

Zeitschrift: Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band: 115 (1989)
Heft: 49

Artikel: Das Computer-Spiel von Bethlehem
Autor: Knobel, Bruno / Matuška, Pavel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-618721>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 14.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

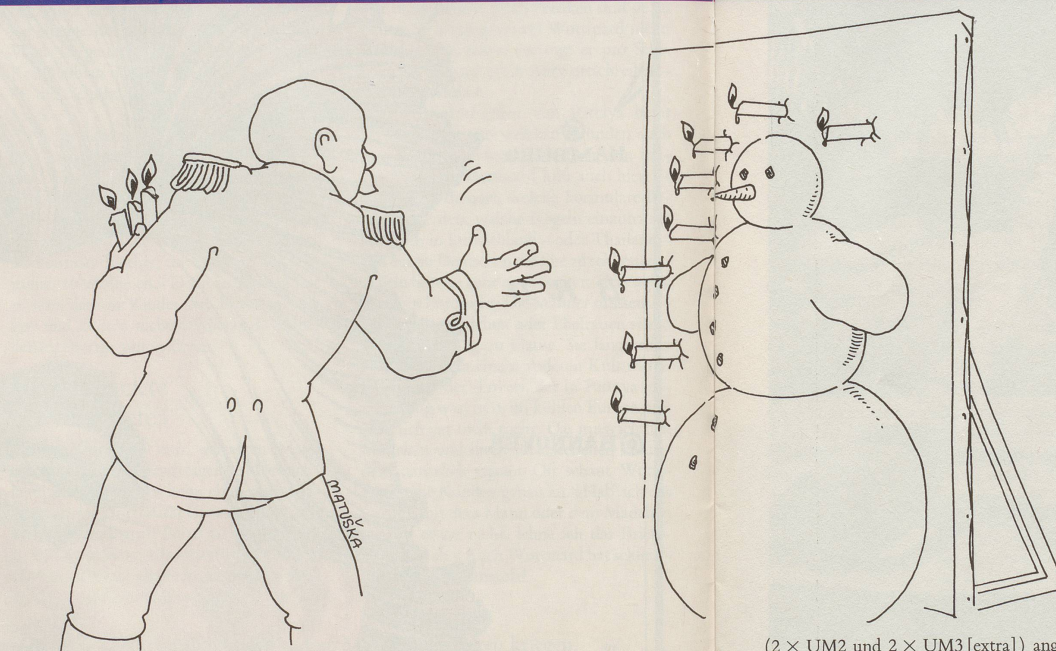
Das Computer-Spiel von Bethlehem

VON BRUNO KNOBEL

ADVENTSZEIT - DAS WAR IN meinen Kinderjahren die Zeit, als ich ans Christkind Wunschzettel schrieb, die dann zwischen Fenster und Vorfenster geschoben wurden. Waren sie anderntags verschwunden, war dies ein untrügliches Zeichen dafür, dass der Zettel zumindest unterwegs an seinen Bestimmungsort war. Ob und wie gnädig die Wunschliste höheren Orts aufgenommen würde, das blieb bis zum Weihnachtsfest offen. Und die Erwachsenen taten alles, um die Hoffnung auf Erfüllung aller säuberlich formulierten Wünsche in realistischen Grenzen zu halten.

Es gebe Kinder, so wurde mir verständlich gemacht, die seien so arm, dass sie reich beschenkt zu werden verdienten als ich, so dass ich damit rechnen müsse, dass deswegen der eine oder andere meiner Wünsche unerfüllt bliebe. Das vermochte ich einzusehen, obwohl es mich schon ein bisschen enttäuschte, dass sogar die christkindliche Organisation offenbar an Versorgungsmängeln litt. Meine Hoffnung, meine Wünsche würden mir dennoch möglichst ohne allzugrosse Abstriche erfüllt, nährte ich aus dem Umstand, dass ich meine Wunschliste mit aller nur denkbaren Sorgfalt formuliert und geschrieben hatte.

Dazu wurde ich gezwungen durch den warnend-anekdoteschen Ratschlag, den mir die Erwachsenen zu geben pflegten: Ein Kind habe einmal auf seinem Wunschzettel in nur schwer lesbarer Schrift und mit vielen Fehlern geschrieben, es wünsche sich «Rösslein und Wägelchen» zum Spielen, was dann dazu geführt habe («denk daran!», dass auf dem Gabentisch «Rösslein und ein Weggli» gelegen hätten. Solchen unverzeihlichen Missverständnissen beugte ich natürlich vor und stärkte mit formvollendeter Kalligraphie und makelloser Orthographie meine Zuversicht ...



DARAN ERINNERTE MICH jüngst der fast hundertseitige, viel-farbige Weihnachtskatalog in Hochglanzpapier eines grossen Spielwarengeschäftes. Kindern von heute wird der Wunschzettel leicht gemacht. Sie brauchen nur noch im Katalog das Gewünschte anzukreuzen. Zur Ausfertigung eines Wunschzettels muss man heute nicht einmal mehr schreiben können. Das hat seinen Sinn, denn damit vermag das Schenk-Management des Christkindes sogar schon die Aller kleinsten zu erfassen. Das ist auch nötig geworden!

