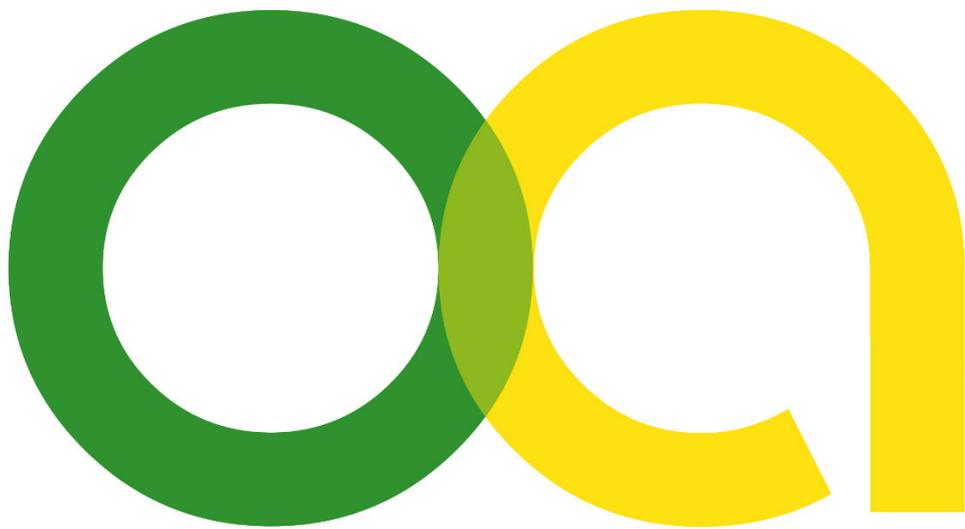


Coopac

Ein Spiel von Sven Thomsen



open access

G I G A

German  Institute of Global and Area Studies
Leibniz-Institut für Globale und Regionale Studien



Einleitung

Open Access sorgt für freien und uneingeschränkten Zugang zu Forschungsergebnissen. Da jeder barrierefrei auf Open-Access-Publikationen zugreifen kann, können alle von der Publikationen eines einzelnen profitieren.

Dieser öffentliche Nutzen sorgt aber längst nicht dafür, dass jeder Forschende sich den Prinzipien von Open Access verschreibt. Die Vermittlung der Vorteile von Open Access ist entscheidend, damit Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler selbst Open Access publizieren.

Das Kartenspiel „Coopac“ veranschaulicht diese Vorteile: 3 Spieler – zur besseren Lesbarkeit wird dieser Begriff sowohl für Spieler als auch für Spielerinnen verwendet – versuchen kooperativ das Spiel zu gewinnen, indem sie die Informationsdefizite der jeweiligen Mitspieler minimieren. Am Ende des Spiels muss jeder Spieler die zu ihm passenden schwarzen Karten auf der Hand haben. Die Besonderheit dabei ist, dass man nicht etwa die eigenen Karten, sondern ausschließlich die der Mitspieler sehen kann. Der Umstand, dass Publikationen nur einem selbst, nicht aber anderen zur Verfügung stehen, wird also umgekehrt.

Um das Ziel zu erreichen, können farbige Karten ausgespielt werden, welche jeweils Aspekte von Open Access aufgreifen und so Inhalte spielerisch darstellt.

„Coopac“ vermittelt spielerisch Inhalte an Interessierte und betont durch das Spielprinzip den gemeinschaftlichen Charakter von Open Access. Die Spielzeit beträgt etwa 15 Minuten, sodass es sich gut eignet, um „zwischendurch“ oder bei Veranstaltungen gespielt zu werden.

Coopac

© 2018

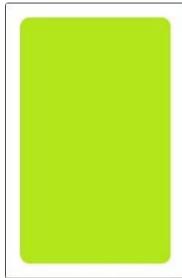
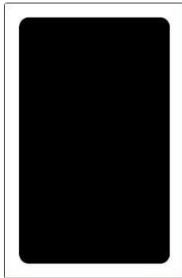
Sven Thomsen ; GIGA German Institute of Global and Area Studies, Information Centre

Open Access unter Creative Commons Attribution License CC BY 4.0

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Spielanleitung Coopac

Inhalt



15 schwarze Karten

20 farbige Karten

Spielregeln

Grundspiel

Für das Grundspiel werden lediglich jeweils 3 der Wissenschaftskarten benötigt. Die übrigen 3 Karten werden beiseitegelegt.

