

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design, Architektur & Bau

LUDORATUR

Zur ästhetischen Ereignisform des Spielvollzugs in
digitalen Spielen

JÖRG BURBACH

IU Internationale Hochschule

Main Campus: Erfurt
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23
Fax: +49 2224.9605.115
Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):
Prof. Jörg Burbach
ORCID 0000-0003-3100-8008
IU Internationale Hochschule – Campus Köln
Hildeboldplatz 20
50672 Köln

Telefon: +49-1793269461
E-Mail: joerg.burbach@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 5, No. 9 (OKT 2026)

ISSN: 2750-6266
DOI: <https://doi.org/10.56250/4156>
Webseite: <https://repository.iu.org>

Ludoratur

Zur ästhetischen Ereignisform des Spielvollzugs in digitalen Spielen

Jörg Burbach

ABSTRACT:

Digitale Spiele erzeugen Erfahrungen, deren konkrete Form weder vollständig im Spielartefakt angelegt noch allein den Spieler:innen zuzuschreiben ist. Regeln, Räume, Mechaniken und audiovisuelle Gestaltung eröffnen einen Möglichkeitsraum, der erst im Spielen aktualisiert wird. Dabei können Ereignisfolgen entstehen, die als komisch, spannend, tragisch oder melancholisch erfahren werden, ohne in dieser Form vorab gestaltet worden zu sein. Die Game Studies haben dieses Phänomen aus verschiedenen Richtungen beschrieben: als emergente Narration, als Alterbiographie, im Verhältnis von Mechanics, Dynamics und Aesthetics des MDA-Modells oder als Ästhetik des eigenen Handelns. Der Beitrag bündelt diese Ansätze im Begriff Ludoratur und gewinnt damit eine Analyseinheit zwischen Spielartefakt und Rezeption, die sich über Kriterien prüfen lässt. Ludoratur bezeichnet weder eine Gattung noch eine Eigenschaft des Spielartefakts, sondern eine ästhetische Ereignisform: eine im Spielvollzug entstehende, als zusammenhängend und prägnant erfahrene Konfiguration, deren konkrete Gestalt nicht vorgeschrieben war. Der Beitrag grenzt den Begriff systematisch ab, formuliert vier Kriterien, unter denen ein Spielverlauf zur Ludoratur wird, erprobt sie an zwei Beispielen, diskutiert das Verhältnis von Vollzug und nachträglicher Erzählung und skizziert methodische Zugänge sowie Anschlussfragen für Forschung und Game Design.

KEYWORDS:

Ludoratur, Spielästhetik, Spielvollzug, Alterbiographie, emergente Narration

AUTOR:INNEN



Jörg Burbach ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule. Er studierte am Cologne Game Lab der TH Köln und verfasste seine Masterarbeit zu Zukunftsperspektiven von Point-and-Click-Adventures. Seit 2015 leitet er das Studio Ducks on the Water und veröffentlicht seit 2022 Beiträge zu KI und Games.

EINLEITUNG

Digitale Spiele erzählen Geschichten. Sie gestalten Figuren, Räume und Konflikte, inszenieren Ereignisse und nutzen Ausdrucksmittel, die aus Literatur und Film bekannt sind. Von nicht-interaktiven Medien unterscheiden sie sich jedoch grundlegend: Spieler:innen beobachten das Geschehen nicht nur, sie handeln innerhalb regelbasierter Systeme. Galloway (2006, S. 2) hat diese Differenz pointiert gefasst: Wo Fotografien Bilder und Filme bewegte Bilder sind, sind Videospiele Handlungen. Aus diesen Handlungen gehen Ereignisse hervor, die nicht als konkrete Abfolge im Spiel vorgegeben sind. Spieler:innen wählen Wege, kombinieren Mechaniken, reagieren auf Systemzustände, scheitern, improvisieren oder verfolgen selbst gesetzte Ziele. Ein Teil dessen, was beim Spielen erlebt wird, entsteht deshalb weder allein durch die Autorschaft der Entwickler:innen noch allein durch die Interpretation eines abgeschlossenen Werkes. Das Spiel stellt Bedingungen bereit, unter denen konkrete Situationen erst im Spielvollzug entstehen. Manche dieser Situationen bleiben funktional: Ein Hindernis wird überwunden, ein Gegner besiegt, eine Ressource gesammelt. Andere nehmen eine Form an, die als spannend, komisch, tragisch oder melancholisch erfahren wird und die Spieler:innen noch Jahre später erinnern, obwohl niemand sie geschrieben hat. Dieses Phänomen ist in den Game Studies nicht unbekannt. Es wird als emergente Narration (Aylett, 1999; Jenkins, 2004; Walsh, 2011), als Alterbiographie (Calleja, 2011), als Ebene der Dynamics im MDA-Modell (Hunicke et al., 2004) oder als Ästhetik des eigenen Handelns (Feige, 2015; Upton, 2015; Nguyen, 2020) beschrieben; das Modell des kreativen Volumens (Burbach & Trautzsch, 2025) fasst es als Zusammenspiel von gestaltetem Fundament und spielerischem Potenzial. Diese Ansätze beleuchten jeweils einen Aspekt: den systemischen Entstehungsmechanismus, die erzählerische Struktur, die Designperspektive oder die ästhetische Qualität von Handlungen. Es fehlt jedoch ein Begriff, der ihren gemeinsamen Fluchtpunkt bezeichnet: die im Spielvollzug entstehende Form von Ereignissen, die als ästhetisch geformt erfahren werden, ohne notwendigerweise narrativ zu sein. Der vorliegende Beitrag schlägt hierfür den Begriff *Ludoratur* vor. Sein Anspruch ist nicht, ein unentdecktes Phänomen zu benennen, sondern verstreute Beschreibungen zu bündeln und begrifflich zuzuspitzen. Der Neuwert des Begriffs ist damit methodisch: Er führt eine Analyseeinheit ein, die zwischen der Analyse des Spielartefakts und der Untersuchung seiner Rezeption bislang fehlt, vergleichbar der Szene im Film oder dem Motiv in der Literatur. Anders als die genannten Ansätze gibt Ludoratur zudem Kriterien an, nach denen sich prüfen lässt, wann ein Spielgeschehen als ästhetisch geformtes Ereignis gelten kann. Dazu werden zunächst Spiele als Möglichkeitsräume beschrieben und die Anschlusskonzepte systematisch abgegrenzt. Anschließend wird Ludoratur als ästhetische Ereignisform bestimmt, durch vier Kriterien operationalisiert und an zwei Beispielen aus *Grand Theft Auto V* und *Minecraft* erprobt. Abschließend werden das Verhältnis von Vollzug und Nacherzählung, die Frage der Autorschaft sowie methodische und gestalterische Konsequenzen diskutiert.

