:

„In einer Zeit, wo es nur Superrechner gegeben hatte, große Rechenzentren, hat er gesagt: ‚Der Computer soll an den Arbeitsplatz des einzelnen Mitarbeiters kommen‘, und das hat er auch realisiert. Und damit war er der Wegbereiter auch für den heutigen PC.“

Mit seinen kleinen Rechenmaschinen hatte Heinz Nixdorf eine Marktlücke entdeckt, denn in den 1960er Jahren beherrschten Weltfirmen wie IBM mit ihren Superrechnern, Großrechnern, die in Unternehmen standen, den Markt. Nixdorf wurde zum Wegbereiter, schaffte die Voraussetzungen, für die heutigen Personalcomputer. Auch die Idee zu dem Museum geht auf ihn zurück. Als er zum 25-jährigen Firmenjubiläum 1977 historische Büromaschinen geschenkt bekam, schlug er vor, ein Computermuseum zu bauen. Verwirklicht wurde die Idee dann fast 20 Jahre später, die von ihm angelegte Sammlung diente als **Grundstock**. Nixdorf selbst erlebte die Eröffnung durch den damaligen Bundeskanzler Helmut Kohl am 24. Oktober 1996 nicht mehr. Kohl, der sich in der Ausstellung die ersten Handys und Rechner angesehen hatte, zeigte sich in seiner anschließenden Eröffnungsrede damals begeistert vom technischen Wandel:

„Wenn man da oben die kleinen Rechner sieht und was dort jetzt angeboten wird, und die Vorstellung, was man jetzt in der Schule schon unter der Bank alles machen kann, dann hat man eine ziemliche Vorstellung davon, wie weit das von meinem Abiturjahrgang 1950 entfernt ist.“

Unter der Schulbank mal etwas auf dem eigenen Mobiltelefon nachgucken: Das war zu Kohls Zeiten undenkbar. Bei den jungen Besuchern im Heinz Nixdorf MuseumsForum ist vor allem die Abteilung mit den Computerspielen beliebt. Hier gibt es sie, die PC-Spiele aus der Computer**steinzeit**, wie „Pong.“ Dabei muss ein quadratischer Spielball von zwei senkrechten Strichen auf dem Bildschirm hin- und hergeschlagen werden. Bei einem anderen Spiel schießt ein Raumschiff Weltraummonster ab, in wirklich wackeliger Bildqualität. Den historischen Computerspielen auf den großen Monitoren **kann** der 14-jährige Vincent schon **etwas abgewinnen**:

„Das finde ich eigentlich schon viel besser als 'n Handy, weil der Bildschirm ist weiter weg, so dass man auch nicht so Probleme mit seinen Augen bekommt. Das ist dann nicht so schädlich, glaube ich.“

---

Das Interesse an Technik ist da. Pro Jahr besuchen 120.000 Menschen das Paderborner Museum – nicht zuletzt auch, weil man hier mit der Zeit geht. So führt ein Multimediaguide, den sich Besucherinnen und Besucher als App aufs Smartphone laden können, auf Deutsch, Englisch und Französisch durch das Museum. Geboten werden unter anderem kurze Videos und Hintergrundinformationen, aber auch ein Quiz. Wer mit einem guten Gefühl, etwas dazugelernt zu haben, das Museum verlassen will, wird sicher viele der Fragen des Quiz' beantworten können.

*Autor/Autorin: Björn Haubrok, Beatrice Warken*

---

## Glossar

**Bluff, -s** (m., aus dem Englischen) – hier: die Täuschung; die Irreführung

**Grundstock, -stöcke** (m.) – etwas, das weiter ergänzt werden kann; etwas, auf dem man aufbauen kann

**Steinzeit** (f., nur Singular) – hier übertragen für: eine längst vergangene Zeit

**(einer Sache) etwas abgewinnen können** – etwas Gutes an einer Sache oder einer Situation finden