

**Zeitschrift:** Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin  
**Band:** 117 (1991)  
**Heft:** 9

**Artikel:** Wie Peter fast ein Computer wurde  
**Autor:** Regenass, René / Barth, Wolf  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-603720>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 15.01.2026

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



# Wie Peter fast ein Computer wurde

Ein Märchen von René Regenass

**A**ls Peter neun Jahre alt war, fragte ihn der Vater, was er im Leben einmal werden möchte.

Wie aus dem Kanonenrohr geschossen sagte Peter: ein Computer.

Das heisst Computer, belehrte ihn der Vater.

Dann halt Computer.

Aber das kannst du nicht werden, weil der Computer eine Maschine ist.

Dann verwandle ich mich eben in eine Maschine.

Das kann kein Mensch, auch *du* nicht, erwiderte der Vater.

Woher willst du das wissen?

Es ist so, Mensch ist und bleibt Mensch, so wie die Maschine eine Maschine bleibt, bis sie kaputt ist.

In den Märchen, die mir Mutter abends erzählt, verwandeln sich auch Menschen.

Ja, aber entweder in andere Menschen oder in Tiere wie die Froschkönigin.

Damals hat es noch keine Maschinen gegeben, sonst hätten sich gewiss auch Menschen in Maschinen verwandeln können.

Ja, doch nur in Märchen wäre das möglich. Darum sind es auch Märchen.

Willst du damit sagen, dass Märchen nicht wahr sind?

Märchen sind erfunden.

Mutter hat mir gesagt, dass alles, was in den Märchen vorkommt, einmal passiert sei.

Das hat sie bestimmt nicht so gesagt.

Doch, ich weiss es.

Lassen wir das. Sag mir lieber, was du machen würdest, wenn du dich in einen Computer verwandeln könntest.

Ich wäre in einem wunderschönen Schloss in einem wunderschönen Zimmer und würde schlafen, bis mich jemand weckt. Eine Prinzessin, vielleicht auch der König. Heute sind Könige nicht mehr wie früher, sie tragen keine Krone mehr und haben Kleider wie wir, nur viel feinere.

Gut, sagte der Vater. Und dann?

Eben, es käme jemand und würde mich einschalten. Auf meinem Gesicht erschienen wundersame Zeichen, ein leises Brummen ginge von mir aus, etwa so, wie eine Katze schnurrt.

Der Knabe stockte.

Das ist nicht sehr spannend, warf der Vater ein.

Es geht ja erst richtig los. Der König würde die Tasten drücken, ich gäbe ihm die ge-

wünschte Auskunft. Wie viele Pferde im Stall stehen, wie viele auf der Weide sind. Oder — der Knabe überlegte — wieviel Geld in der Schatzkammer liegt. Sofort zeigte ich ihm die richtige Zahl mit einem Piepston an. Der König wäre so begeistert, dass er mich zu seinem Berater machen würde.

Könige haben heutzutage keine Pferde mehr, auch keine Schatzkammern, sondern besitzen Häuser, Aktien, und das Geld liegt in einem Safe, auch der Schmuck wäre dort verwahrt.

In England hat der König aber noch Pferde.

Meinetwegen.

Vielleicht ist es ein noch sehr junger König und möchte mit mir spielen. Das wäre ganz toll. Ich würde Raumschiffe über mein Gesicht rasen lassen, er müsste sie abschiessen. Oder wir spielten Katz und Maus. Ich müsste die Maus fressen, er muss sehen, wie er mir entwischt.

Du stellst dir das sehr einfach vor.

Aber ich will doch ein Computer werden.

Gut, werde du ein Computer, sagte der Vater abschliessend.

**A**ls Peter dreissig Jahre alt war, hatte er seinen Traum verwirklicht, soweit es die Realität zulies. Er war Computertfachmann geworden. Viel mehr noch: Hersteller eines Computers, der weit mehr war als ein Computer. Nein, das stimmte auch wieder nicht. Vielleicht ist es mit Worten nur unzulänglich zu beschreiben.

