



Das Kartenspiel „Coopac“: Spielerische Vermittlung von Open Access am GIGA Hamburg

SVEN THOMSEN, GIGA HAMBURG, INFORMATIONSZENTRUM

Gliederung

- ▶ 1. Warum ein Spiel?
- ▶ 2. Hintergründe
- ▶ 3. Spielprinzip
- ▶ 4. Inhalte
- ▶ 5. Aufwand und Nutzen

1. Warum ein Spiel?

- ▶ Verständnis und Befürwortung für Open Access sind unter Wissenschaftlern weit verbreitet
- ▶ Die Motivation, selbst Open Access zu veröffentlichen, ist jedoch gering
- ▶ Umdenken bei den Wissenschaftlern ist erforderlich:
„Der kollektive Nutzen von Open Access muss einen höheren Stellenwert bekommen als der individuelle“ (Weishaupt 2009, S. 228).

1. Warum ein Spiel?

- ▶ Problem:
Wie kann man Wissenschaftlern den gemeinschaftlichen Nutzen von Open Access vermitteln?
- ▶ Lösung:
Entwicklung eines gemeinschaftlichen Spiels

2. Hintergründe: Grundgedanken

- ▶ Spiel kann nur gemeinschaftlich gewonnen werden.
Einzelinteressen gibt es nicht
- ▶ „**Coopac**“ -> **Cooperative Open Access**
- ▶ Vermittlung einzelner positiver Aspekte von Open Access
- ▶ Vermittlung wichtiger Begriffe

2. Hintergründe: Serious Games

Bei Serious Games handelt es sich „um Spiele oder spielähnliche Anwendungen [...], die mit Technologien und Design aus dem Unterhaltungssoftwarebereich entwickelt werden und nicht primär bzw. ausschließlich der Unterhaltung dienen.“
(Marr 2010, S. 16)

2. Hintergründe: Anwendung

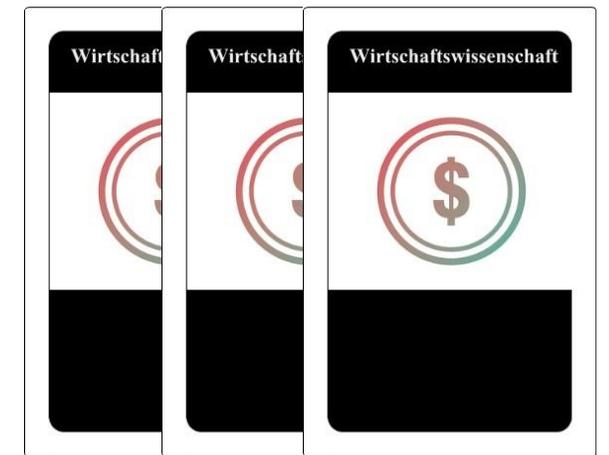
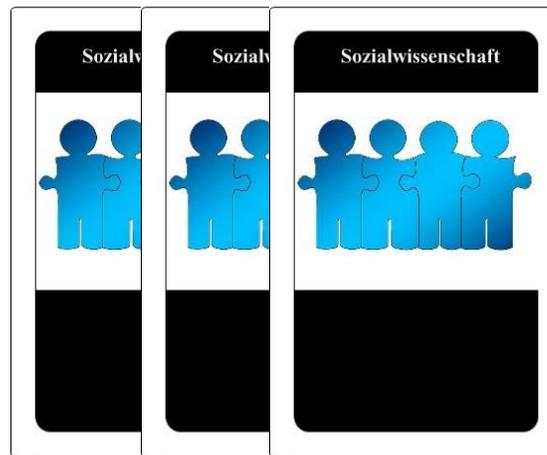
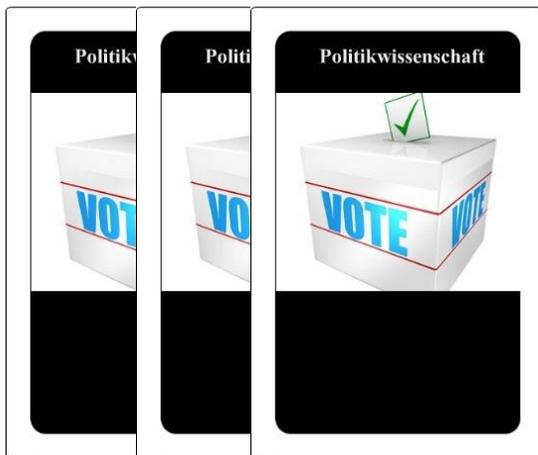
- ▶ „Lange Nacht des Wissens“
Eigene Workshops
Bibliothekartag/Messen
- ▶ Spiel für „Zwischendurch“ -> Kurze Spieldauer
Schneller Aufbau
Einfache Regeln
- ▶ Lösung: Kartenspiel

