

Heimatkonstruktionen im Computerspiel – Eine narratologische Betrachtung

Marco Thunig

Einleitung – »Today, we're going home«¹

Computerspiele sind fester Bestandteil der Jugend- und Erwachsenenkultur. Sie formulieren ›Storyworlds‹ und Raumstrukturen, in denen Spieler:innen sich mithilfe ihrer ›Avatare‹ bewegen. Anders als Romane und Filme zeichnen sie sich durch einen (mehr oder weniger) hohen Grad an Interaktionsmöglichkeiten aus. Aussagen der Spieler:innen, dass ein bestimmtes Computerspiel elementarer Bestandteil ihrer Kindheit gewesen sei, nostalgische Erinnerungen wecke oder in Auseinandersetzung mit der Spielumgebung gar Heimatgefühle erzeuge, finden in den Kommentarspalten von Social-Media-Plattformen weitreichend Sympathie.

Indem sie alte Titel neu auflegt, bedient die Gaming-Industrie diese emotionale Resonanz. So ging am 26. August 2019 die aus dem Jahr 2004 stammende Ursprungsvariante des Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) *World of Warcraft* mit großem Erfolg erneut an den Start und läuft seither parallel (mit eigener und teils überschneidender Community) zur aktuellen Version *World of Warcraft: Shadowlands* (Stand 2021). Der Veröffentlichung von *World of Warcraft: Classic* ging ein von Spieler:innen, Youtuber:innen und Twitch-Streamer:innen geschürter Hype voraus, der das Kredo ›No Changes‹ pflegte – also forderte, dass die Neuveröffentlichung der Ursprungsvariante auch wirklich der Ursprungsvariante entspräche. Am Tag der Veröffentlichung von *World of Warcraft: Classic* leitete der (dadurch und zum damaligen Zeitpunkt) größte Twitch-Streamer *Asmongold* seinen Stream vor zehntausenden Live-Zuschauer:innen mit den Worten »Today, we're going home« ein. Ähnliche Neuveröffentlichungen mit eher marginalen Änderungen, die sich vornehmlich auf die Anpassung an heutige Multiplayer-Netzwerke und Betriebssysteme beschränken, finden sich unter anderem bei *Age of Empires II*, *Stronghold Crusader* oder *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

1 <https://www.youtube.com/watch?v=Wp8WU15v8Ec&t> (letzter Abruf 26.01.2022), 00:06.

Die starke emotionale Bindung der Spieler:innen an diese Gegenstände und der explizite Verweis auf Jugend- und Kindheitserinnerungen, die auf einen positiv konnotierten Ort der Selbstverwirklichung referieren, gewissermaßen auf ein ›Zuhause im Spiel‹, laden zu einer näheren Betrachtung von Computerspielen unter dem Gesichtspunkt ›Heimat‹ ein. Es stellt sich die Frage, inwiefern sich Heimat im Zusammenhang mit Computerspielen konstituiert und ob es möglich ist, diese Verbindung näher zu beschreiben.

Diese Betrachtung wird dazu vornehmlich auf ein narratologisches Instrumentarium zurückgreifen. Daher sei hier unter Heimat ein Sehnsuchtsort, als (vergangene) Utopie und ›erzähltes‹ Konstrukt, verstanden. Hinzu kommt eine Auffassung von Heimat als semiotischem Raum (nach Juri Michailowitsch Lotman), mit dem sich Heimatempfindende identifizieren. Identifikation meint in diesem Zusammenhang die potenzielle Selbstbeschreibung, Teil des betreffenden Raumes (gewesen) zu sein. Der Heimatbegriff ist damit nicht erschöpfend behandelt. Vielmehr soll die gewählte Ausrichtung dazu dienen, ›Heimat im Computerspiel‹ phänomenologisch zu greifen, um sie dann in einem breiteren Heimatdiskurs verorten zu können.

Damit dieses Unternehmen gelingen kann, bedarf es eines Begriffsapparates, der die besonderen Gegenstände des Computerspiels und ihre erzähltheoretischen Eigenheiten hervorhebt. Anschließend erarbeitet dieser Aufsatz drei Formen von Heimatkonstruktion im Computerspiel, die unter Zuhilfenahme von Beispielen verdeutlicht werden. Die Beispiele stammen aus unterschiedlichen Spielgenres, um auch fachfremden Leser:innen einen möglichst breiten Blick auf Heimat im Computerspiel zu ermöglichen. Die hier definierten Formen von Heimatkonstruktion decken ein Spektrum ab, das Heimat auf zweierlei Weise entstehen lässt. Einerseits ist die Heimat im Computerspiel ein vom Spiel angebotenes Konstrukt, das dazu einlädt, von Spieler:innen nachempfunden zu werden. Andererseits ist Heimat ein von Spieler:innenseite entwickeltes Konstrukt, das die Eindrücke des jeweiligen Computerspiels verarbeitet. Es ist zu bedenken, dass der zweitgenannte Fall, der großes Gewicht auf die individuelle Rezeption von Computerspielen legt, den Rahmen des narratologischen Instrumentariums zu sprengen droht. Abhilfe schafft eine Ausrichtung dergestalt, besonders jene Aspekte von Computerspielen zu beleuchten, die eine von Spieler:innenseite erzeugte Heimatkonstruktion begünstigen. Im dritten Teil dieses Aufsatzes werden die definierten Formen von Heimatkonstruktion auf den Heimatbegriff und seine Strapazierfähigkeit angewandt.

Begriffsapparat

Um die für diesen Aufsatz wichtigen Bestandteile von Computerspielen erfassen zu können, bedarf es der Differenzierung bestimmter Begriffe. Es gilt zunächst, die Begriffe ›Storyworld‹, ›Diegese‹ und ›Engine‹ voneinander zu unterscheiden. Die Storyworld

eines Computerspiels ist die erzählte Welt.² Sie ist potenziell transmedial,³ das heißt, dass sie sich auch aus den Inhalten anderer Medien speisen kann; etwa, wenn Romane sich der Welt des Computerspiels bedienen, um sie mit weiteren Details anzureichern oder andersherum, das Computerspiel die Welt eines Romans adaptiert beziehungsweise weitererzählt. In den meisten Fällen kann der Begriff Storyworld deckungsgleich mit dem Begriff der Diegese⁴ verwendet werden.

Eine Unterscheidung kann sinnvoll sein, wenn die Diegese im Gegensatz zur Storyworld⁵ eine monomedial betrachtete Welt bezeichnet. Die Diegese meint nicht minder als die Storyworld das gesamte beschriebene Universum der vorliegenden Erzählung,⁶ im Gegensatz zur Storyworld bezieht sie sich jedoch auf eine spezifisch erzählte, selektierte Erscheinungsform des betreffenden Universums.