Jedenfalls hielten ihn die Leute für einen Erfinder. Vom *Time Magazine* wurde er sogar als Mister Elektronik gepriesen, als ein Mann, der dem Computer ein menschliches Antlitz geschenkt habe. Das mit dem «menschlichen Antlitz» war natürlich eine bildhafte Umschreibung. Es war jedoch nicht zuviel gesagt. Sowohl bei den Erwachsenen als auch bei den Kindern wurde der Name Peter zu einem Begriff, bei jenen war er ein Genie, bei diesen ein neuer Peter Pan.

Peters Computer, so benannte er selbst den von ihm entwickelten Typ, konnte sprechen wie ein Mensch, nicht so abgehakt und schnarrend als wäre er ein Roboter. Er sprach mit der Stimme, die man ihm eingab. Und er führte richtige Gespräche. Die einzige Vorgabe war, dass man die entsprechende Taste drücken musste; unter einer Vielzahl von Kommunikationsvarianten konnte gewählt werden. Zum Beispiel: Geschäftsab-

schluss, Stammtisch, Bargeflüster, Politik, Musik, Mathematik, Erdkunde.

War die entsprechende Taste bedient, konnte sogleich gestartet werden.

Der Computer begrüsst erst freundlich den Operator oder die Operatorin. Auf dem Bildschirm erschien kurz das Foto dieser Person. Dann konnte das Gespräch beginnen.

Der Peters-Computer lieferte aber nicht simple Fragen oder Antworten, vielmehr versuchte er, durch Korrekturen den Partner oder die Partnerin vor Fehlern zu bewahren. Nur wer gleichzeitig die Taste «heavy» drückte, bekam ein Gespräch, das der Peters-Computer ohne Simulation führte, gewissermassen als eigenständige Persönlichkeit.

**N**ehmen wir einmal die Variante «Begegnung Mann — Frau, Annäherung» als Eingabe. Der Partner des Computers ist ein etwa vierzigjähriger Mann, eher unbeholfen. Die Taste «heavy» wird in diesem Fall selbstverständlich nicht gedrückt.

Mann: Guten Tag Frau Müller, nett, Sie wieder einmal zu sehen.

Computer: Mich freut es auch. Wie geht es Ihnen?

Mann: Nicht schlecht, sogar sehr gut, wenn ich in so charmanter Gesellschaft bin.

Computer: **Stop, zu direkt, keine Party, sondern Strassenszene. Go back.**

Mann: (wiederholt) Nicht schlecht.

Computer: **Stop. Kommunikation abgebrochen. Anderer Einstieg. Go back.**

Mann: Eigentlich gut, kann nicht klagen.

Computer: Ich dachte, Sie seien krank, schon lange habe ich Sie nicht mehr an der Tramhaltestelle gesehen.

Mann: Ich war für längere Zeit im Ausland.

Computer: Ach ja? — Wo denn, wenn ich fragen darf?

Mann: In China und in Thailand.

Computer: Da haben Sie bestimmt viel erlebt.

Mann: Das kann man wohl sagen.

Computer: Mich interessiert besonders China.

Mann: Ist auch faszinierend.



Computer: **Stop. Gespräch führt nicht zum Ziel. Go back.**

Mann: Ist auch faszinierend. Vielleicht haben Sie mal Zeit, um sich mit mir darüber zu unterhalten.

Computer: Eine ausgezeichnete Idee.

Mann: Hätten Sie heute nach Feierabend frei?

Computer: **Sehr gut. Alles weitere ergibt sich. Gespräch beendet. Stop.**

Aber auch bei wissenschaftlichen Themen erwies sich der Peters-Computer als unentbehrliche Hilfe. Er erklärte mathematische Funktionen und physikalische Gesetze mindestens so gut wie ein ausgewiesener Lehrer. Und für Kinder machte er den Clown, sagte Nonsensverse auf, spielte mit ihnen Halma oder Schwarzer Peter. Ausserdem erwies er sich für Schachfreunde als harter Gegner, der kaum zu schlagen war.