3. Spielprinzip

- ▶ 3 Spieler
- ▶ 32 Karten (12 schwarze Karten, 20 farbige Karten)
- ▶ 5 Karten auf der Hand -> Rest bildet Ziehstapel
- ▶ Spieler spielen reihum
- ▶ Handlung: Eine Karte ausspielen oder wegwerfen -> Ablagestapel

3. Spielprinzip: Spielziel

- ▶ Jeder Spieler sucht sich vor Spielbeginn die Rolle eines Wissenschaftlers aus (Politik, Sozial, Wirtschaft)
- ▶ Hat am Spielende jeder Wissenschaftler ausschließlich seinen Wissenschaftsbereich mindestens dreimal auf der Hand, ist das Spiel gewonnen

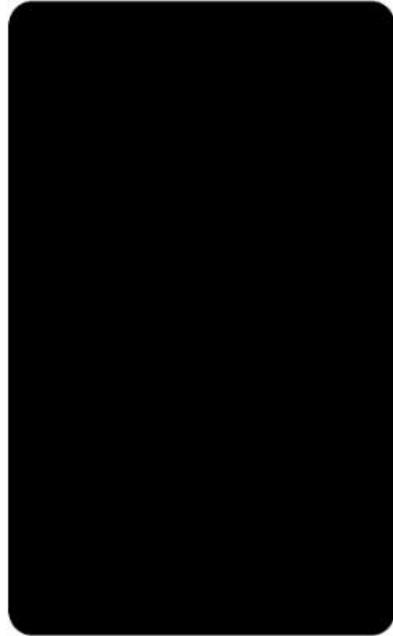


3. Spielprinzip: Eigenansicht

Erhöhte Verbreitung



Tausche eine eigene schwarze Karte mit der schwarzen Karte eines Mitspielers

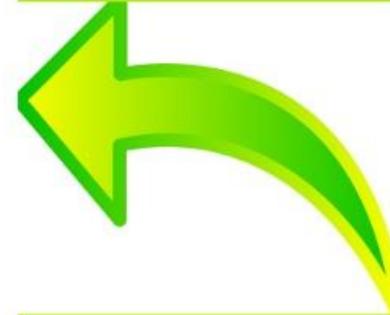


Grüner Weg

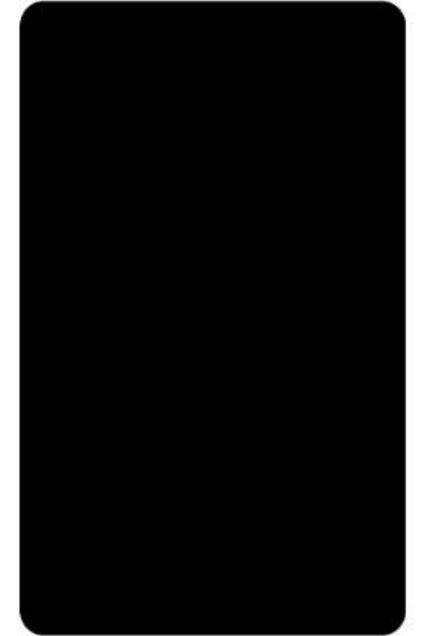