Das ›Star-Wars-Universum‹ mag hier als eindrückliches Beispiel dienen. In seiner Gesamtheit ist es eine mehrere Jahrtausende umspannende Storyworld, die sich aus populären Filmen, zahlreichen Romanen und erfolgreichen Spielen zusammensetzt. Die gemeinsame, märchenhafte Aufmachung ›Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie...‹ vereint dieses Konglomerat aus Erzählwelten zur großen ›Star-Wars-Storyworld‹. Ist der Blick jedoch spezifisch auf die Welt eines bestimmten Films, Romans oder Spiels ausgerichtet, kann der Begriff der Diegese die originellen Eigenheiten der erzählten Welt innerhalb dieser einzelnen Erscheinungsform beschreiben, während der Begriff der Storyworld Aussagen darüber ermöglicht, dass diese erzählte Welt Teil eines größeren, sich aus vielen Erzählwelten abstrahierenden Universums ist. Es ließe sich etwa sagen, dass die Diegese von *ROGUE ONE: A STAR WARS STORY* eine wesentlich düsterere und erwachsenere Färbung erfährt als es für die Storyworld ›Star Wars‹ üblich ist. Ferner lassen sich zeitliche Dimensionen besser voneinander differenzieren. Die Handlung der Computerspiele der *Old-Republic*-Reihe ist 25.000 Jahre vor den Spielfilmen angesiedelt. Die zum Teil sehr verschiedenen Aussagen, die sich innerhalb der Spiele über die Storyworld ›Star Wars‹ treffen ließen, können so mit einer spezifischen Diegese separiert und eingeordnet werden. Die Nähe der Diegese zum einzelnen Erzähltext macht den Begriff zudem geeigneter, um zu erläutern, ob Elemente eben dieses spezifischen Erzähltextes sich auf Sachverhalte innerhalb der erzählten Welt oder außerhalb derselben beziehen.

Der Begriff der ›Engine‹ wiederum meint alle Bestandteile des Spiels im Hinblick auf ihre technischen und audiovisuellen Merkmale respektive die abgebildete Spielwelt,

2 Vgl. Ryan, Marie-Laure: »Story, Worlds, Media. Tuning the Instrument of a Media-Conscious Narratology«. In: Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon (Hg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press 2014, S. 25-49, hier S. 31-37.

3 Vgl. Friedmann, Joachim: *Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game*. Köln: Halem 2017, S. 13-15.

4 Vgl. Borstnar, Nils: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft 2008, S. 163-164.

5 Vgl. Thon, Jan-Noël: »Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games«. In: *Narrative* 25 (10/2017), S. 286-320, hier S. 292.

6 Vgl. Genette, Gérard: *Die Erzählung*. Paderborn: Fink 2010, S. 147-149.

das Interface, die Animationen, Hintergrundmusik und die Mechaniken, um das Spiel zu bewältigen. Diese Unterscheidung ist insofern wichtig, als dass sie die narrativen Elemente (wie Storyworld beziehungsweise Diegese) von den ludischen Elementen des Spiels abgrenzt. Nur weil die Spielfigur in der Engine umherspringt, Autos stiehlt oder (wiederkehrend) angeschossen ins Krankenhaus kommt, heißt das nicht, dass diese Ereignisse Bestandteil der Diegese sind. Ferner nehmen die Figuren innerhalb der Diegese auch nicht Bezug auf den Hintergrundsoundtrack des Spiels oder wännen eine Leiste mit abrufbaren Zaubersprüchen in ihrer Nähe. Beides ist, je nach Spiel, ausschließlich Teil der Engine.

Maßgeblich sind zudem ›Avatar‹ und ›Spielcharakter‹ voneinander zu differenzieren. Häufig werden diese synonym verwendet, was jedoch gerade im Rahmen der Erzählforschung immer wieder zu Unstimmigkeiten und Missverständnissen⁷ geführt hat. Der Avatar ist die audiovisuelle Spielfigur, die Spieler:innen durch Bedienung der Spielsteuerung innerhalb der Spielwelt bewegen. Es handelt sich um eine funktionale Abbildung in der Engine, die situativ vollständig vom Spielcharakter gelöst werden kann. Der Spielcharakter bewegt sich dagegen in der Diegese. Er ist die erzählte Figur mit Handlungsmacht, die partiell durch den Avatar in der Engine vertreten wird. Die Taten des Avatars sind nicht gleichbedeutend mit denen des Spielcharakters. So mögen Spieler:innen die nonlineare Struktur eines Spiels ausreizen, indem sie, anstatt der Haupthandlung zu folgen, den Avatar durch die Spielwelt hüpfen lassen, sich Schießereien mit der Polizei leisten oder anderweitig mit den Möglichkeiten der Spielwelt interagieren. Der Spielcharakter in der Diegese wird all diese Dinge nicht getan haben, wenn Spieler:innen die Haupthandlung zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Es sei denn, das Spiel erlaubt ausdrücklich die Möglichkeit, die Haupthandlung auf diese Weise zu beeinflussen. Doch selbst dann wird nur ein Teil der Aktivitäten des Avatars selektiert, um als Taten des Spielcharakters innerhalb der Diegese zu fungieren. Kurzum: Der Avatar ist die ludische Spielfigur innerhalb der Engine, der Spielcharakter dagegen die narrative Spielfigur innerhalb der Diegese. Durch den Avatar können ludische Elemente genutzt werden, ohne Einfluss auf den Spielcharakter und die Erzählung des Spiels zu nehmen.

Narratologische Ausrichtung

Wenn Spieler:innen von einer ›Heimat im Spiel‹ sprechen, beziehen sie den Heimatbegriff auf ein Empfinden, das durch unterschiedliche Konstruktionsvorgänge erzeugt werden kann. Das gilt sowohl von Seiten des Spiels, wenn es Spieler:innen animiert, sich mit der erzählten Welt zu identifizieren, als auch von Seiten der Spieler:innen selbst, die das Spielerlebnis nachträglich als eine erlebte Heimat erzählen.

7 Hier ist vornehmlich der Streit von Ludolog:innen und Narratolog:innen im Hinblick auf den erzählerischen Grad von Computerspielen gemeint, der unter anderem durch den nachfolgenden Aufsatz seinen Anfang nahm: Vgl. Juul, Jesper: »Games Telling stories? A brief note on games and narratives«. Auf: www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (letzter Abruf 26.01.2022).