Im besagten Katalog stiess ich nämlich auf Erstaunliches im Angebot von Computerhaftem. Was es da alles schon für *Fünfjährige* gibt(!): Ein Apparat (für bloss Fr. 299.-), der das elterliche Fernsehgerät zu einem

Spiel- und Lernsystem erweitert. Oder «Mein erster sprechender Computer» (für den Spottpreis von Fr. 229.-). «Mein Computer-Freund» (Fr. 189.-) soll sogar schon *Vierjährige* nützlich sein. Verblüfft hat mich aber, dass der mit «lustigem LCD-Spiel» angereicherte «Professor-mädchenschlau»-Apparat (Fr. 79.-) schon für *Dreijährige* bestimmt ist ...

Vergeblich im Katalog gesucht habe ich jene Art von Adventskalender, wie ich ihn einst in Gebrauch hatte: an dem ich an jedem Abend im Advent ein Fensterchen öffnen durfte. Eigentlich dürfte man erwarten, dass heutzutage – für *Zweijährige* – derartige Kalendarien in einem strapazierfähigen System der elektronischen Datenverarbeitung angeboten werden, mit Batterien

(2 x UM2 und 2 x UM3 [extra]) angetrieben oder mit Netzgerät, das sich «auch für alle YENO-Spiele eignet».

ZU MEINER ZEIT HATTE ES ZUM Advent gehört, dass biblische Weihnachtsgeschichten erzählt wurden. Darin war meine Grossmutter – wie ein Kind von heute sagen würde – «grosse Klasse», wenn nicht «supergeil». Als dann, viele Jahre später, Schallplatten und Tonbandkassetten aufkamen, auf denen mehr oder weniger begnadete Erzähler in feiner Bühnensprache die Mütter und Grossmütter von Erzählpflichten entlasteten, da rümpften manche die Nase und beklagten solchen «Fortschritt». Zu Unrecht, wie sich heute er-

weist. Denn jener Stand der Entwicklung war ja nur eine bedauerliche, aber unvermeidbare Vor- oder Zwischenstufe.

Die Endstufe – aber auch sie wohl nur vorläufig – ist, so nehme ich an, das weihnachtsgeschichtliche Advents-Computer-Spiel für Kinder ab anderthalb Jahren. Und der Zahl ihrer möglichen Modelle dürften keine Grenzen gesetzt sein. Denkbar wäre beispielsweise das «Bethlehem-Quick-Shoot»-Spiel: Da stürmt auf Knopfdruck der Josef auf die winzige Mattscheibe und schießt überall auftauchende hartherzige Herbergs-Wirte über den Haufen, bis es – bei hinreichendem Geschick des kindlichen Manipulanten – gelingt, ans Ziel zu kommen, nämlich zu einer Unterkunft und einem Plätzchen zum Gebären für Maria. Als Zeichen für das glückliche Gelingen ertönt aus dem Computerchen die Melodie «Mir sind mit em Velo daa...», was einem Kleinkind ja allemal noch besser ins Ohr geht, als wenn eine Computerstimme blechern (und in englischer Sprache) quäken würde: «Es geschah aber, dass ein Gebot von Kaiser Augustus ausging, dass die Bevölkerung aller Welt geschätzt werde ... Und jedermann zog, dass er sich schätzen liesse, ein jeder in seine Stadt ...»

ALS ÄUSSERST SPANNEND könnte ich mir auch ein Computerspiel «The big Three» vorstellen. Daringinge es darum, die drei Weisen aus dem Morgenland durch alle Fährnisse auf ihrem beschwerlichen Weg in Richtung Stern von Bethlehem zu lenken und – zack-zack-zack – vor bedrohlichen Gangstern, Wölfen, Räubern, hungrigen Hyänen und Drogenhändlern (je mit geschicktem Blattschuss, versteht sich) zu beschützen, bis sie ebenso glücklich wie endlich die ärmliche Krippe im Stall vom Aussehen einer New Yorker Hot-Dog-Bude erreichen und durstig zur Coca-Cola-Flasche greifen dürfen.

Solches Gelingen – was einem Zweijährigen immerhin allerhand abfordert – wird triumphierend signalisiert durch die uralte

Melodie «I'm dreaming of a white Christmas», was dem spielenden Knirps ja auch wesentlich geläufiger sein dürfte als nüchterne Worte wie: «Es kamen auch drei Weise aus dem Morgenland. Sie beteten das neugeborene Kindlein an und brachten ihm Geschenke: Gold, Weihrauch und Myrrhe ...»

Denn ich entsinne mich noch lebhaft, wie sehr meine Phantasie strapaziert worden war, als meine Grossmutter weiland – erzählend – von «Weihrauch» und «Myrrhe» gesprochen hatte. Ich hatte mir darunter nichts, höchstens etwas Essbares vorstellen können. Ich glaube nicht, dass einem Kind von heute solches Rätseln noch zugemutet werden darf!

Ich stelle mir vor, es wird einmal Kinder mit Netzanschluss geben. Und wenn man diese richtig einstellt, plärren sie «O Tannenbaum, o Tannenbaum ...», und den Erwachsenen bleibt nur noch, den Kinderlein zu erklären, was mit Tannenbaum einmal gemeint war.

«Das Gegenwärtige oder das Zukünftige, alles ist euer.» (1. Kor.)

Erleben Sie den Skiwinter



Verlangen Sie unsere Unterlagen:

- ☐ Ortsprospekte
- ☐ Hotels, Ferienwohnungen
- ☐ Skiplauschwochen
- ☐ Gruppenunterkünfte

Verkehrsbüro Flumserberg
CH-8898 Flumserberg, Tel. 085-33232

118

Demnächst

Rettet die Tierwelt

und tragt im Winter keine Pudelmützen! ks