SPIELE ALS MÖGLICHKEITSRÄUME

Digitale Spiele sind regelbasierte Systeme. Regeln bestimmen, welche Handlungen möglich sind, welche Zustände entstehen können und wie das System auf Eingaben reagiert. Salen und Zimmerman (2004) beschreiben Spiele als Systeme, in denen Spieler:innen sich in einem durch Regeln strukturierten, künstlichen Konflikt engagieren; Juul (2005) betont neben den Regeln die Variabilität der Ergebnisse. Aarseth (1997) hat für Texte, deren Durchquerung einen nicht-trivialen Aufwand erfordert, den Begriff des Ergodischen geprägt. Gemeinsam ist diesen Bestimmungen, dass die

konkrete zeitliche Abfolge des Geschehens nicht vollständig im Artefakt festgelegt ist. Das bedeutet nicht, dass Spiele keine festgelegten Inhalte besitzen. Eine Mission kann geschrieben, eine Zwischensequenz vollständig inszeniert und ein Dialog vorproduziert sein. Zugleich ermöglicht dasselbe Spiel Situationen, deren konkreter Verlauf nicht vorab bestimmt wurde. Das Spiel stellt einen Möglichkeitsraum bereit, der konkrete Spielverlauf aktualisiert einen Ausschnitt dieses Raumes. Der Begriff der Aktualisierung hat eine rezeptionsästhetische Vorgeschichte. Ingarden (1931) spricht von der Konkretisation des literarischen Werkes durch Lesende, Iser (1976) von den Leerstellen, die im Akt des Lesens gefüllt werden. Eco (1973) beschreibt das offene Kunstwerk, dessen Form erst in der Interpretation und Aufführung vollendet wird. Für Spiele ist diese Tradition anschlussfähig, muss aber in einem entscheidenden Punkt erweitert werden: Die Konkretisation eines Romans geschieht in der Vorstellung, die Aktualisierung eines Spiels verändert den Zustand des Systems selbst. Was Spieler:innen tun, wird Teil dessen, was sie wahrnehmen. Aus dieser Rückkopplung zwischen Handlung und Wahrnehmung gehen die Ereignisse hervor, um die es im Folgenden geht. Systematisch gefasst ist diese Rückkopplung im Modell des kreativen Volumens (Burbach & Trautzsch, 2025). Das *kreative Fundament* umfasst alle von den Entwickler:innen festgelegten Elemente, also Mechaniken, Regeln, narrative Bestandteile und audiovisuelle Gestaltung, die Spieler:innen im Spiel nicht verändern können. Das *kreative Potenzial* umfasst, was Spieler:innen durch ihre individuelle Interpretation und Anreicherung einbringen, geprägt von ihrer Lebens- und Spielbiographie. Die *kreative Resonanz* schließlich bezeichnet die Fortsetzung dieser Aktivität über das Spiel hinaus, etwa in Fan-Fiction, Cosplay oder Community-Diskussionen. Das kreative Volumen ist die Gesamtheit dieses Zusammenspiels; Fundament und Potenzial lassen sich jeweils abgestuft einschätzen und machen Spiele damit vergleichbar. In den Begriffen dieses Modells entspricht der Möglichkeitsraum dem kreativen Fundament und die Aktualisierung dem Einsatz des kreativen Potenzials.