Diese Arten von Heimatkonstruktion lassen sich in drei Varianten aufteilen: die ›diegetische‹, die ›personale‹ und die ›mediale Heimatkonstruktion‹. Die hier formulierte Unterteilung basiert auf Beiträgen der Erzählforschung, die im Zusammenhang mit Computerspielen von ›medialer‹ und ›personaler Narration‹ sprechen.⁸ Dabei meint die mediale Narration eine vom Spiel angebotene Erzählung (in Form von Zwischensequenzen, Dialogen, Ingame-Lektüre, Veränderungen der Spielumgebung etc.), während die personale Narration eine von Spieler:innen erzeugte Erzählung in den Fokus rückt. Die personale Narration behandelt genauer, was Spieler:innen sich zu ihrem Spielerlebnis erzählen. Dies kann sich vollständig von einer im Spiel angelegten Erzählung abheben, basiert aber auf interaktiv abgerufenen Eindrücken, die das Spiel vermittelt.

Die diegetische Heimatkonstruktion und die mediale Heimatkonstruktion gehen beide aus der medialen Narration hervor und versuchen diese, angewandt auf den Heimatbegriff, weiter zu differenzieren. Die personale Heimatkonstruktion entspricht dagegen weitgehend deckungsgleich der personalen Narration. Die unterschiedlichen Formen der Heimatkonstruktion sind nicht vollständig sondiert voneinander zu denken. Vielmehr dienen sie dazu, Heimat in Computerspielen aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten.

Im Folgenden werden die diegetische, mediale und personale Heimatkonstruktion erläutert. Als wesentlich für die weitere Analyse erweist sich der Vergleich mit (klassischeren) Heimatmotiven außerhalb des Computerspiels sowie die Bezugnahme auf das in der Einleitung formulierte Verständnis von Heimat, das in den Beispielen zum Tragen kommt. Die Reihenfolge der Erläuterung spiegelt das Spektrum möglicher Erzählinstanzen. Während die diegetische Heimatkonstruktion eine Erzeugung von Heimat durch das Spiel vorsieht (die dann von Spieler:innen angenommen oder abgelehnt werden kann), wird die personale Heimatkonstruktion vornehmlich von Spieler:innen vorangetrieben, die aus ihrem Spielerlebnis eine Heimaterzählung bilden. Die mediale Heimatkonstruktion bewegt sich dagegen im Mittelfeld. Einerseits behandelt sie vom Spiel ausgehende, mediale Eindrücke, die Heimatassoziationen wecken können. Andererseits müssen diese Eindrücke nicht zwangsläufig auf solche Assoziationen abzielen, lassen sie aber durch eine Vertrautheit der Spieler:innen mit der Spielumgebung dennoch aufkommen. Festzuhalten ist jedoch, dass die Storyworld, die Diegese und der Spielcharakter Gegenstand der diegetischen Heimatkonstruktion sind, während die mediale Heimatkonstruktion sich auf die Engine von Computerspielen ausrichtet.

Diegetische Heimatkonstruktionen

Von einer diegetischen Heimatkonstruktion kann dann gesprochen werden, wenn die Diegese des Spiels (oder der Spielreihe) eine Form von Heimat anbietet und Spieler:innen sich durch einen hohen Immersionsgrad in diese Heimat imaginieren. Das Angebot einer solchen Heimatkonstruktion wird erkennbar, wenn sich das Spiel kultureller Zeichen(-folgen) bedient, die potenziell mit Heimat assoziierbar sind, und diese auf einen

8 Vgl. Matuszkiewicz, Kai: »Wer erzeugt die Geschichte? Mediale und personale Narrationen in digitalen Spielen«. In: Textpraxis 8 (2/2017), S. 1-19, hier S. 6-7.

Raum innerhalb der Diegese anwendet. Diese Zeichenfolgen sind sowohl syntagmatisch (zum Beispiel der erste Ort der Spielhandlung/des Lebens) als auch paradigmatisch als Orte von vertrautem Wohlgefühl und Sicherheit (für den Spielcharakter) denkbar. Besonders explizit wird die diegetische Heimatkonstruktion, wenn der Spielcharakter einen Ort ausdrücklich als seine Heimat bezeichnet. Weitere mögliche Merkmale, die Orte innerhalb der Diegese als Heimat markieren, sind das familiäre Umfeld des Spielcharakters, seine Freunde, seine Geburtsstadt und, im weitesten Sinne, eine von ihm als vertraut empfundene Umgebung, zu der er gerne zurückkehren würde.⁹

So gehört es traditionell zu jedem Hauptspiel der *Pokémon*-Reihe, das Abenteuer in einem beschaulichen Dorf zu beginnen, in dem ein Verwandter (in der Regel ein Eltern-teil) ausharrt und dem Spielcharakter die intradiegetische Möglichkeit anbietet, sich auszuruhen. Auf diesen Heimatort wird im Fortschreiten der Spielhandlung gelegentlich Bezug genommen. Es ist der Ort, »an dem alles begann« und zu dem eine Rückkehr Geborgenheit verspricht. Einerseits durch die Nähe zu den nahstehenden Figuren des Spielcharakters sowie seine Vertrautheit mit allen vor Ort befindlichen Gegenständen, andererseits durch die Sicherheit vor Kämpfen und anderen Gefahren der Außenwelt. Der Spielcharakter verfügt zudem über ein eigenes Zimmer inklusive Bett, Fernseher und Spielekonsole, die das Elternhaus als sein Zuhause markieren. In *The Legend of Zelda: Wind Waker* kann der Spielcharakter jederzeit seine Großmutter auf der heimischen Insel besuchen und sich dort »Omas Suppe« zubereiten lassen, die den Spieler:innen spielrelevante Vorteile verspricht. Auch hier dient die Insel als erster Ort der Spielhandlung, als Geburtsort des Spielcharakters, als vertrautes Umfeld und Omas Suppe als portables Konzentrat, das Heimat kulinarisch, familiär, medizinisch und ob seiner spezifischen Herkunft auch geographisch markiert.

In *World of Warcraft* verfügt jedes spielbare Volk über ein eigenes Startgebiet, das in der Storyworld als Heimat der jeweiligen Fraktion gilt. Zusätzlich können Gasthäuser, die verteilt in der Spielwelt vorzufinden sind, mittels »Ruhestein« als Heimatort bestimmt werden. Nachdem ein Heimatort bestimmt wurde, kann der Avatar nach einer »Abklingzeit«¹⁰ von jeweils 15 bis 60 Minuten seinen Ruhestein verwenden, um dort hin zurückzukehren. Zu Beginn des Spiels ist der Ruhestein auf das Startgebiet festgelegt.¹¹ Die unterschiedlichen Startgebiete realisieren den Ausgangspunkt der Reise und beherbergen Figuren des Volkes, dem der Spielcharakter angehört. Die Kultur und Hintergrundgeschichte des jeweiligen Volkes werden durch Questtexte, Zwischensequenzen und Dialoge begehbar. Im Rahmen dessen wird der Spielcharakter als Angehöriger

9 Ferner ist hier die Möglichkeit zu berücksichtigen, dass manche Zeichen, die in der Diegese mit Heimat assoziiert sind, Spieler:innen zunächst fremd anmuten. Eine erfolgreiche Heimatkonstruktion befähigt die Spieler:innen im Spielverlauf jedoch dazu, den entsprechenden Heimatcode nachzuvollziehen.

