



# 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

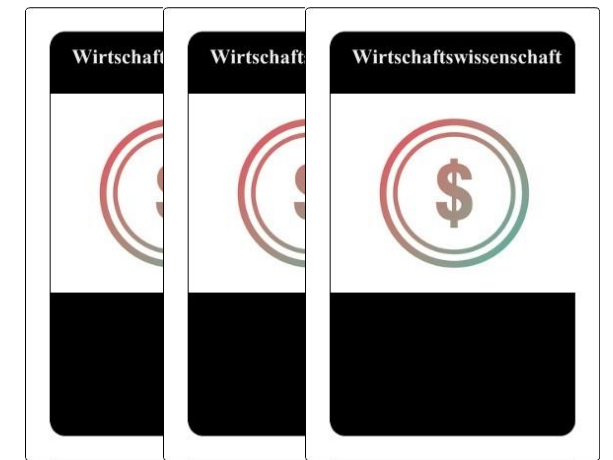
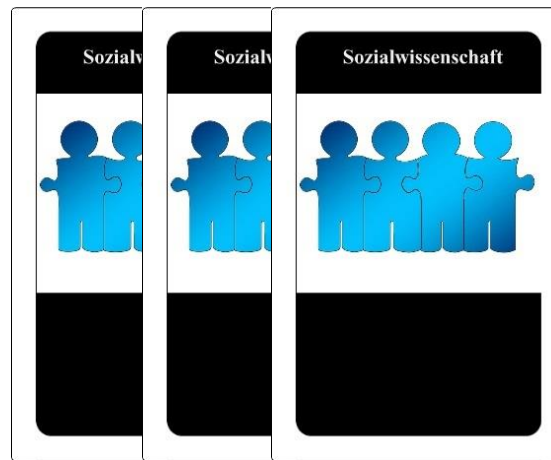
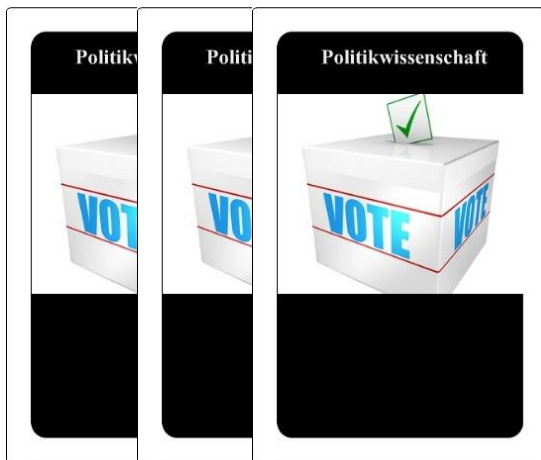
# 3. Spielprinzip