FORSCHUNGSSTAND UND ABGRENZUNG

Der Begriff Ludoratur soll bestehende Konzepte nicht ersetzen. Seine Leistung hängt davon ab, ob er gegenüber ihnen eine eigene Ebene markiert. Die folgenden sechs Anschlusskonzepte werden daher jeweils daraufhin befragt, was sie beschreiben und worin Ludoratur über sie hinausgeht.

Narration und Ludonarration. Narration bezeichnet die Organisation und Vermittlung von Ereignissen als Geschichte. Spiele enthalten solche Strukturen in Figuren, Dialogen, Missionen und Zwischensequenzen, die weitgehend unabhängig vom konkreten Spielverhalten gestaltet sein können. Der Diskurs um Ludonarration fragt nach dem Verhältnis zwischen dem, was ein Spiel erzählt, und dem, was Spieler:innen tun; prominent geworden ist er durch Hockings (2007) Diagnose einer ludonarrativen Dissonanz. Beide Perspektiven setzen beim gestalteten Spiel an. Ludoratur dagegen bezeichnet, was im Vollzug entsteht, und ist nicht auf Erzählung beschränkt: Auch eine komische Kettenreaktion ohne Figurenentwicklung oder ein stiller Moment ohne Handlung kann ludoratorisch bedeutsam sein.

Emergente Narration. Emergenz bezeichnet das Hervorgehen komplexer Zustände aus dem Zusammenspiel vergleichsweise einfacher Regeln. Aylett (1999) hat den Begriff der emergenten Narration für virtuelle Umgebungen eingeführt, Jenkins (2004) beschreibt Spieldesigner:innen als Architekt:innen narrativer Räume, in denen Geschichten aus dem Handeln hervorgehen, und Walsh (2011) fragt, unter welchen Bedingungen solches Geschehen überhaupt als Erzählung gelten kann. Ryan (2018) hat gezeigt, dass Simulationen Unmengen an Ereignissen erzeugen, von denen nur wenige als Geschichten erkennbar werden; Geschichten müssen aus dem Datenstrom erst herausgelöst, also

kuratiert werden. Gerade dieser Befund ist für Ludoratur zentral: Emergenz ist ihre häufigste Voraussetzung, aber nicht mit ihr identisch. Ein komplexer Systemzustand kann emergieren, ohne für Spieler:innen ästhetische Bedeutung zu besitzen. Emergenz beschreibt den Mechanismus, Ludoratur die ästhetische Ereignisform, die aus ihm hervorgehen kann.

Alterbiographie. Am nächsten kommt dem hier vorgeschlagenen Begriff Callejas (2011) Konzept der Alterbiographie. Calleja unterscheidet die vom Spiel vorgegebene, geskriptete Erzählung von der Geschichte, die im Spielen durch die Interaktion mit der Spielwelt entsteht, und verortet diese ausdrücklich bereits im Vollzug, nicht erst in der nachträglichen Erzählung. Ludoratur übernimmt diese Verortung, verschiebt aber zwei Akzente. Erstens ist Alterbiographie ein narratives Konzept: Sie beschreibt die fortlaufende Geschichte einer Spielfigur. Ludoratur umfasst auch nicht-narrative ästhetische Formen wie Komik, Stimmung, Rhythmus oder Harmonie. Zweitens bezeichnet Alterbiographie den gesamten, prinzipiell unabgeschlossenen Strom des Erlebten, Ludoratur dagegen dessen Verdichtung zu einzelnen Ereignissen, die als eigenständige Gestalt hervortreten. Nicht jede Alterbiographie enthält Ludoratur, und Ludoratur ist die Stelle, an der sich die Alterbiographie zu einer Gestalt verdichtet.

Spielästhetik. Das MDA-Modell (Hunicke et al., 2004) unterscheidet Mechanics, Dynamics und Aesthetics. Die Kette, die diesem Beitrag zugrunde liegt, ähnelt ihm auf den ersten Blick deutlich. MDA versteht unter Aesthetics jedoch Kategorien emotionaler Reaktionen wie Challenge, Fantasy oder Discovery, die Designer:innen als Zielgrößen anstreben. Ludoratur bezeichnet dagegen kein Reaktionsmuster, sondern eine Ereignisform, die sich in singulären, je eigenen Gestalten verwirklicht. In der philosophischen Spielästhetik hat Feige (2015) argumentiert, dass sich die Ästhetik von Computerspielen im Spielvollzug verwirklicht; Upton (2015) beschreibt das Spiel als ästhetische Erfahrung des Handelns unter Beschränkungen, und Nguyen (2020) versteht Spiele als Kunstform, deren Material die Handlungsfähigkeit selbst ist. Diese Arbeiten begründen, dass das Spielen ästhetisch sein kann. Ludoratur fragt, welche Ereignisse dabei entstehen und woran sie sich erkennen lassen.