10 Die Zeit, die ein Gegenstand oder ein Zauber im Spiel benötigt, bevor er erneut verwendet werden kann.

11 Hier ließe sich in Frage stellen, ob die spielrelevante Funktion des Ruhesteins tatsächlich Teil der Diegese ist oder lediglich dazu dient, einen schnelleren Standortwechsel innerhalb der Engine zu ermöglichen. Unabhängig davon ermöglicht die Verbindung von Ruhestein und Gasthaus jedoch, einen diegetischen Raum innerhalb der Spielwelt als Heimat zu markieren.

des betreffenden Volkes (und damit auch des Startgebiet-Raums) in die Diegese eingepflegt. Ferner genießen die Startgebiete besonderen Schutz durch Befestigungen und Wachpersonal. Der Spielcharakter erfährt heimische Sicherheit und die Gesellschaft von Gleichgesinnten. Die Nichtspielcharaktere (NPCs) kommunizieren das Verlassen des Startgebietes als Aufbruch in eine fremde, gefährliche Welt und schaffen damit ein Oppositionsverhältnis zum Heimatraum. Der Ruhestein dient wiederum als Vehikel, um heimische Rückzugsorte innerhalb der Welt zu schaffen, die Nahrung, Sicherheit und Erholung für den Spielcharakter versprechen.

Im Spiel *Fable: The Lost Chapters* wird der Spielcharakter als ein heranwachsender Junge eingeführt, der mit seiner Familie in einem (bezeichnend) idyllischen Dorf lebt. Nachdem dieses Dorf von Räubern überfallen wurde, findet er sich jedoch in der ›Heldengilde‹ wieder, wo er neue Freundschaften schließt und Bezugspersonen kennenlernt. Der Spielcharakter erlebt seine weitere Kindheit bis ins Erwachsenenalter in diesem geschützten Raum. Das Spiel realisiert eine diegetische Heimat in doppelter Hinsicht. Einerseits verfügt der Spielcharakter über einen positiv konnotierten Geburtsort, der durch den Überfall der Räuber entweiht wurde. Andererseits verbringt er den Großteil seiner Jugend in der Heldengilde, wo ihm Sicherheit und ein neues soziales Umfeld eine produktive Ersatzheimat schenken. Als der Spielcharakter schließlich nach vielen Jahren an seinen Geburtsort zurückkehrt, kann er sich durch die lehrreichen Jahre in der Heldengilde an den Räubern rächen und somit eine (verspätete) Verteidigung seiner Heimat realisieren.

In all diesen Spielen wird eine Heimat in der Spielwelt konstruiert. Es ist die Heimat des Spielcharakters¹², nicht der Spieler:innen, doch da diese das Geschehen aus seiner Sicht wahrnehmen, werden sie zur Identifikation angeregt und ferner, je nach Grad der Immersion, zu einem vorübergehenden Heimaterleben im Computerspiel.

Zu dieser unmittelbaren Form von Heimat in der Diegese kommt ein im Nachgang entstehendes Heimatempfinden, wenn der im Spiel veranschaulichte Heimatraum einen besonderen Grad an Eindrücklichkeit anbietet. Die Qualität dieser Eindrücklichkeit bemisst sich (unter anderem) am zeitlichen Umfang der Spielhandlung, der Dichte von emotional berührenden Handlungselementen und, weit gefasst, der Attraktivität der Storyworld. Ein wichtiger Aspekt ist zudem die Möglichkeit, ein hohes Maß an Vertrautheit mit der Diegese zu erlangen.¹³ Ist die Eindrücklichkeit groß, findet nicht nur eine erfolgreiche Identifikation (mit dem Spielcharakter und seiner Heimat) beim

12 Wie oben bereits angedeutet, muss der Spielcharakter keine expliziten Aussagen über seine Heimat treffen, um sie in der Spielwelt identifizierbar zu machen. Die Spieler:innen sind durch Mittel der Diegese (wie Familienmitglieder des Hauptcharakters, Geburtsort, Ort des Spielbeginns, inkludierende Fremdzuschreibungen durch Nichtspielcharaktere etc.) dazu in der Lage, den Heimatort des Spielcharakters mehr oder weniger deutlich zu implizieren. Das muss jedoch noch nicht heißen, dass sie ihn unmittelbar selbst als Heimat empfinden. Damit dies geschieht, müssen Spieler:innen die Einladung des Spiels zur Identifikation (mit dem Spielcharakter und seiner Umgebung) annehmen.

13 Diese Möglichkeit ist durch eine betont lange Spielhandlung gegeben, durch den wiederholten Besuch bestimmter Orte der Diegese und das wiederkehrende Auftreten bereits bekannter Nichtspielcharaktere.

Spielen statt, sondern auch darüber hinaus, beim Wiedererkennen und (Zurück-)Imaginieren in die jeweilige Spielwelt. Im Folgenden soll dies deutlich werden: Zahlreiche Memes in sozialen Netzwerken wie Reddit und Twitter, sowie den Kommentarspalten von Youtube, verweisen auf die Treue der Spieler:innen zu ihrer ›Hood‹, wenn sie den Wendehammer der ›Grove Street‹ aus dem Spiel *Grand Theft Auto: San Andreas* zeigen.¹⁴ Dort liegen das Elternhaus der Familie ›Johnson‹ (zu welcher der Spielcharakter gehört) sowie die Häuser anderer namhafter Nichtspielcharaktere, die als Freunde und Verwandte mit dem Spielcharakter die ersten und die letzten Kapitel des Spiels bestreiten. Das Spiel beginnt mit einer detaillierten Exposition in der Grove Street. Familie und Freunde des Spielcharakters, erste Handlungsschauplätze und bestehende Konflikte werden im Rahmen von zahlreichen vertonten Zwischensequenzen, Spielmisionen und Open-World-Elementen aufgeführt und charakterisiert. Dann verlässt das Spiel im Rahmen einer mehrere hundert Spielstunden umfassenden Handlung die Grove Street, um schließlich, für das entscheidende Finale, zu ihr zurückzukehren. Durch das Vehikel des Spielcharakters bietet das Spiel eine heimatbezogene emotionale Bindung an den Raum der Grove Street an, die durch das große zeitliche Investment der Spieler:innen (wenn sie sich darauf einlassen möchten) den Grad einer temporären Identifikation übersteigen kann und sich in einer realen Vertrautheit mit den Nichtspielcharakteren und der Umgebung, in der sich der Spielcharakter aufhält, ausdrückt. Die Spieler:innen, die das Angebot zur Identifikation annehmen und das Spielgeschehen in seiner Länge rezipieren, kennen die Straßen der Grove Street, das nächste Fast-Food-Restaurant, die Marotten der Nichtspielcharaktere und die Abenteuer, die sich innerhalb der Spielhandlung an den jeweiligen Orten zugetragen haben. Ähnlich wie Fans der Harry-Potter-Reihe sich auf die Identifikation mit einem bestimmten Haus in ›Hogwarts‹ berufen, berufen sich manche Spieler:innen von *Grand Theft Auto: San Andreas* auf die Grove Street und die ›Grove Street Families‹.