Schau dir die obersten zwei Karten des Ziehstapels an und ändere die Reihenfolge

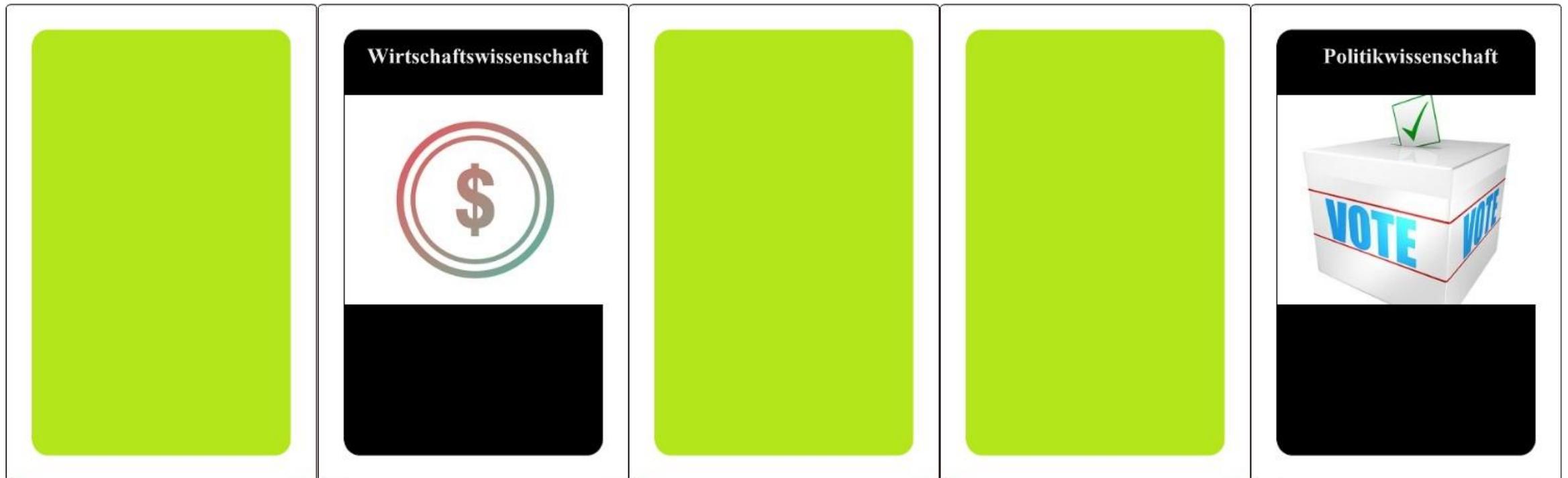
Goldener Weg



Schau dir die obersten drei Karten des Ziehstapels an und ändere die Reihenfolge



3. Spielprinzip: Sicht der Mitspieler



4. Inhalte: Vorteile von Open Access

Erhöhte Verbreitung



Tausche eine eigene schwarze Karte mit der schwarzen Karte eines Mitspielers

Erhöhte Sichtbarkeit



Schaue dir eine eigene schwarze Karte an

Dauerhafte Verfügbarkeit



Lege eine schwarze Karte vom Ablagestapel auf den Ziehstapel

Ungehinderter Zugang



Lege zwei farbige Karten vom Ablagestapel auf den Ziehstapel

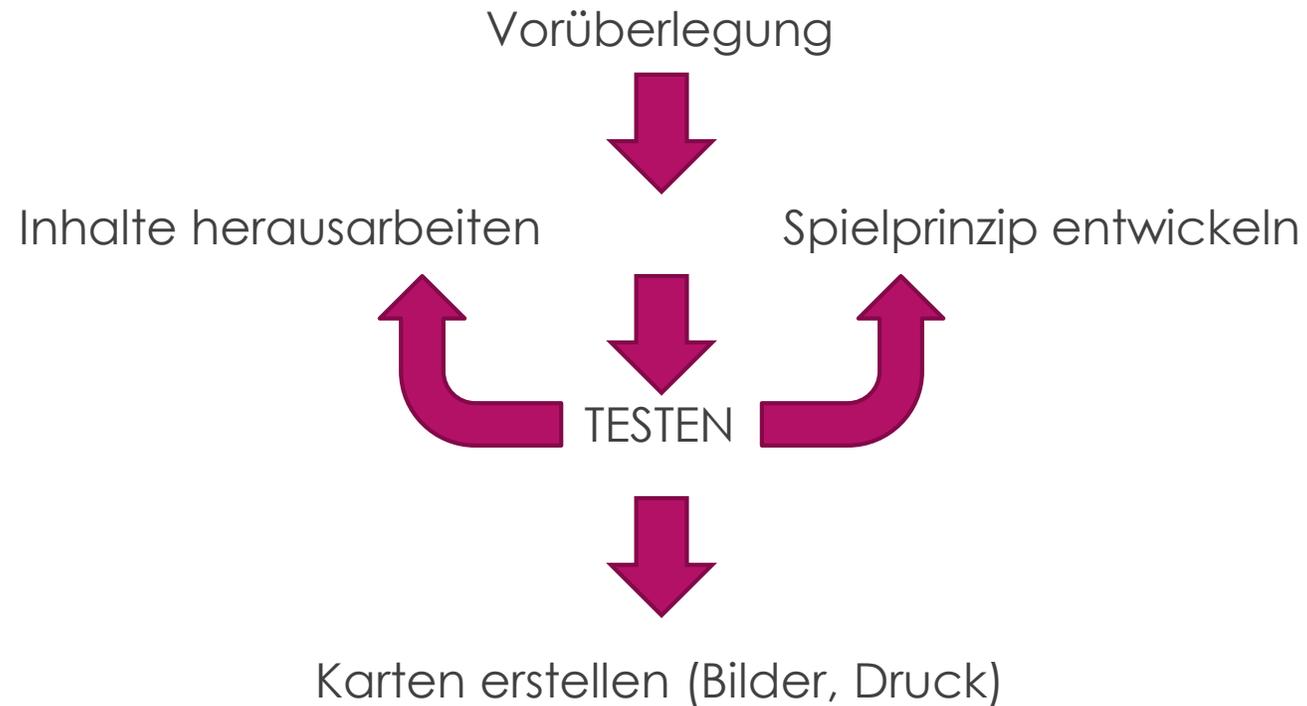
4. Inhalte: Wichtige Begriffe



4. Inhalte: Unterstützung und Probleme



5. Aufwand und Nutzen



5. Aufwand und Nutzen



Link zum Spiel:

<http://doi.org/10.5281/zenodo.1464893>

Quellen

- ▶ **Heise 2018**
HEISE, Christian, 2018. *Von Open Access zu Open Science: Zum Wandel digitaler Kulturen der wissenschaftlichen Kommunikation [Dissertation]*. Lüneburg: meson press. ISBN 978-3-95796-130-3
- ▶ **Marr 2010**
MARR, Ann Christine, 2010. Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung. Bibliotheken auf neuen Wegen. In: BIT online/ Innovativ; Bd. 28. Wiesbaden: Dinges & Frick. ISBN 978-3-934997-31-8
- ▶ **Weishaupt 2009**
WEISHAUPT, Karin, 2009. *Open-Access-Zeitschriften. Entwicklung von Maßnahmen zur Akzeptanzsteigerung auf der Basis einer Autorenbefragung [Dissertation]*. Berlin: Humboldt Universität. Verfügbar unter: <http://dx.doi.org/10.18452/15959>