Kreatives Volumen. Das Modell von Burbach und Trautzsch (2025) ist kein Konkurrenzkonzept, sondern der Rahmen, in dem Ludoratur verortet werden kann. Es beschreibt Spiele und ihre Rezeption als Ganzes und macht das Verhältnis von Fundament, Potenzial und Resonanz analysierbar und bewertbar. Ludoratur setzt an einer bestimmten Stelle innerhalb dieses Rahmens an: Sie bezeichnet die Ereignisform, in der Fundament und Potenzial im Vollzug zu einer ästhetischen Gestalt zusammentreten. Das Modell fragt, wie groß der Raum für die Beteiligung der Spieler:innen ist; Ludoratur fragt, was in diesem Raum ästhetisch geschieht. Daraus ergibt sich eine prüfbare Vermutung: Spiele mit hohem kreativen Potenzial sollten besonders häufig Ludoratur hervorbringen, ein großes Potenzial allein garantiert sie jedoch nicht.

Player Stories. Spieler:innen erzählen von ihren Spielerlebnissen, strukturieren sie nachträglich und überführen sie in Anekdoten, Forenbeiträge oder Videos. Solche Erzählungen setzen ein Ereignis voraus, von dem sie berichten. Ludoratur bezeichnet dieses Ereignis, die Player Story seine medial vermittelte Wiedergabe; im Modell des kreativen Volumens gehören Player Stories zur kreativen Resonanz. Die Unterscheidung ist wichtiger, als sie zunächst erscheint, weil sie methodische Folgen hat, auf die weiter unten eingegangen wird. In der Designpraxis werden solche Momente informell als „emergent moments“ oder „water cooler moments“ bezeichnet, also als Spielmomente, über die am nächsten Tag gesprochen wird. Diese Bezeichnungen sind weder definiert noch mit Kriterien versehen

und bestimmen ihren Gegenstand gerade über die Weitererzählung. Ludoratur setzt früher an: Prägnanz kann sich im Weitererzählen zeigen, ist aber nicht an sie gebunden.

Die Abgrenzung lässt sich tabellarisch zusammenfassen:

Konzept	Gegenstand	Ort bzw. Zeitpunkt	Verhältnis zur Ludoratur
Narration / Ludonarration	gestaltete Erzählung und ihr Verhältnis zum Spielhandeln	Spielartefakt	liefert Bedeutungsmaterial
Emergenz	systemische Entstehung unvorhergesehener Zustände	Spielsystem	häufigste Voraussetzung
Alterbiographie	fortlaufende, im Spielen entstehende Geschichte	Spielvollzug	Strom, aus dem sich Ludoratur verdichtet
Kreatives Volumen	Zusammenspiel von kreativem Fundament, Potenzial und Resonanz	Spiel und Rezeption insgesamt	Rahmenmodell, in dem Ludoratur verortet ist
MDA-Aesthetics	Kategorien emotionaler Reaktion	Designziel	Tonalität, nicht Ereignis
Player Stories	nachträgliche Erzählung über das Spielen	nach dem Spielen	Wiedergabe und Zeugnis
Ludoratur	ästhetische Ereignisform des Spielvollzugs	Spielvollzug	—

LUDORATUR ALS ÄSTHETISCHE EREIGNISFORM

Auf dieser Grundlage lässt sich der Begriff bestimmen:

Ludoratur bezeichnet eine im Spielvollzug entstehende, als zusammenhängend und ästhetisch prägnant erfahrene Konfiguration aus Handlungen, Systemreaktionen und Wahrnehmungen, deren konkrete Gestalt vom Spielsystem ermöglicht, aber nicht vorgeschrieben ist und zu der die Handlungen der Spieler:innen konstitutiv beitragen.

Die Definition legt zugleich den ontologischen Status des Begriffs fest. Ludoratur ist eine ästhetische Ereignisform des Spielvollzugs, keine Eigenschaft des Spiels, keine Gattung und kein Werk. Sie entsteht, wenn sich Handlungen der Spieler:innen, Reaktionen des Spielsystems und audiovisuelle Ereignisse im Vollzug zu einer wahrnehmbaren Gestalt verbinden. Das einzelne Vorkommnis dieser Form wird im Folgenden als ludoratorisches Ereignis bezeichnet. Ihre ästhetische Qualität kann unterschiedliche Tonalitäten annehmen, etwa komische, tragische, spannungsvolle oder melancholische. Die Kette, von der dieser Beitrag ausgeht, lautet deshalb:

Spielsystem → Möglichkeitsraum → Spielvollzug → Ludoratur

Das Spielsystem stellt Regeln und Inhalte bereit. Sie eröffnen einen Möglichkeitsraum, den Spieler:innen im Vollzug aktualisieren. Unter bestimmten Bedingungen verdichtet sich dieser Vollzug zu einem Ereignis mit eigener Gestalt. Ludoratur ist deshalb nicht im Spiel gespeichert. Sie ereignet sich im Spielen. Die Rede von einer Ereignisform schließt an Fischer-Lichtes (2004) Ästhetik des Performativen an, die Aufführungen nicht als Werke, sondern als Ereignisse begreift, die aus der