Die längerfristige (post-ludische) Identifikation mit (vom Spiel gebotenen) diegetischen Heimaträumen zeigt Überschneidungen mit der medialen und personalen Heimatkonstruktion. Die Schnittmenge liegt darin, dass Spieler:innen für eine Heimatkonstruktion Vertrautheit mit den Gegenständen des Spiels generieren (müssen). Allerdings handelt es sich, je nach Art der Heimatkonstruktion, um unterschiedliche Gegenstände. Das Alleinstellungsmerkmal der diegetischen Heimatkonstruktion (ob post-ludisch oder nicht) besteht darin, dass das Heimatempfinden ausschließlich durch die Identifikation mit dem Spielcharakter und seiner diegetischen Heimat entsteht. Die diegetische Heimatkonstruktion ist in der Spielwelt angelegt und auf die Diegese des Spiels ausgerichtet. Sie bedient sich kultureller Zeichen, um Orte innerhalb der Spielwelt als Heimat (des Spielcharakters) zu markieren. Sie wirkt nicht durch unabhängige¹⁵ Heimat-Assoziationen der Spieler:innen, die Aspekte des Spiels außerhalb der

14 Vgl. https://www.reddit.com/r/gaming/comments/7hcxlw/i_dont_even_live_here_but_this_is_the_street/ (letzter Abruf 26.01.2022).

15 Natürlich haben die Spieler:innen einen emotionalen und kulturspezifischen Anteil daran, wenn sie sich mit einem Spielcharakter identifizieren; im Falle der diegetischen Heimatkonstruktion handelt es sich jedoch um eine angenommene Setzung des Spiels und weniger um den Versuch, eine eigene Erzählung zu formulieren.

Diegese berühren. Kurzum: Die diegetische Heimatkonstruktion behauptet Heimat in der Diegese und lädt dazu ein, das Behauptete nachzufühlen.

In Spielereihen kann das Heimatempfinden aus der Diegese einzelner Spiele transzendieren. So spielt die *Elder-Scrolls*-Reihe ausnahmslos auf dem fiktiven Kontinent ›Tamriel‹. Wiederkehrende Motive wie der Einfluss kaiserlicher Institutionen, Handlungsorte, Namen und Ingame-Bücher ermöglichen Spieler:innen bei jedem neuen Titel eine Rückkehr in vertraute Gefilde. Geschieht dies, ist die diegetische Heimatkonstruktion nicht mehr auf die Diegese eines bestimmten Spiels ausgerichtet, sondern auf die Storyworld der gesamten Reihe. Andersherum können Spielereihen mit einer etablierten Heimatkonstruktion brechen, wenn die Diegese eines neueren Titels den Heimatraum zu weit von bisherigen Ablegern der Storyworld entfremdet.

Mediale Heimatkonstruktionen

Nicht minder als die diegetische Heimatkonstruktion scheint die mediale Heimatkonstruktion von Eindrücken abhängig, die das Computerspiel den Spieler:innen anbietet. Der wichtigste Unterschied dieser beiden Konstruktionsformen besteht darin, dass im Zuge einer medialen Heimatkonstruktion nicht die Storyworld Ausgangspunkt eines Heimatempfindens ist, sondern die Engine. Ein Narrativ, das einen bestimmten Raum explizit als Heimat behauptet, steht nicht im Fokus. Stattdessen werden Motive der Spielumgebung mobilisiert, um heimatkonnotierte Eindrücke zu erzeugen oder bestimmte Reize durch stetige Wiederholung in der Retrospektive zu Elementen von Heimat aufzuwerten.

Während die diegetische Heimatkonstruktion das bei Handlungsbeginn gezeigte Dorf in den *Pokémon*-Spielen als Heimat des Spielcharakters behauptet, liegt der Gegenstand der medialen Heimatkonstruktion in der Darstellung des damit verbundenen Idylls, der schönen Häuser¹⁶, in angenehmen visuellen und akustischen Reizen sowie in der Erlangung einer heimischen Vertrautheit, sowohl mit der Spielwelt als auch eindeutig nichtdiegetischen Interfacecharakteristika. Letzteres meint zum Beispiel eine bestimmte Resonanz beim Betätigen von Schaltflächen in den Menüoptionen, Inventargeräusche beim Aufheben und Verschieben von Gegenständen, der Speichern-Jingle beim Sichern eines Spielstandes oder bestimmte Animationen, die das jeweilige Spiel charakterisieren. Die Eindrücklichkeit und das wiederholte Rezipieren dieser Elemente erregen ein hohes Vertrautheitsgefühl. Sowohl im Hinblick auf häufig besuchte Bereiche der Spielwelt als auch – im Falle der Interfaceakustik – auf das Spiel in seiner Gesamtheit. Wichtig ist, dass es sich hierbei, anders als bei der diegetischen Heimatkonstruktion, nicht mehr um die übersetzende Wahrnehmung des Spielcharakters han-

16 Ob ein Dorfidyll und schöne Häuser zielführend sind, um ein Heimatempfinden auszulösen, lässt sich nicht pauschalisieren. Sicherlich gibt es Spieler:innen, die andere Eindrücke mit Heimat verbinden. Unter anderem die *Pokémon*-Reihe scheint ein ländlich geprägtes Heimatmotiv zu forcieren. Vielmehr soll im Folgenden jedoch deutlich werden, dass im Vorfeld bestehende Heimatassoziationen keine Voraussetzung dafür sind, dass Spieler:innen durch charakteristische Elemente eines Spiels beginnen, es als (einen Teil von) Heimat zu empfinden.

delt, sondern um die Wahrnehmung von Spieler:innen, die das Spiel unabhängig vom Spielcharakter sinnlich erfahren.

