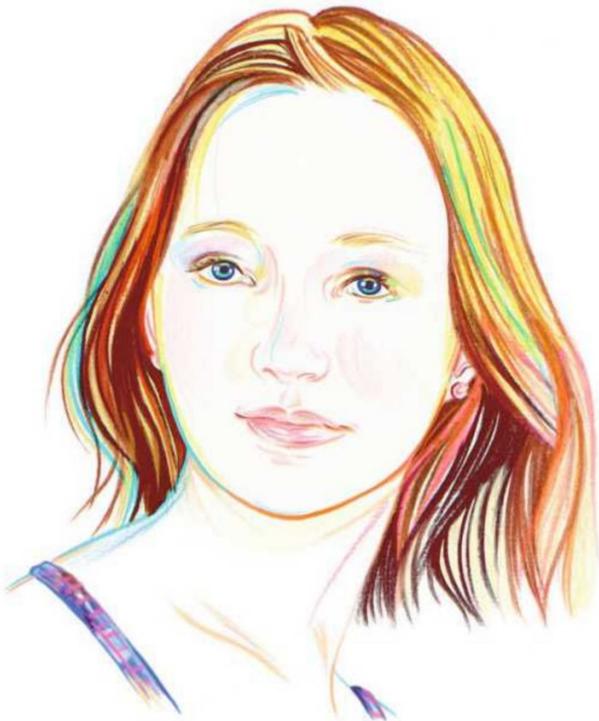


»Ey, du hast mich GEKILLT!«



Lotta ist 15 Jahre alt. Ihr Vater Tillmann Prüfer schreibt hier im wöchentlichen Wechsel über sie und seine anderen drei Töchter im Alter von 21, 13 und 7 Jahren

Illustration Aline Zalko

Es passiert immer wieder mal, dass mir Eltern anderer Kinder die Hand auf den Arm legen und sagen: »Sei du froh, dass du Töchter hast!« Sie meinen das im Unterschied zu Söhnen. Ich kann das nicht einschätzen, aber höre das öfter: Wenn Söhne klein sind, sind sie wahnsinnig laut und toben überall herum und machen alles kaputt, nicht zuletzt die Nerven der Eltern. Dann aber wachsen sie heran – und das Gegenteil passiert. Sie verwandeln sich in Mönche, die einfach die Kinderzimmertür hinter sich schließen, vor ihrem Computer sitzen und schweigend nächtelang irgendein Game zocken. Ich habe mich immer dagegen verwehrt, angebliche Unterschiede zwischen Mädchen und Jungs zu besprechen. Nur in einem hatte ich den Söhne-Eltern recht gegeben: Dieses Auslagern der Existenz in eine Pixelwelt im Computer, das ist ein echtes Jungsding. Das kannte ich von meinen Töchtern nicht.

Bis jetzt. Nun weiß ich, dass auch Mädchen Computerspiele mögen. »Ey, du hast mich GEKILLT! Ich wär fast fertig gewesen! Warte, das nächste Mal schneide ich dich in STÜCKE!«, das hörte ich neulich aus Lottas Zimmer. Es ist nicht ganz korrekt zitiert, in Wahrheit hatte sie noch ein paar sehr schlimme Kraftausdrücke dazugepackt. Lotta spielt nun nämlich ein Smartphone-Spiel namens *Among Us*, und zwar die ganze Zeit. Sie spielt es nicht allein, sondern online zusammen mit Freunden. Dabei ist sie mit ihren Mitspielern über eine Zoom-Konferenz verbunden. Es funktioniert also so, dass man mit den anderen spricht, während man einander jagt. Das heißt, man spricht nicht, man schreit sich an. In *Among Us* spielt man mit kleinen drolligen Männchen, die auf einer Weltraummission unterwegs sind. Man kann den Männchen Hüte kreieren, ihnen zum Beispiel ein Spiegelei oder sogar einen aufblasbaren Flamingo auf den Kopf setzen. Aber es geht blutig zu. Denn auf dem Raumschiff sind unter den Crewmitgliedern auch ein bis zwei Meuchelmörder unterwegs. Sie versuchen, die anderen nacheinander umzubringen. Die Raumfahrer müssen erraten, wer unter ihnen die Mörder sind, und diese schnell in den Weltraum katapultieren. Während man sich berät, versuchen die Verdächtigen natürlich, möglichst andere zu beschuldigen.

Ich habe Lotta gebeten, mich einmal mitspielen zu lassen. Ich glaube, sie macht das nicht noch einmal. Ich habe mich zu ungeschickt über das Spielfeld bewegt (»Warum kannst du solche einfachen Dinge nicht?!«). Dann habe ich die anderen Mitspieler höflich über Zoom begrüßt, anstatt mich in Ein-Silben-Sätzen mit ihnen zu unterhalten (»Jetzt sei halt mal nicht peinlich!«). Schließlich machte ich mich dadurch so verdächtig, dass ich unschuldig in den Weltraum befördert wurde (»Das war's dann wohl«). Anschließend begnügte ich mich damit, Lotta beim Spielen zuzuschauen. Sie war einer von zwei Mördern. Sie gewann schließlich, indem sie den eigentlich mit ihr verbündeten Mörder-Kollegen vor den anderen outete und so den Verdacht von sich abwendete. »Das ist zwar nicht sehr nett, so etwas zu tun, aber das muss man halt machen, um weiterzukommen«, sagte sie, nicht einmal schulterzuckend. Dann metzelte sie die ganze Crew nieder.

Ich habe seitdem nicht mehr *Among Us* gespielt. Schon aus Furcht, von meinem eigenen Kind johlend in den Weltraum befördert zu werden. Ein Sohn würde dabei wohl wenigstens mönchhaft schweigen.