Vor Spielbeginn

Vor Beginn des Spiels wählt sich jeder Spieler jeweils eine Rolle aus, die er während des Spiels ausfüllen möchte: entweder Sozialwissenschaftler, Politikwissenschaftler oder Wirtschaftswissenschaftler. Alle drei Wissenschaftler müssen verteilt sein.

Alle 32 Karten werden gemischt und bilden den Ziehstapel.

Alle Spieler einigen sich gemeinschaftlich darauf, wer mit dem Spiel beginnt.

Anschließend werden jedem Spieler fünf Karten vom Ziehstapel ausgeteilt:

Entscheidend hierbei ist, dass ein Spieler seine Karten so aufnimmt, dass er seine eigenen schwarzen Karten selbst nicht sehen kann.

Man kann jeweils nur die schwarzen Karten der Mitspieler sehen, nicht seine eigenen.

Farbige Karten werden so aufgenommen, dass nur man selbst sie sehen kann.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, muss eine der folgenden drei Handlungen ausführen:

- Eine farbige Karte ausspielen
- Eine Karte (egal ob farbige oder schwarz) auf den Ablagestapel werfen
- Alle Handkarten offen ablegen, um das Spiel zu beenden

Nachdem eine dieser Handlungen durchgeführt wurde, muss eine Karte vom Ziehstapel nachgezogen werden, sodass man wieder über 5 Handkarten verfügt.

Spielende

Es gibt drei Arten, wie das Spiel enden kann:

- Ein Spieler zieht nach seinem Zug (zum ersten Mal) die letzte Karte des Ziehstapels. Anschließend ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Spätestens im letzten Zug des Spiels muss der aktive Spieler seine Handkarten offenlegen, damit das Spiel gewonnen werden kann.
- Ein Spieler legt während seines Zuges seine Handkarte offen.
- Es liegen mehr als zwei Wissenschaftskarten auf dem Ablagestapel.

Das Spiel gewinnen

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Wissenschaftskarten korrekt den jeweiligen Wissenschaftlern zugeordnet sind und die Hände offengelegt wurden.

Der Sozialwissenschaftler hat also die drei Sozialwissenschaftskarten, der Politikwissenschaftler die drei Politikwissenschaftskarten und der Wirtschaftswissenschaftler die drei Wirtschaftswissenschaftskarten.

Das Spiel verlieren

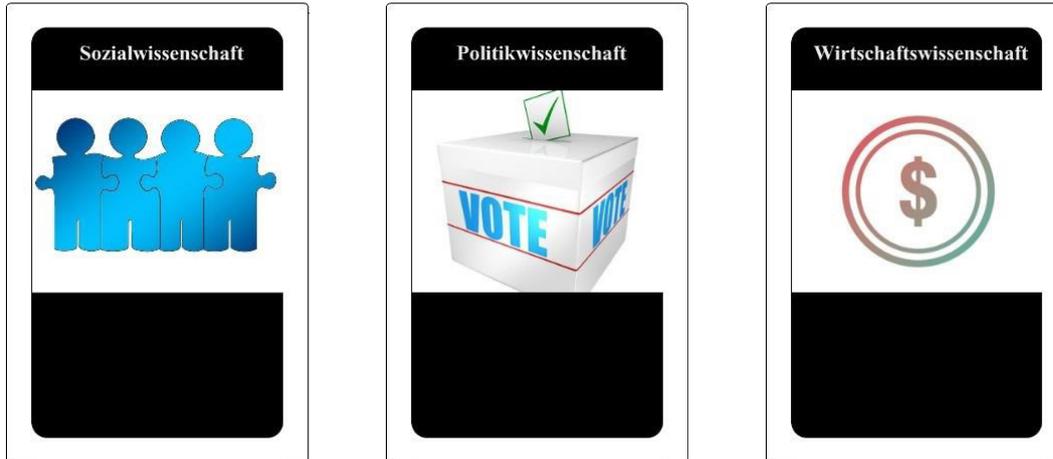
Das Spiel ist verloren, wenn

- die Handkarten nicht spätestens beim letzten Zug des Spiels offengelegt wurden
- ein Wissenschaftler beim Offenlegen eine Wissenschaftskarte auf der Hand hat, die nicht zu seinem Fachgebiet passt
- ein oder mehrere Spieler beim Offenlegen die Karte „Ungeklärte Rechtslage“ auf der Hand haben