Hierbei sollte die mediale Heimatkonstruktion nicht mit einem rein mimetischen Prinzip verwechselt werden, das darauf abzielt, realweltliche Heimatassoziationen zu reproduzieren. Vielmehr stehen die positiv konnotierten Reize der Engine im Vordergrund, die den Spieler:innen so vertraut werden, dass sie daraus ein neues Heimatempfinden entwickeln (können), das noch über die unmittelbare Spielerfahrung hinauswirken kann. Einen hohen, qualitativen Stellenwert nimmt der Soundtrack des Spiels ein, der häufig mit bestimmten Spielsituationen assoziiert ist. Vergleichbar mit Volksmusik oder der charakteristischen Musik eines bestimmten Jahrzehnts (einerseits ob der kulturellen Verortung und andererseits ob der Nähe zur Jugend und Kindheit) kann auch das musikalische Thema des ›Brachlands‹¹⁷ oder anderer Spielgebiete heimatliche Assoziationen auslösen.¹⁸ Einerseits bietet das Spiel über die Ebene des Soundtracks eine wiederkehrend-vertraute Assoziationskette (Brachlandsoundtrack $\triangleq$ bekannte Umgebung) an, andererseits deuten die Spieler:innen die Heimat der Orcs, Trolle und Tauren in ein Stück eigene Heimat um. Ähnliches gilt für das Spielinterface. Der Strategieklassiker *Stronghold Crusader* begrüßt Spieler:innen im Hauptmenü mit der Animation eines zuschlagenden Ritters, während die Auswahl der verschiedenen Spielmodi mit basslastigen Metallgeräuschen einhergeht. Ohne das eigentliche Spiel begonnen zu haben, serviert das Interface bereits eine Vielzahl häufig auftretender Reize (mindestens bei jedem Spielstart). Die Vertrautheit mit diesen sinnlichen Reizen kann Spieler:innen als Grundlage für eine mediale Heimatkonstruktion dienen, die *Stronghold Crusader* zum persönlichen Spiel- und Heimatraum erhebt. Die vertrauten Reize, die das Spiel anbietet, sind mit realweltlichen Heimatassoziationen vergleichbar, die sinnliche Eindrücke in den Fokus rücken. Menschen, die mit den knarzenden Bodendielen ihres Elternhauses, dessen architektonischen Eigenheiten, der Tapetenfarbe oder bestimmten Gerüchen Heimat assoziieren, realisieren ebenso eine mediale Heimatkonstruktion wie Spieler:innen von *Stronghold Crusader*, die ihr Vertrautheitsgefühl mit der Interfaceakustik mental aufwerten.

Originalität scheint dabei einen hohen Stellenwert zu erfahren. Wenn mit den Eigenschaften der Engine keine Originalität verbunden wird, ist eine Heimatkonstruktion nicht möglich. Unter ›Originalität‹ sei hier das Vorhandensein eines Attributs verstanden, das Objekte und Eindrücke, die einer gemeinsamen Kategorie angehören, voneinander unterscheidbar macht. So mögen viele Computerspiele innerhalb ihres Hauptmenüs über Schaltflächen verfügen, die mit akustischen Reizen verbunden sind. Doch nur *Stronghold Crusader* formuliert diesen akustischen Reiz in Form seines spezifischen, ihm eigenen, basslastigen Metallgeräusches. Auf diese Weise wird das Schaltflächengeräusch zum *Stronghold-Crusader*-Schaltflächengeräusch. Es ist allerdings anzunehmen, dass ein hoher Grad an Vertrautheit fast zwangsläufig in ein subjektives Empfinden von Originalität mündet. Je mehr Details über ein Spiel bekannt werden, desto mehr Attribute liegen vor, die es von vergleichbaren Spielen unterscheidbar machen.

17 Das Brachland ist ein Gebiet innerhalb der Spielwelt von *World of Warcraft*, das vor allem von Orcs, Trollen und Tauren bewohnt wird.

18 Vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=Do5soMQvF9s> (letzter Abruf 26.01.2022).

Potenziell kann also jedes Spiel als originell empfunden werden, sofern es Spieler:innen lange genug fesselt.

Die mediale Heimatkonstruktion tritt unter anderem (doch freilich nicht nur) dort in den Vordergrund, wo ein Spiel über keine oder nur eine sehr basale Storyworld verfügt. Im Spiel *Minecraft* erhalten Spieler:innen die Möglichkeit, eine zufallsgenerierte, aus Blöcken bestehende Spielwelt mithilfe verschiedener Werkzeuge (die wiederum aus anderen Blöcken und Einzelteilen gebaut werden) ihren Vorstellungen entsprechend zu gestalten. Eine vom Medium geschaffene Storyworld scheint es nicht zu geben. Heimat entsteht hier nicht durch Figuren und Geschichten, sondern durch die Originalität des Spielprinzips, entsprechende Geräusche beim Platzieren von verschiedenen Blöcken (Sand klingt anders als Stein), schrullige Tiersounds und -animationen sowie den rückständigen, gleichwohl stimmig-pixeligen Grafikstil. Um einen (zugegebenermaßen etwas platten, aber durchaus treffenden) Vergleich zu bemühen, nimmt die Engine in *Minecraft* die Rolle des Sandkastens oder Kinderzimmers ein, in dem ein kindgerechtes Ambiente sowie verschiedene Spielzeuge einen heimatlichen Entfaltungsraum ermöglichen.

Die Abgrenzung der medialen zur diegetischen Heimatkonstruktion mag andererseits dort an Trennschärfe verlieren, wo die Mittel der Engine unmittelbar zur Diegese beitragen. Das ist nicht immer der Fall, doch speziell dort wirken die beiden Konstruktionsformen besonders ineinander verschränkt. Daher lohnt sich auch hier eine differenzierte Betrachtung, wonach die Engine mitsamt der medialen Heimatkonstruktion die Rolle des discours einnimmt, wohingegen die Storyworld und die diegetische Heimatkonstruktion der *histoire* entsprechen.¹⁹ Sowohl die Mittel des Erzählens als auch der Inhalt des Erzählten können demnach Ausgangspunkt eines Heimerlebens sein.²⁰ Wichtig ist jedoch, dass die mediale Heimatkonstruktion (wie am Beispiel von *Minecraft* deutlich wurde) keiner im Spiel angelegten Erzählung bedarf. Vielmehr ist sie ein eigenständig wirkendes Prinzip, das über die gehäufte Verwendung vertrauter Reize ein Gefühl von Heimat ermöglicht.