Wechselwirkung der Beteiligten hervorgehen und in dieser Form nicht wiederholbar sind. Im Spiel ist diese Wechselwirkung in eine einzige Person gefaltet: Spieler:innen sind zugleich Handelnde und Wahrnehmende ihres eigenen Handelns. Der Name bedarf einer Begründung, denn die Endung erinnert an *Literatur* und damit an Text, Werk und Gattung, also an genau das, was der Begriff nicht meinen soll. Die Analogie ist dennoch gewollt. So wie Literatur von *littera*, dem Buchstaben, ausgeht und bezeichnet, was aus Buchstaben ästhetisch entstehen kann, geht Ludoratur von *ludus*, dem Spiel, aus und bezeichnet, was aus dem Spielen ästhetisch entstehen kann. Der Vergleich bezieht sich auf das Verhältnis von Material und ästhetischer Form, nicht auf den Werkcharakter. Von Ensslins (2014) Konzept des *literary gaming*, das Spiele mit literarischen Verfahren untersucht, ist Ludoratur deshalb ebenfalls zu unterscheiden: Dort geht es um Literarizität im Spiel, hier um eine eigene, nicht sprachliche Form ästhetischer Hervorbringung.

KRITERIEN: WANN WIRD EIN SPIELVERLAUF ZUR LUDORATUR?

Nicht jeder Spielverlauf ist Ludoratur. Jede Eingabe verändert den Zustand eines Spiels, doch daraus folgt noch keine ästhetisch bedeutsame Konfiguration. Dewey (1934) hat für die Alltagserfahrung eine vergleichbare Unterscheidung getroffen: Erfahrung vollzieht sich fortwährend, doch nur manchmal hat man *eine* Erfahrung, die sich vom übrigen Strom abhebt und eine eigene Einheit besitzt. Ludoratur ist in diesem Sinne *eine* Spielerfahrung, auch wenn sie, anders als bei Dewey, nicht notwendig in einem Abschluss kulminiert. Um den Begriff analytisch nutzbar zu machen, werden vier Kriterien vorgeschlagen:

1) Kontingenz. Die konkrete Gestalt des Ereignisses ist nicht vorgeschrieben. Eine vollständig inszenierte Zwischensequenz kann ästhetisch bedeutsam sein, ist aber keine Ludoratur. Kontingenz setzt keine völlige Offenheit voraus. Auch innerhalb einer geskripteten Mission kann die Art, wie sie gelingt oder scheitert, kontingent sein.

2) Beteiligung. Die Handlungen der Spieler:innen tragen konstitutiv zur Gestalt bei. Ein Ereignis, das das System ohne ihr Zutun hervorbringt, etwa ein zufälliges Wetterphänomen, kann Material für Ludoratur sein, wird aber erst durch das Handeln, das darauf antwortet, zu ihrem Teil. Als Handeln zählt dabei auch das bewusste Innehalten, mit dem Spieler:innen eine Situation auf sich wirken lassen.

3) Gestalthaftigkeit. Die Konfiguration wird als zusammenhängende ästhetische Einheit erfahren, die sich vom kontinuierlichen Strom des Spielgeschehens abhebt. Sie kann einen erkennbaren Einsatz, Verlauf und Abschluss besitzen, muss jedoch keine narrative Struktur ausbilden. Auch ein kurzer Moment, eine räumliche Konstellation, ein Rhythmus von Handlungen oder eine atmosphärische Situation kann eine solche Gestalt annehmen. Entscheidend ist, dass das Geschehen für die Spieler:innen als eigenständige Form hervortritt. Hier liegt der Unterschied zum fortlaufenden Strom der Alterbiographie: Ludoratur bezeichnet nicht das kontinuierliche Erleben, sondern dessen ästhetische Verdichtung.

4) Prägnanz. Das Ereignis besitzt eine ästhetische Tonalität, die über seine funktionale Bedeutung hinausgeht. Ein gewonnenes Gefecht ist zunächst ein Spielergebnis; ein Gefecht, das in einer absurden Kettenreaktion endet, ist komisch. Prägnanz zeigt sich häufig darin, dass das Ereignis erinnert und weitererzählt wird.

Die Kriterien sind graduell zu verstehen. Ein Spielverlauf ist nicht entweder Ludoratur oder nicht, sondern kann ihr mehr oder weniger nahekommen. Sie sind außerdem relational: Ob eine

Konfiguration als gestalthaft und prägnant erfahren wird, hängt auch von den Spieler:innen ab. Beliebiger ist die Zuschreibung deshalb nicht, denn die Konfiguration muss im Spielgeschehen tatsächlich vorliegen und lässt sich an Aufzeichnungen intersubjektiv prüfen. Die Kriterien verhindern zugleich eine inflationäre Verwendung: Nicht jede Bewegung einer Spielfigur und nicht jede Systemreaktion ist Ludoratur.

