

Experimental Game Cultures

Curriculum

Masterstudium

Dauer: 4 Semester

Studienkennzahl: 066 536

Version: Wintersemester 2021/22

Beschluss des Senats der Universität für angewandte Kunst Wien,
verlautbart im Mitteilungsblatt (MBL) Stück 23, 2020/21 (12.05.2021).

Rechtsgültig ist ausnahmslos die im Mitteilungsblatt der
Universität für angewandte Kunst Wien veröffentlichte Fassung.

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Präambel	2
§ 2 Rechtsgrundlage, Umfang und akademischer Grad	2
§ 3 Qualifikationsprofil	2
§ 4 Zulassung	3
§ 5 Studienstruktur und Fächer	3
§ 6 Studienverlauf	4
§ 7 Unterrichtssprache	4
§ 8 Masterarbeit	4
§ 9 Prüfungsordnung	5
§ 10 Inkrafttreten	5

§ 1 Präambel

Spiel gehört zu den elementaren Kulturtechniken der Menschen. Keine Gesellschaft ist vorstellbar ohne Spiele, keine Kindheit war je ohne sie. Das Spektrum ist weit, Spiele durchdringen in vielfältigen analogen und digitalen Formen zunehmend den menschlichen Alltag, von Freizeit bis Bildung, von Sozialen Netzwerken bis Citizen-Science-Games, von Gamification als Strategie zur Beeinflussung der Reaktionsmuster von Anwender*innen bis zur Erforschung menschlichen Verhaltens und sozialer Dynamiken.

Das Studium Experimental Game Cultures zielt damit auf eine kritische Reflexion der gesellschaftlichen Wirkungsmacht von Spielen unter gleichzeitiger Anwendung auf die prototypische Entwicklung innovativer Spielkonzepte und -zugänge. Zentraler Aspekt des Studiums ist daher die Verschränkung der Entwicklung von innovativen Spielkonzepten jenseits der kommerziellen Spieleindustrie mit einer kritischen Betrachtung von Spielen in ihren unterschiedlichen historischen, gesellschaftlichen und sozialen Kontexten. Forschungsbereiche des Studiums sind u.a. der Einsatz von Spielen als Instrument zum besseren Verständnis gesellschaftlicher, wirtschaftlicher und politischer Zusammenhänge und zur demokratischen Gestaltung ihrer Zukunft (Serious Games, Critical Games, Educational Games etc.). Grundlage bildet die interdisziplinäre Zusammenarbeit, weshalb sich das Masterstudium an Absolvent*innen von Bachelor- und Diplomstudien aller Disziplinen richtet (insbesondere Kunst, Design, Technik, Geistes- und Sozialwissenschaften).

§ 2 Rechtsgrundlage, Umfang und akademischer Grad

(1) Das Masterstudium Experimental Game Cultures wird gemäß § 54 Abs. 1 Z 11 UG der Gruppe der interdisziplinären Studien zugeordnet.

(2) Das Studium umfasst 120 ECTS-Anerkennungspunkte, dies entspricht einer Mindeststudiendauer von vier Semestern.

(3) Aufgrund des erfolgreichen Studienabschlusses wird gemäß § 51 Abs. 2 Z 11 UG der akademische Grad „Master of Arts“, abgekürzt „MA“, verliehen.

(4) Aufgrund der Einrichtung an einer Universität der Künste setzt die Zulassung zum Studium den Nachweis einer Eignung im Sinne von § 4 des Curriculums voraus.

§ 3 Qualifikationsprofil

(1) Die Absolvent*innen des Masterstudiums Experimental Game Cultures verfügen über ein tiefgehendes Wissen hinsichtlich sozialwissenschaftlicher, philosophischer, historischer und künstlerischer Perspektiven auf Spiele. Auf dieser Basis können sie aktuelle Entwicklungen im Bereich der Spielkultur, Spielindustrie und spielbasierter Beeinflussungsstrategien seitens staatlicher und wirtschaftlicher Akteure fundiert analysieren, systematisieren und kontextualisieren. Darüber hinaus kennen sie das konstruktive Potenzial von Spielen für die Bewusstmachung und Bearbeitung zukunftsrelevanter Themen (z.B. Grand Challenges, SDGs der UNO).