Personale Heimatkonstruktionen

Die personale Heimatkonstruktion meint hingegen jene Heimat-Narrative, die Spieler:innen zu ihrem eigenen Spielerlebnis erzeugen. Diese entstehen zwar durch das Spielen des Spiels, beruhen jedoch nicht auf einer vom Spiel angebotenen Erzählung,

19 Vgl. Genette: Die Erzählung, S. 11-12.

20 Dennoch ist hier deutlich zu betonen, dass die Parallelsetzung von discours und *histoire* im Hinblick auf Engine und Storyworld nur dort funktioniert, wo Spieler:innen tatsächlich in Auseinandersetzung mit einer ›medialen‹ Erzählung stehen. Spiele oder Spielbereiche (wie das Hauptmenü), die von sich aus keine Erzählung anstreben, zum Beispiel indem sie nur technische Optionen anführen, ausschließlich die Geschicklichkeit der Spieler:innen fordern oder wie *Minecraft* einen Spielplatz anbieten, verfügten sonst über einen discours ohne *histoire*. Ein weites und durchaus interessantes Feld bildet die Frage, ab wann bestimmte Elemente der Engine zur Diegese beitragen – also ob und inwiefern zum Beispiel die Kulisse eines Hauptmenüs bereits ein Stimmungsbild erzeugt, das den discours bei der Aufführung der Diegese oder gar der Storyworld unterstützt.

sondern auf dem, was Spieler:innen als Retrospektive auf ihr Spielerlebnis formulieren. Die personale Heimatkonstruktion kann ergänzend zur diegetischen und medialen Heimatkonstruktion auftreten sowie als interpersonales Narrativ unter mehreren Spieler:innen.

So kann zum Beispiel von einer personalen Heimatkonstruktion gesprochen werden, wenn Spieler:innen sich erinnern, wie sie ein bestimmtes Spielgebiet betreten haben, welche Entdeckungen sie dort machten, welche Herausforderungen sie meisterten und welche Gefühle sie damit verbanden.²¹ Im Hinblick auf *Grand Theft Auto: San Andreas* geht es dabei nicht mehr um die Identifikation mit dem Spielcharakter und der Grove Street, sondern darum, dass die Spieler:innen auf sich selbst referieren, wenn sie bestimmte Augenblicke des Spielerlebnisses als Teil ihrer persönlichen Biographie festmachen. So könnten sie etwa sagen: »Es war ein wichtiger Augenblick meiner Kindheit, als ich damals zum ersten Mal die Grove Street betrat.«

Die interpersonale Auslegung des Begriffs kann indes mit *World of Warcraft* (und sicherlich vielen anderen Multiplayer-Spielen) veranschaulicht werden. Dort erinnern sich die Spieler:innen der gemeinsam verbrachten Zeit; nicht bloß dahingehend, dass sie ein Spiel gespielt haben, sondern detailliert dessen, was innerhalb des Spielerlebnisses geschah. Zum Beispiel erzählen Spieler:innen, wie sie zum ersten Mal mit ihrer Gruppe den Drachen »Onyxia« niederrangen, wie sie bestimmte Quests erledigten, seltene Ausrüstungsgegenstände fanden und um diese stritten. Die verschiedenen (realen) Persönlichkeiten der Spieler:innen, mit denen sie das Spielerlebnis teilten, werden als Figuren verarbeitet – nicht weniger, als handle es sich um eine Jugendclique, die gemeinsam in der gleichen Stadt aufwuchs.²²

Dabei handelt es sich in jedem Fall um eine bewusste Selektion von subjektiven Spielerlebnissen, die im Verbund zum Narrativ »Heimat« reichen respektive zu einer Erzählung, die Nostalgie und Vertrautheit in der Qualität eines Heimerlebens ausdrückt. Die Storyworld des Mediums ist für die personale Heimatkonstruktion unerheblich. An die Stelle der medialen rückt eine personale Storyworld, in der Spieler:innen die Hauptinterpret:innen sind und die Erzählung des Spielgeschehens sich ihrer subjektiv empfunden Handlung unterwirft. In der Storyworld von *World of Warcraft* mag der Drache Onyxia ein heimtückischer Bösewicht sein, den die Spielcharaktere aufhalten müssen. In der personalen Storyworld der Spieler:innen ist Onyxia dagegen der schwierige Bossgegner eines Dungeons, den zu bezwingen viel reale Mühe und Koordination erfordert; weshalb der Sieg über ihn nicht zuletzt eine persönliche, erinnerungswürdige und (in diesem Fall) interpersonale Errungenschaft darstellt.

Im Fall von *Minecraft* wird eine personale Heimatkonstruktion deutlich, wenn Spieler:innen einen bestimmten Bereich der (sehr großen) Spielwelt als ihr Zuhause be-

21 Elemente der diegetischen und der medialen Heimatkonstruktion können hierfür als Ausgangspunkt dienen. Zum Beispiel, wenn die Identifikation mit dem Spielcharakter als Kindheitserfahrung oder Erinnerungen hinsichtlich des Soundtracks und anderer Eigenschaften der Engine erzählerisch verarbeitet werden.

22 Vgl. Schmees, Dennis: »Der WoW-Effekt«. Auf: <https://www.zeit.de/digital/games/2019-08/world-of-warcraft-classic-computerspiel-revival-ursprungsversion/> (letzter Aufruf am 26.01.2022).

zeichnen – etwa den Platz, an dem sie ihr Haus gebaut haben und auf den sie ihre Aufmerksamkeit im Spiel konzentrieren. Ferner aber auch, wenn das Spiel selbst als Heimat im Sinne eines geschützten Entfaltungsraums erfahren wird und die darin erlebten Schöpfungen und Abenteuer rückwirkend als ein ›Damals in Minecraft‹ erzählt werden.

Strapazierfähigkeit des Heimatbegriffs

Die Betrachtung von Computerspielen unter dem Aspekt Heimat verweist auf eine hohe Dehnbarkeit des Begriffs. Das hier gewählte Grundverständnis von Heimat beruht auf der (romantisierten) Vorstellung eines real existierenden Ortes, der ein Höchstmaß an Geborgenheit verspricht und auf den sich eine Sehnsucht projiziert.²³ Die präsentierten Formen von Heimatkonstruktion erlauben es, dieses Verständnis auf digitale Entfaltungsräume auszuweiten und ihnen differenziert Rechnung zu tragen.

Dem lässt sich der Einwand entgegenhalten, ob die emotionale Bindung an bestimmte Spielerlebnisse, eine hohe Vertrautheit mit Spielumgebungen, sowie rezipierten Storyworlds, nicht lediglich auf prägenden Kindheits- und Jugendereignissen beruhen, die durch Nostalgie, popkulturelle Idealisierung und eine selektive Erzählung der Vergangenheit zu einer höherwertigen Idee von Heimat verklärt werden. Daran wäre aber in Frage zu stellen, inwiefern sich diese Verklärung, abgesehen vom virtuellen Charakter der Sehnsuchtsorte, von anderem Heimaterleben unterscheidet.