ZWEI BEISPIELE: GRAND THEFT AUTO V UND MINECRAFT

Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013) eignet sich als Beispiel, weil es stark geskriptete Missionen mit einer offenen Spielwelt verbindet, deren Systeme wie Verkehr, Polizeifahndung, Tageszeit, Wetter und Radio unabhängig voneinander laufen und sich überlagern. Der folgende Verlauf ist als exemplarische Rekonstruktion eines typischen Spielgeschehens zu verstehen. Nach dem Abschluss einer Mission fährt die Spielfigur Franklin in der Abenddämmerung die Küstenstraße entlang, im Radio läuft ein Soul-Titel. In einer Kurve streift das Fahrzeug ein entgegenkommendes Auto, ein Streifenwagen wird aufmerksam, das Fahndungslevel steigt. Aus einer beiläufigen Fahrt wird eine Verfolgungsjagd. Das Fahrzeug überschlägt sich an einer Leitplanke, Franklin flieht zu Fuß die Klippen hinauf und springt, ohne weitere Fluchtmöglichkeit, ins Meer. Die Polizei verliert die Spur. Franklin treibt in der Dunkelheit im Wasser, die Sirenen werden leiser, am Horizont liegen die Lichter der Stadt. Die Spielerin hält inne und lässt die Figur einen Moment lang treiben. Keines dieser Ereignisse ist als Szene geschrieben, die Kontingenz ist also gegeben. Die Gestalt entsteht aus Entscheidungen der Spielerin, von der Wahl der Route bis zum Sprung von der Klippe, womit auch das Kriterium der Beteiligung erfüllt ist. Der Verlauf hat einen erkennbaren Bogen von der ruhigen Fahrt über die Eskalation und die Flucht bis zur Stille. Schließlich besitzt er eine Tonalität, die sich im Verlauf wandelt: Die Eskalation aus einem Bagatelunfall hat etwas Komisches, das Treiben im dunklen Wasser etwas Melancholisches. Diese Tonalität stammt nicht aus einem Drehbuch, wohl aber aus gestaltetem Material, denn Lichtstimmung, Musik und Stadtsilhouette hat das Spiel bereitgestellt. Das innehaltende Treibenlassen zeigt, dass die Spielerin den Abschluss selbst als solchen markiert. Der Vergleich mit einer geskripteten Mission desselben Spiels macht den Unterschied deutlich. Eine inszenierte Verfolgungsjagd kann dieselben Elemente enthalten, ihre Gestalt ist jedoch vorgegeben. Das Beispiel zeigt auch, dass Ludoratur nicht an offene Welten gebunden ist, dort aber besonders günstige Bedingungen findet. *Minecraft* (Mojang, 2011) bietet mit selbst gesetzten Bauprojekten und ungeplanten Begegnungen ähnliche Bedingungen. Doch auch ein stark strukturiertes Spiel kann Ludoratur hervorbringen, etwa wenn ein Bosskampf mit dem letzten Lebenspunkt gewonnen wird. Entscheidend ist nicht die Größe des Möglichkeitsraums, sondern das Verhältnis zwischen Gestaltung und Aktualisierung.

Das zweite Beispiel zeigt eine Gestalt ohne Handlungsbogen. In *Minecraft* hat ein Spieler über mehrere Sitzungen einen Turm am Rand eines Ozeans gebaut. Als er eines Morgens die Spitze erreicht, geht die eckige Sonne über dem Wasser auf, das Licht färbt die Blöcke unter ihm, und die ruhige Hintergrundmusik setzt ein. Er hört auf zu bauen und bleibt stehen. Auch dieser Verlauf ist als exemplarische Rekonstruktion zu verstehen. Es gibt hier keine Eskalation und keinen Abschluss, und jede Nacherzählung würde den Moment eher verfehlen als wiedergeben. Dennoch sind alle vier Kriterien erfüllt: Der Sonnenaufgang ist systemisch, Ort und Zeitpunkt sind nicht vorgeschrieben (Kontingenz); der Turm, der die Aussicht erst ermöglicht, und das Innehalten sind Handlungen des Spielers (Beteiligung); Licht, Höhe und Weite treten als räumliche Konstellation zu einer Einheit

zusammen (Gestalthaftigkeit); und der Moment besitzt eine Tonalität stiller Erhabenheit, die über seine funktionale Bedeutung, das Ende eines Bauabschnitts, weit hinausgeht (Prägnanz). An diesem Fall zeigt sich, was die narrativ verfassten Konzepte nicht erfassen. Für die Alterbiographie ist der Moment allenfalls eine Episode ohne Geschichte, für die emergente Narration ein Zustand ohne Ereignisfolge. Als ludoratorisches Ereignis wird er beschreibbar.