(2) Die Kernkompetenz der Absolvent*innen liegt in der Entwicklung von innovativen Spielkonzepten mit gesellschaftlichem Impact, dazu gehört die Gestaltung von Spielnarration und -dramaturgie, Game Design und Prototyping/Simulation. Darüber hinaus verfügen sie über ein generalistisches Grundverständnis des gesamten Spielentwicklungsprozesses, wozu auch Basiskompetenzen im Projektmanagement sowie der digitalen Spieleentwicklung zählen (Level Design, Asset Design, Sound Design und Game Development/Programmierung). Neben Basiskenntnissen in diesen Bereichen verfügen sie durch ihre individuelle Schwerpunktsetzung über vertiefende Expertise in einzelnen dieser Bereiche.

(3) Die Absolvent*innen sind in der Lage, in interdisziplinären Teams zusammenarbeiten und verfügen über ein breites Spektrum an kommunikativen und methodischen Kompetenzen für kollaborative Spieleentwicklung. Außerdem sind sie mit eigeninitiativer Wissens- und Kompetenzaneignung vertraut und auf das kontinuierliche autodidaktische Weiterlernen in diesem hochdynamischen Feld vorbereitet.

(4) Berufsfelder eröffnen sich für die Absolvent*innen in der Spieleforschung, Spielekritik und im Spielejournalismus sowie in der konzeptionellen Entwicklung von Art Games, Serious Games, Educational Games und Gamification-Projekten mit demokratischem Anspruch.

§ 4 Zulassung

(1) Die Zulassung zum Masterstudium Experimental Game Cultures setzt folgende Erfordernisse voraus:

- ein abgeschlossenes Bachelor- oder Diplomstudium (oder gleichwertiger Abschluss) an einer anerkannten in- oder ausländischen postsekundären Bildungseinrichtung,
- den Nachweis der visuellen und sprachlichen Eignung im Rahmen einer kommissionellen Prüfung gemäß § 75 UG,
- den Nachweis über Kenntnisse der englischen und deutschen Sprache auf Niveau B2 des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen (CEFR).

(2) Der schriftlichen Bewerbung sind folgende Dokumente beizulegen:

- eine Kurzbiografie, aus welcher die bisher erworbenen Qualifikationen, Kompetenzen und Tätigkeitsschwerpunkte hervorgehen,
- eine Beschreibung der Studienmotivation, welche die persönliche Zielsetzung und angestrebte Interessenschwerpunkte im Rahmen des Studiums enthält,
- die Ausformulierung einer (oder mehrerer) Projektidee(n), welche der*die Bewerber*in im ersten Studienjahr verfolgen möchte.

Darüber hinaus können der schriftlichen Bewerbung theoretische und praktische Arbeiten aus dem Vorstudium beigelegt werden, welche die beschriebenen Kompetenzen und Interessenschwerpunkte belegen.

(3) Die Zulassungsprüfung gliedert sich in zwei Teile. Im ersten Prüfungsteil wird auf Basis der schriftlichen Bewerbungsunterlagen die Kongruenz zwischen den persönlichen Qualifikationen, Zielsetzungen und angestrebten Interessenschwerpunkten der Bewerber*innen und den Studienzielen beurteilt. Den zweiten Prüfungsteil bildet ein persönliches Gespräch, welches der ausführlicheren Erörterung der Interessen sowie der Beurteilung der Eignung dient. Die positive Absolvierung des ersten Prüfungsteils ist Voraussetzung für das Antreten zum zweiten Prüfungsteil.

§ 5 Studienstruktur und Fächer

(1) Im ersten bis dritten Semester gliedert sich das Studium jeweils in die drei folgenden Fächer:

1. Geschichte und Theorien der Spiele

Themenbereiche sind (a) die Kultur- und Sozialgeschichte der Spiele, (b) Theorien der Spiele, (c) Funktionen von analogen und digitalen Spielen in der Gegenwart. Die allgemeine Auseinandersetzung mit den historischen und theoretischen Grundlagen wird mit konkreten vorbereitenden Recherchen in Hinblick auf die individuelle Masterarbeit verschränkt.