Ferner kann der Vorwurf erhoben werden, dass der Heimatbegriff durch die Inklusion von Computerspielerlebnissen Raum für andere, möglicherweise als zu speziell empfundene, Heimatassoziationen öffnet. Dadurch sei der Heimatbegriff (verkürzt gesprochen) auf alles anwendbar. Dem ist nicht zu widersprechen, solange ein ausreichendes Maß an Vertrautheit und eine ›Räumlichkeit‹²⁴ gewährleistet sind, kraft derer im Nachgang ein nostalgisches, darauf ausgerichtetes Narrativ konstruiert werden kann, mit dem sich die Erzählenden identifizieren.

Die gewählten Erläuterungen der verschiedenen Heimatkonstruktionen im Computerspiel umfassen beispielhafte Vergleiche mit traditionelleren Modellen von Heimat. Das Konzept der diegetischen Heimatkonstruktion mag dabei noch am ehesten dem entsprechen, was häufig – und mit fragwürdiger Anklage – unter den Begriff ›Eskapismus‹ fällt. Das entfremdet Computerspiele jedoch nicht von der Idee einer Heimat. Im Gegenteil. Die Heimatfilme der 1950er-Jahre verfügen zwar nicht über den interaktiven Charakter von Computerspielen, doch ihre heimatstiftende Wirkung²⁵ unterschei-

23 Vgl. Hüppauf, Bernd: »Heimat – Die Wiederkehr eines verpönten Wortes. Ein Populärmythos im Zeitalter der Globalisierung«. In: Günter Gebhard/Oliver Geisler/Steffen Schröter (Hg.): Heimat. Konturen und Konjunktoren eines umstrittenen Konzepts. Bielefeld: transcript 2007, S. 109-140, hier S. 116.

24 Vgl. Lotman, Juri: Die Struktur des künstlerischen Textes. Frankfurt: Suhrkamp 1973, S. 329-330.

25 Vgl. Nies, Martin: »A place to belong – Heimatsuchen und narrative Konzeptionen von Heimat im Globalisierungskontext«. In: Jenny Bauer/Claudia Gremler/Niels Penke (Hg.): Heimat – Räume. Komparatistische Perspektiven auf Herkunftsnarrative. Göttingen: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 165-180.

det sich nicht von attraktiven Storyworlds in Computerspielen oder Romanen. Sowohl Heimatfilme als auch Computerspiele haben das ideologische und emotionserregende Potenzial, innerhalb ihrer Diegese eine Heimat zu behaupten, die zur Identifikation einlädt.

Mediale Heimatkonstruktionen sind hingegen mit einer Form von prägender Vertrautheit zu übersetzen, genauer mit einer positiv konnotierten emotionalen Resonanz für häufig erfahrene Reize. Die prägende Wirkung der quietschenden Dielen des Elternhauses, die Erinnerung an die Vegetation des Geburtstortes oder die Beschaffenheit der regelmäßig besuchten Freizeitstätten sind unmittelbar mit den repetierten Eindrücken der Engine viel gespielter Spiele vergleichbar. Das sinnliche und zeitliche Investment der Spieler:innen ist gleich – bloß auf andere Gegenstände ausgerichtet.

In der personalen Heimatkonstruktion wird indes der Gedanke betont, dass es zur Heimat gehöre, zur »eigenen Geschichte zu kommen«²⁶. Die (gemeinsamen) Erlebnisse, im Hinblick auf bestimmte Orte, werden in einer (Selbst-)Erzählung verarbeitet, die auf ein (mehr oder weniger fiktives) Wohlgefühl referieren, das angeblich mit den Eindrücken der jeweiligen Orte einherging. Spieler:innen erzählen ihr Spiel wie das Aufwachsen in einer vertrauten Umgebung, wobei sie befremdliche oder unangenehme Erlebnisse in Teilen ausblenden oder (wie schon bei der medialen Heimatkonstruktion) zum originellen Charakter ihrer individuellen Erfahrung verklären.²⁷ Eine besondere Rolle kommt ferner den digitalen Communities in Online-Spielen zu,²⁸ da diese den Spieler:innen einerseits als Bezugspersonen dienen und andererseits einen gemeinsamen Erfahrungsschatz teilen, der als interpersonales Narrativ formuliert und aufrechterhalten wird.

Es lässt sich unter Einbezug der Ausgangsfrage resümieren: Heimat umfasst im (und durch das) Computerspiel potenziell die Identifikation mit einer attraktiven Storyworld, die (reale) Vertrautheit mit den positiven Reizen einer häufig rezipierten Engine sowie das in der Retrospektive geschaffene, individuelle Narrativ, das Spieler:innen zu ihrem (gemeinsamen) Spielerlebnis erzeugen. Diesen Beobachtungen ist gemein, dass sie ein Bedürfnis von Spieler:innen zum Ausdruck bringen, Computerspiele nicht bloß als gleichförmiges Unterhaltungsmedium zu konsumieren, sondern mit individuellen Deutungen anzureichern, die einen persönlichen Bezug herstellen und digitales (Spiel-)Geschehen detailliert in der eigenen Biographie verorten.

26 Huber, Andreas: Heimat in der Postmoderne. Zürich: Seismo Verlag 1999, S. 25.

27 Unter diese erklärten Negativerlebnisse können zum Beispiel Mängel des Spiels, leidenschaftliche Streitigkeiten mit Mitspieler:innen um Spielgegenstände oder ein als frustrierend empfundener Schwierigkeitsgrad fallen. Der Hype um die eingangs erwähnte, wiederveröffentlichte Ursprungsversion von *World of Warcraft* ging nicht zuletzt mit der kollektiven Erinnerung einher, das Spiel böte trotz technischer Mängel, unregelmäßiger Beuteverteilung und (vermeintlich) frustrierend schwerer Bosskämpfe eine bessere Spielerfahrung als die gegenwärtige Spielversion. Dabei stand die (durchaus diskutabile) Behauptung im Raum, diese Eigenschaften hätten dem Spiel erst seinen besonderen Charme verliehen. Dementsprechend gewann der Wunsch nach »No Changes« einen hohen Stellenwert. Der Vergleich zur Sentenz »Früher war alles besser!«, die sicherlich ihren Platz im Heimatdiskurs hat, sei hier aufgeworfen.

28 Vgl. <https://www.kulturrat.de/themen/heimat/heimat-kunst/virtuelle-heimaten-und-reale-gefuehle/> (letzter Aufruf am 26.01.2022).