- ▶ 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

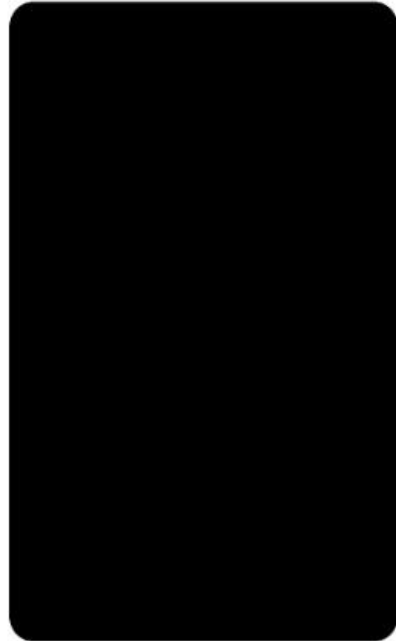


# 3. Spielprinzip: Eigenansicht

## Erhöhte Verbreitung



Tausche eine eigene schwarze Karte mit der schwarzen Karte eines Mitspielers

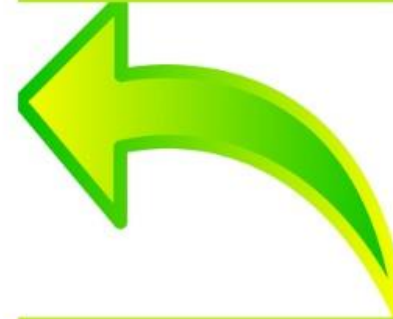


## Grüner Weg



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

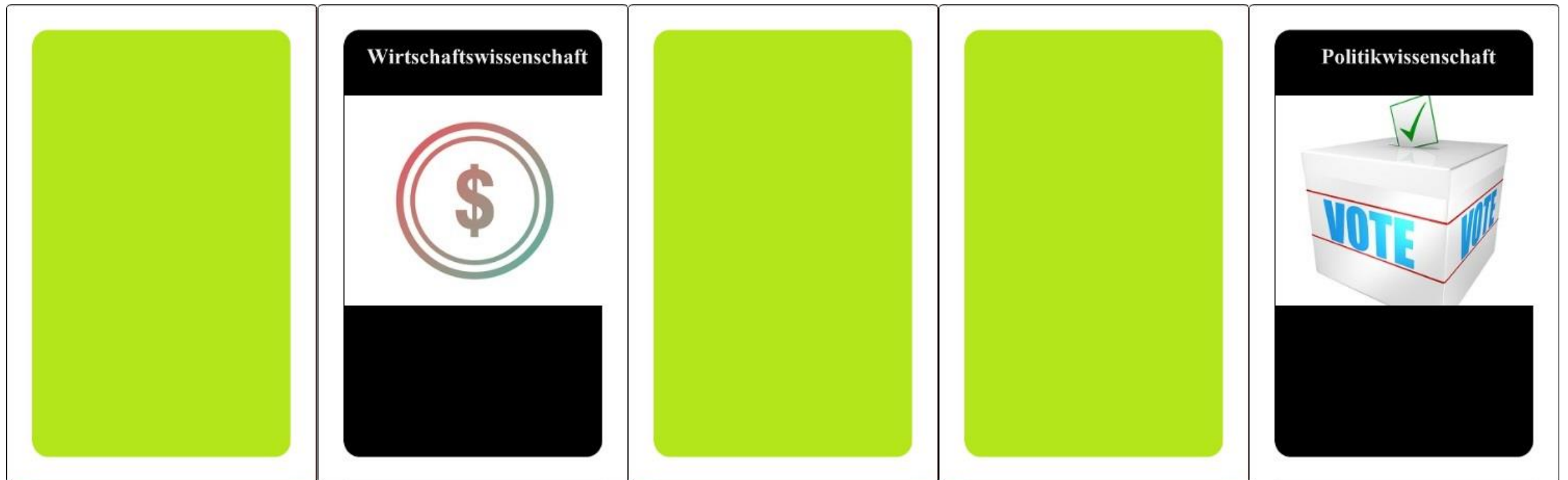
## Goldener Weg



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

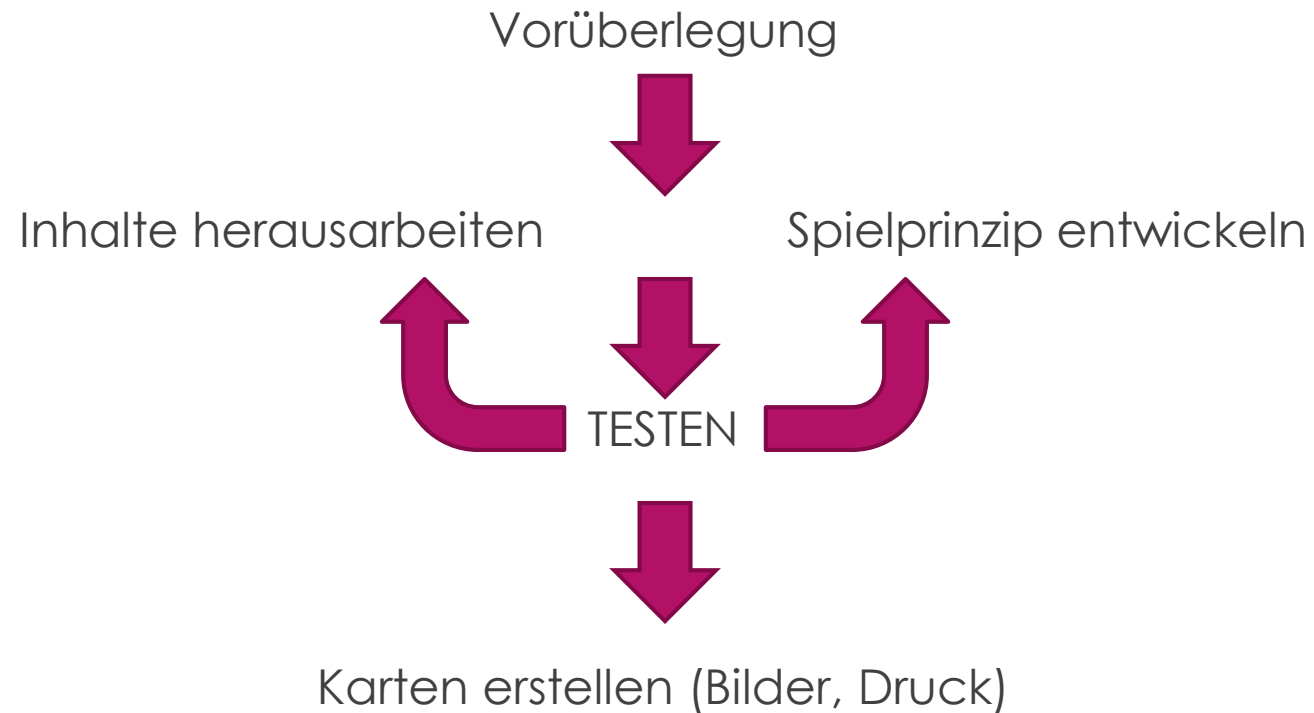
## 4. Inhalte: Wichtige Begriffe



## 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>