Der Peters-Computer konnte aber noch mehr. Am Telefon angeschlossen, vermittelte er das Bild der angerufenen Person. Und er war ein Gentleman. Er schaltete sich ins Gespräch ein, wenn der oder die Ange-

rufene gerade beim Essen war, sagte: Fassen Sie sich kurz, Sie stören.

Stieg eine Frau aus dem Bad, aufgeschreckt durch das Läuten, so schob sich ein Schleier über den Bildschirm, eine Stimme verkündete: Rufen Sie später an, die Situation könnte der Dame peinlich sein.

Es versteht sich von selbst, dass der Peters-Computer auch über alle andern telekommunikativen Fähigkeiten verfügte; es konnten mit ihm Bankgeschäfte erledigt, Einkäufe besorgt, Bestellungen aufgegeben werden. Für Hobbybastler vermittelte er eine Fülle von wertvollen Tips.

Ja, der Peters-Computer war beinahe ein Mensch. Es fehlte ihm bloss die menschliche Gestalt.

Kein Zweifel, der grosse Peter hatte den Wunsch des kleinen Peter, sich in einen Computer zu verwandeln, weitgehend erfüllt. Das Manko, nicht selbst zum Computer geworden zu sein, war unerheblich. Sein Name prangte auf allen Modellen aus seiner Firma. Und er selbst wurde fast nur noch als King Peter angesprochen. Auch sonst verhielt es sich wie in einem Märchen:

Tausende von Leuten schrieben ihm glühende Dankesbriefe oder liessen sie per Peters-Computer übermitteln. Darin hiess es etwa: Wie unendlich froh bin ich, nun ein Gespräch mit einer Frau führen zu können, ohne vor lauter Hemmungen das Falsche zu sagen.

Oder: Nun hat mein Sohn das Gymnasium doch noch geschafft, und zwar mit Hilfe des mathematischen Lehrgangs am Peters-Computer.

Der kleine Peter von einst war der grosse, bewunderte Peter geworden. Wie ein Märchenprinz wurde er gefeiert. Wo er auch auftauchte, der Jubel kannte keine Grenzen. Die Medien rissen sich um ihn.

Peter gab sich allerdings wortkarg. Er war keineswegs so gewandt, wie er sich mit seinen Computern präsentierte. Auch seine Kenntnisse waren beschränkt, keine Spur von Allwissenheit, wie ihm manche Fans andichten wollten.

Sein Verdienst und sein Geheimnis waren lediglich, zum richtigen Zeitpunkt das Patent einer bankrotten Computerfirma aufgekauft zu haben. Der Mann, der schon alles, was später der Peters-Computer vermochte, erfunden und aufgezeichnet hatte, überlebte die Pleite seiner Firma nicht. Er starb noch am Tag der Vertragsunterzeichnung. Mit Vornamen hiess er ebenfalls Peter, und so musste der Nachfolger nicht einmal den Namen des Computers ändern.

Ja, so ungefähr sind moderne Märchen.

Peters Eltern waren inzwischen über achtzig Jahre alt.

Bei einem Besuch des Sohnes sagte der Vater zu ihm: Jetzt ist aus dir doch ein Prinz aus dem Märchenland geworden. Alles liegt dir zu Füssen.

Ja, sagte Peter, es ist tatsächlich wie im Märchen. Nur fehlt mir zu meinem Glück noch eine Prinzessin.

Sicher wirst du viele Verehrerinnen haben, du hast höchstens die Qual der Wahl.

Wenn dem nur so wäre, seufzte der Sohn, aber ich bin so schüchtern.

Dann befrage doch deinen Computer.