VOLLZUG UND NACHTRÄGLICHKEIT

Gegen die Verortung der Ludoratur im Vollzug lässt sich einwenden, dass viele ästhetische Formen sich erst im Rückblick schließen. Die Melancholie im Beispiel entsteht womöglich erst in dem Moment, in dem die Spielerin die Sirenen verklingen hört und den Verlauf als Ganzes überblickt. Der Einwand ist berechtigt, trifft den Begriff aber nicht. Auch in der Musik schließt sich eine Phrase erst mit ihrem letzten Ton, ohne dass ihre Form deshalb zu einer nachträglichen Erzählung würde. Gestalten mit einem Verlauf schließen sich am Ende des Erfahrungsbogens, noch innerhalb des Spielens; stehende Gestalten wie eine Atmosphäre oder eine räumliche Konstellation treten ohnehin im Moment der Wahrnehmung hervor und sind auf einen Abschluss nicht angewiesen. Die Player Story ist dagegen ein eigener, späterer medialer Akt, der auswählt, zuspitzt und oft dramatisiert. Wie Ryans (2018) Befunde zur Kuratierung emergenter Geschichten nahelegen, kann die Nacherzählung eine Gestalt erst erzeugen, wo im Vollzug keine war. Daraus folgt ein methodisches Problem. Ludoratur ist flüchtig und der Forschung meist nur vermittelt zugänglich. Vier Zugänge bieten sich an, die sich gegenseitig ergänzen: Aufzeichnungen des Spielgeschehens wie Let's Plays oder Streams, die das Ereignis selbst dokumentieren; Verfahren wie lautes Denken oder videogestützte Erinnerungsinterviews, die das Erleben nahe am Vollzug erheben; Close Playing (Chang, 2010), also reflektiertes eigenes Spielen, das sich bei räumlich verfassten Ereignissen durch Spatial Close Playing (Burbach, 2026) ergänzen lässt: Aufgezeichnete Spielsitzungen werden als navigierbare Modelle rekonstruiert, sodass sich Wege, Sichtachsen und Konstellationen, aus denen ein ludoratorisches Ereignis hervorgegangen ist, auch jenseits der Spielperspektive untersuchen lassen; sowie Player Stories, die als Zeugnisse genutzt werden können, sofern ihre nachträgliche Überformung mitreflektiert wird. Offen ist, ob auch Zuschauende von Streams Ludoratur erfahren. Sie nehmen das Ereignis im Moment seines Entstehens wahr, gestalten es aber nicht mit; möglicherweise erfahren sie Ludoratur, ohne an ihr beteiligt zu sein.

AUTORSCHAFT UND VERTEILTE GENESE

Ludoratur wirft die Frage nach der Autorschaft digitaler Spiele neu auf. Die Entwickler:innen verlieren ihre Autorschaft nicht. Sie gestalten Regeln, Mechaniken, Räume und audiovisuelle Elemente, und selbst hochgradig emergente Situationen entstehen innerhalb eines entworfenen Systems. Im Sinne Jenkins' (2004) gestalten sie narrative Architekturen, keine Abläufe; im Modell des kreativen Volumens bilden diese das kreative Fundament. Sie bestimmen jedoch nicht die konkrete Abfolge aller möglichen Ereignisse. Die ästhetische Form, die im Vollzug entsteht, besitzt deshalb eine verteilte Genese: Sie entsteht weder vollständig auf Seiten des Systems noch vollständig auf Seiten der Spieler:innen, sondern dort, wo das kreative Fundament auf das kreative Potenzial trifft. Eco (1973) hat für das offene Kunstwerk das Bild der Aufführung gewählt. Ein Instrument legt durch Bauweise und Stimmung einen Raum möglicher Klänge fest, die konkrete Musik ist darin angelegt, aber nicht enthalten. Ebenso enthält ein Spielsystem Möglichkeiten für Spielverläufe, ohne jeden konkreten Verlauf vorzugeben. Die Analogie hat Grenzen. Musiker:innen interpretieren in der Regel eine Partitur, während Spieler:innen

häufig ohne jede Vorgabe handeln. Das Instrument reagiert nicht eigenständig, das Spielsystem dagegen antwortet mit Verkehr, Polizei und Wetter. Zwischen gestaltetem System und konkreter Aktualisierung liegt ein produktiver Akt, an dem beide Seiten mitwirken. Beim digitalen Spiel ist dieser Akt das Spielen, und Ludoratur bezeichnet dessen ästhetisch bedeutsames Ergebnis.