2. Spielentwicklung und Reflexion

Themenbereiche sind (a) Narrativ- und Contententwicklung, (b) Ideen- und Formatentwicklung (analog/digital/performativ), (c) kritische Begleitung und Reflexion. Die Lehre erfolgt projektorientiert und wird mit vorbereitenden experimentellen Anwendungen und Reflexionen in Hinblick auf die individuelle Masterarbeit verschränkt. „Spielentwicklung und Reflexion“ gilt als zentrales künstlerisches Fach gemäß § 68 Abs. 2 UG.

3. Wahlfächer

Im Ausmaß von 18 ECTS können Wahlfächer aus dem Lehrangebot der Angewandten¹ mit Ausnahme des künstlerischen Einzelunterrichts (KE) gewählt werden.

(2) Die Lehre im ersten bis dritten Semester ist projektorientiert ausgerichtet: Im ersten und zweiten Semester wird im Rahmen von "Spielentwicklung und Reflexion" ein Studienprojekt verfolgt, welches auf einer im Rahmen des Zulassungsverfahrens eingereichten Projektidee basiert. Im dritten Semester wird die Grundlegung der Masterarbeit im Rahmen von "Spielentwicklung und Reflexion" unterstützt.

(3) Im vierten Semester ist die Erstellung der Masterarbeit gemäß § 8 vorgesehen.

§ 6 Studienverlauf

Semester	Fächer	ECTS (je Semester)
1.-3. Semester	Geschichte und Theorien der Spiele	12
	Spielentwicklung und Reflexion	12
	Wahlfächer	6
4. Semester	Masterarbeit	30

§ 7 Unterrichtssprache

(1) Die Unterrichtssprachen sind Englisch und Deutsch.

(2) Lehrangebote und Prüfungen können sowohl in englischer als auch in deutscher Sprache abgehalten werden, die verwendete Sprache ist den Studierenden vor Semesterbeginn bekanntzugeben.

(3) Die Masterarbeit ist in englischer Sprache zu verfassen.

§ 8 Masterarbeit

(1) Es ist eine Masterarbeit im Umfang von 30 ECTS zu erstellen, deren Schwerpunktsetzung aus den folgenden drei Bereichen gewählt wird:

1. Entwicklung eines Prototyps eines experimentellen Spiels mit theoretischer Reflexion – Schwerpunkt Spielprototyp
2. Entwicklung eines Prototyps eines experimentellen Spiels mit theoretischer Reflexion – Schwerpunkt theoretisch-reflektierende Arbeit
3. Kritisch-theoretische Arbeit aus dem Bereich der Cultural Studies

(2) Im dritten Studiensemester wird die Grundlegung der Masterarbeit im Rahmen von "Spielentwicklung und Reflexion" individuell unterstützt und aufgrund des Themas, der Idee und Problemstellung der Arbeit der*die Betreuer*in(nen) festgelegt.

(3) Die Masterarbeit kann in Teams erstellt werden. Die Leistungen der einzelnen Studierenden müssen eindeutig ausgewiesen sein und werden gemäß § 81 Abs 3 UG gesondert beurteilt.

¹ nach Maßgabe der verfügbaren Plätze

(4) Die Beurteilung der Masterarbeit erfolgt im Anschluss an eine öffentliche Präsentation der Ergebnisse durch den*die Studierende*n von einer Prüfungskommission, welche aus mindestens drei fachlich in Betracht kommenden Universitätslehrenden besteht. Der*Die Masterarbeitsbetreuer*in(nen) ist/sind jedenfalls Teil der Prüfungskommission.

§ 9 Prüfungsordnung

(1) Lehrveranstaltungsprüfungen werden von den Leiter*innen der Lehrveranstaltungen in schriftlicher oder mündlicher Form abgehalten. Die Prüfungsinhalte, -methoden und Beurteilungskriterien sind vor Beginn jedes Semesters in geeigneter Form bekannt zu geben.

(2) Die Masterprüfung stellt den Abschluss des Masterstudiums dar. Die Masterprüfung besteht aus den im Masterstudium absolvierten Lehrveranstaltungen (Geschichte und Theorie der Spiele, Spielentwicklung und Reflexion, Wahlfächer) sowie der kommissionellen Beurteilung der Masterarbeit.

§ 10 Inkrafttreten

Das Curriculum tritt mit 1. Oktober 2021 in Kraft.