

Zeitschrift: Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band: 119 (1993)
Heft: 15

Artikel: Wenn der Generaldirektor plötzlich Latzhosen trägt...
Autor: Etschmayer, Patrik
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-606890>

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: 14.01.2026

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

Patrik Etschmayer

Wenn der Generaldirektor plötzlich Latzhosen trägt ...

In der Medizin scheinen Prävention und Aufklärung als Mittel der Gesundheitserhaltung endlich Früchte zu tragen. Es wird weniger getrunken und geraucht, und auch auf die Ernährung wird mehr geachtet. Auch das Fitnesstraining breiter Bevölkerungsschichten sollte die Herzen unserer stressgeplagten Ärzte höher schlagen lassen. Wenn da nicht eine neue Bedrohung aufgetaucht wäre ...

Wie es aussieht, werden die grösste Gefahr für die Volksgesundheit bald einmal ein hyperaktiver Klempner und ein manisch bewegungsgieriger Igel sein. Die Rede ist natürlich von Mario und Sonic, den Bannerrträgern von Nintendo und Sega, den Marktführern im Heimvideo-Spielbereich.

Zehntausende in der Blüte ihrer Jahre stehende Schweizer kleben nämlich vor ihren Fernsehern und verbringen Stunden damit, gefangene Prinzessinnen aus den Fängen bösartiger Monster zu befreien und gemeine Tierquäler zu bekämpfen.

Organische Schäden sind zwar auch bei Dauerspielern noch nicht bekannt (mit Ausnahme einiger epileptischer Anfälle, die man sich allerdings genausogut beim TAF holen kann), aber im psychischen Bereich wurden schon einige bedenkliche Fälle von Wirklichkeitsverlust festgestellt, wobei speziell Super-Mario hervorstach und immer noch sticht (vermutlich, weil es doch noch einfacher ist, sich mit einem italienischstämmigen Klempner als mit einem Igel zu identifizieren).

Krankheitsbild und -verlauf sind praktisch immer gleich: Zu Beginn fällt vor allem auf, dass die Opfer nicht mehr ihre übliche Kleidung, sondern Latzhosen und Baseballmützen zu tragen beginnen.

Paranoide Verhaltensweisen

Bei einem Sekundarschüler ist das noch nicht unbedingt ein Grund, einzutreten. Wenn allerdings ein Generaldirektor plötzlich so aufkreuzt, könnte dies durchaus schon einen gewissen Autoritätsverlust mit sich bringen.

In der zweiten Phase werden die Symptome von Phase eins ausgeprägter: Zu der Kleidung werden nun auch noch Klempnerwerkzeuge mitgeschleppt und die Opfer beginnen, auf billigen Zigarren herumzukauen. Auch dies rechtfertigt noch kein direktes Eingreifen, wenn man bedenkt,

dass sich diverse Volksvertreter wesentlich merkwürdiger benehmen, ohne je an einem Videospiel gesessen zu haben.

Wer allerdings von der zweiten in die dritte Phase rutscht, kommt um eine Behandlung nicht mehr herum... Hier schlägt nämlich das Faktum, dass Mario im Spiel mannigfaltigen Gefahren durch Schildkröten, Echsen, Maulwürfen und anderes Getier ausgesetzt ist, auf die Persönlichkeit des spielsüchtigen Opfers durch: Paranoide Verhaltensweisen beginnen das normale alltägliche Verhalten zu bestimmen.

Das alleinige Erwähnen von Schildkröten und Maulwürfen ruft ein sofortiges, manisches Herumhüpfen und Wegducken her vor, während ohne Unterbruch magische Pilze – wegen deren beschützenden Kräften – gesucht werden.

Neue Behandlungsformen

Die Psychiater standen bei diesen Fällen vor einem Rätsel. Nichts – weder Gesprächs- und Gestalttherapie noch Medikamente und Elektroschocks – schien in der Lage zu sein, die Opfer wieder in die wirkliche Welt zurückzubringen. Sämtliche Behandlungsversuche der Mediziner wurden einfach als neuer Angriff in einer neuen Spielebene interpretiert und durch den Patienten verzweifelt in seinem imaginären Überlebenskampf abgewehrt.

Erst der Gedankenblitz eines Studenten brachte die Lösung des Dilemmas und die bisher einzige wirksame Methode zur Heilung des SMS (Super-Mario-Syndroms). Die Lösung besteht darin, den Patienten das Spiel zu Ende spielen und die Prinzessin Toadstool befreien zu lassen. Dazu war es allerdings nötig, einen ganzen Flügel der psychiatrischen Klinik Wil in eine Nachbildung eines Videospiels umzugestalten. Da dies mit erheblichen Kosten verbunden war, gab es natürlich einiges an Widerständen gegen diesen Umbau – erst die Konzession,

den Trakt, wenn er nicht zur Behandlung von Patienten gebraucht würde, als Abenteuerpark zu betreiben, ermöglichte diese neue Behandlungsform.

Grosse Gefahr eines Rückfalls

Doch der Erfolg rechtfertigte die Investitionen voll und ganz: Kaum war der erste Patient von der (von einer Schauspielschülerin gespielten) Prinzessin geküsst worden, war das eingebildete Spiel vorbei und der Patient aus seiner Traumwelt befreit – ein Resultat, das selbst die grössten Optimisten der am Versuch Beteiligten überraschte. Auch die Nachbehandlung ist verblüffend einfach: Nach einer kurzen Phase der Verwirrung kann der Patient wieder voll und ganz in die Gesellschaft eingegliedert werden – mit der Einschränkung, dass Videospiele strikt verboten sind. Die Gefahr eines Rückfalls wäre zu gross.

Mittlerweile hat sich diese Behandlungsform durchgesetzt, und Fälle aus der ganzen Welt werden hier der Heilung zugeführt.

Die grösste Gefahr besteht definitiv darin, dass mit dem Erscheinen einer neuen Videospiel-Generation auch der Umbau des ganzen Trakts fällig wäre. Es wird aber auch laut darüber nachgedacht, die jetzt gemachte Erfahrung zum Betrieb eines ganzen Vergnügungsparks zu benutzen, so die Klinik finanziell auf eigene Beine zu stellen und einen entscheidenden Schritt in Richtung einer selbstfinanzierten Medizin zu machen.

Das SMS ist ein Beispiel dafür, wie innovatives Denken in der Medizin sowohl vom heiltechnischen als auch vom finanziellen Standpunkt her neuen Herausforderungen begegnen, neue Chancen eröffnen und neue Wege aufzeigen kann – ein Beispiel, das Hoffnung macht ...

Reklame

**Wir helfen beim Aufhören
rufen Sie an!**



**Schweizerisches
Antitabakzentrum**

Shaffhauserstr. 272,
8057 Zürich, 01/312 02 44