LUDORATUR ALS PERSPEKTIVE FÜR FORSCHUNG UND DESIGN

Der Begriff verschiebt den analytischen Fokus von der Frage, was ein Spiel enthält, zur Frage, was im Spielen ästhetisch entstehen kann. Derselbe Möglichkeitsraum kann unterschiedliche ludoratorische Ereignisse hervorbringen. Sie sind nicht beliebig, weil Regeln und Gestaltung sie begrenzen, aber auch nicht determiniert, weil ihre Aktualisierung vom Handeln abhängt. Für die Forschung ergeben sich daraus mehrere Anschlussfragen. Unter welchen systemischen Bedingungen entsteht Ludoratur besonders häufig, und welche Rolle spielen dabei die Dichte unabhängig laufender Systeme und ihre Überlagerung? Welches ästhetische Material stellen Spiele bereit, etwa Licht, Musik, Wetter oder Architektur, das von der Ludoratur aufgegriffen werden kann? Wie unterscheiden sich Gattungen und Spielkulturen in ihrem Potenzial für Ludoratur? Und wie verhalten sich Ludoratur und soziale Aushandlung, wenn mehrere Spieler:innen an einem Ereignis beteiligt sind? Schließlich lässt sich prüfen, ob Spiele, deren kreatives Potenzial im Modell des kreativen Volumens hoch eingestuft wird, tatsächlich mehr Ludoratur hervorbringen. Für das Game Design folgt daraus, dass sich Ludoratur nicht direkt gestalten, wohl aber begünstigen lässt. Gestalterisch zugänglich sind ihre Bedingungen: Systeme, die sichtbar aufeinander reagieren; ästhetisches Material, das Stimmungen tragen kann, ohne sie festzulegen; und Freiräume ohne Handlungsdruck, in denen Spieler:innen innehalten und einen Verlauf oder eine Situation als Gestalt erfahren können. Der Begriff bildet damit keine Alternative zur Analyse von Narration, Regeln oder Systemen, sondern verbindet diese Ebenen mit der ästhetischen Erfahrung konkreter Spielpraxis.

FAZIT

Digitale Spiele stellen nicht nur Inhalte bereit, sondern Möglichkeiten. Spieler:innen aktualisieren diese Möglichkeiten durch ihr Handeln, und dabei können Ereignisse entstehen, deren konkrete Form nicht im Artefakt vorgegeben ist und die dennoch als zusammenhängend und ästhetisch prägnant erfahren werden. Die Game Studies haben dieses Phänomen aus verschiedenen Richtungen beschrieben. Der Beitrag hat vorgeschlagen, den gemeinsamen Fluchtpunkt dieser Beschreibungen als *Ludoratur* zu bezeichnen. Ludoratur ist keine Gattung und kein Synonym für Narration, Emergenz oder Alterbiographie. Emergenz bildet ihre häufigste systemische Voraussetzung, Narration und audiovisuelle Gestaltung liefern ihr Material, die Alterbiographie ist der Strom, aus dem sie sich verdichtet, und Player Stories erzählen sie als Teil der kreativen Resonanz nach. Ludoratur selbst bezeichnet die ästhetische Ereignisform, deren einzelne Vorkommnisse sich durch Kontingenz, Beteiligung, Gestalthaftigkeit und Prägnanz auszeichnen. Das Spiel gestaltet ihre Bedingungen, die Spieler:innen aktualisieren ihre konkrete Form. Ludoratur ist nicht im Spiel gespeichert. Sie ereignet sich im Spielen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aylett, R. (1999). Narrative in virtual environments: Towards emergent narrative. In M. Mateas & P. Sengers (Hrsg.), *Narrative intelligence: Papers from the AAAI Fall Symposium* (Technical Report FS-99-01, S. 83–86). AAAI Press.
- Burbach, J. (2026). Spatial Close Playing: Eine räumliche Methode zur Analyse digitaler und virtueller Räume (IU Discussion Papers – Design, Architektur & Bau, Bd. 5, Nr. 3). IU Internationale Hochschule.
<https://doi.org/10.56250/4116>
- Burbach, J., & Trautzsch, N. (2025). *Das kreative Volumen: Rezipienten interaktiver Medien verstehen und bewerten*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-47252-8>
- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.
- Chang, E. Y. (2010, 11. November). Close playing, a meditation on teaching (with) video games.
<http://www.edmondchang.com/2010/11/11/close-playing-a-meditation/>
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
- Eco, U. (1973). *Das offene Kunstwerk*. Suhrkamp. (Original erschienen 1962)
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. MIT Press.
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele: Eine Ästhetik*. Suhrkamp.
- Fischer-Lichte, E. (2004). *Ästhetik des Performativen*. Suhrkamp.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Hocking, C. (2007, 7. Oktober). *Ludonarrative dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about*. Click Nothing. <https://clicknothing.com/2007/10/07/ludonarrative-d/>, zuletzt abgerufen 28.09.2026
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Bd. 4, Nr. 1). AAAI Press.
- Ingarden, R. (1931). *Das literarische Kunstwerk*. Niemeyer.
- Iser, W. (1976). *Der Akt des Lesens: Theorie ästhetischer Wirkung*. Fink.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Hrsg.), *First person: New media as story, performance, and game* (S. 118–130). MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Nguyen, C. T. (2020). *Games: Agency as art*. Oxford University Press.
- Ryan, J. (2018). *Curating simulated storyworlds* [Dissertation]. University of California, Santa Cruz.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Upton, B. (2015). *The aesthetic of play*. MIT Press.
- Walsh, R. (2011). Emergent narrative in interactive media. *Narrative*, 19(1), 72–85.

LUDOGRAPHIE

- Mojang. (2011). *Minecraft* [Videospiel]. Mojang.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V* [Videospiel]. Rockstar Games.