Die Anleitungen hören leider immer auf, wenn ich mit einer Frau die Wohnung betrete.

Wenn die Richtige kommt, ergibt sich alles von selbst, nur Mut, mein Sohn.

Bis jetzt ist sie nicht erschienen.

So gib eben ein Heiratsinserat auf, mit der Computerauswahl solltest du gewiss eine in Liebesdingen erfahrene Frau finden.

Eine glänzende Idee, sagte Peter, das will ich morgen schon tun.

Und damit ist das moderne Märchen zu Ende. Wenn sie nicht gestorben sind, leben sie noch heute und sind glücklich.

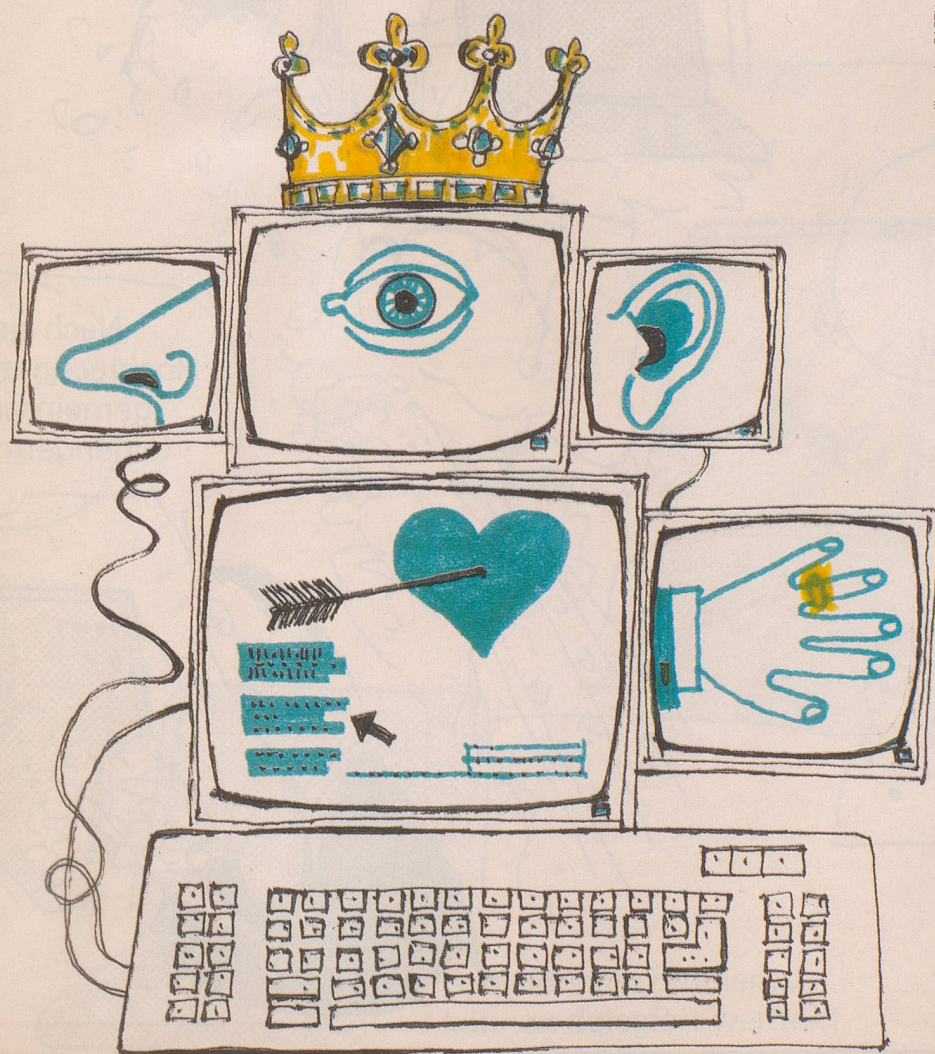


Illustration: BARTH