Spielkarten

Schwarze Karten

Wissenschaftskarten (je 4 Karten)



Das GIGA betreibt sozialwissenschaftliche, politikwissenschaftliche und wirtschaftswissenschaftliche Forschung zu Entwicklungen in Afrika, Asien, Nahost sowie Lateinamerika.

Die Wissenschaftskarten selbst haben keine Effekte. Das Ziel des Spiels ist es, diese mit der Hilfe der farbigen Karten korrekt auf die Hände der jeweiligen Wissenschaftler zu bringen.

Expertensupport (1 Karte)



Fachkräfte im Bereich des Open Access Publizierens können mit Expertise zur Seite stehen, wenn es darum geht, Forschungsergebnisse zu veröffentlichen oder deren Entwicklung im Hinblick auf spätere Veröffentlichungen zu strukturieren.

Diese Karte ist ein Joker. Sie kann jede Wissenschaftskarte auf der Hand ersetzen. Sie kann als vierte schwarze Karte auf der Hand bleiben, wenn die Handkarten offengelegt werden.

Ungeklärte Rechtslage (2 Karten)

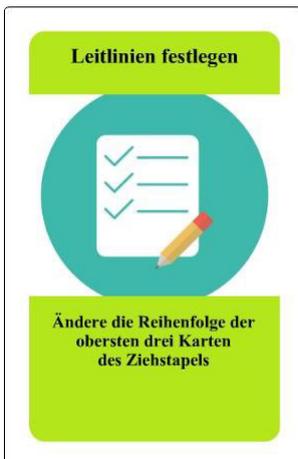


Um generell Forschungsergebnisse publizieren zu können, müssen alle notwendigen Rechte geklärt sein – beispielsweise ob durchgeführte Interviews anonymisiert werden müssen oder nicht. Beim Wunsch, Open Access zu publizieren, muss zudem sichergestellt sein, dass kein Vertrag mit einem Verlag diesem Vorhaben widerspricht.

Ist diese Karte beim Offenlegen am Spielende auf der Hand eines Spielers, so haben alle das Spiel verloren. Um das Spiel gewinnen zu können, müssen also die Karten dieses Typs abgeworfen werden.

Farbige Karten

Leitlinien festlegen (3 Karten)



Institutionen, an denen Forschung betrieben wird, können das Publizieren mittels Open Access fördern, indem sie Leitlinien vorgeben, die diese Publikationsform – in welcher Verbindlichkeit auch immer – vorschreiben und infrastrukturelle Rahmenbedingungen, etwa durch Personal hierfür, bereitstellen.

Diese Karte erlaubt die Reihenfolge der obersten drei Karten des Ziehstapels zu ändern. Die Karten dürfen dabei allerdings nicht angeschaut werden.

Grüner Weg (2 Karten)



Der „Grüne Weg“ ist eine der beiden gängigen Arten, um Forschungsergebnisse öffentlich zu publizieren. Hierbei werden Forschungsergebnisse, nachdem sie in einem Verlag veröffentlicht wurden, zeitversetzt in einem Repositorium Open Access zur Verfügung gestellt.

Diese Karte ermöglicht es, die obersten zwei Karten des Ziehstapels anzuschauen und deren Reihenfolge bei Bedarf zu ändern. So kann nicht nur bestimmt werden, was man selbst als nächstes zieht, sondern auch, was der nächste Mitspieler ziehen wird.

Goldener Weg (1 Karte)



Der „Goldene Weg“ ist die andere gängige Art, um Forschungsergebnisse öffentlich zugänglich zu machen. Beim „Goldenen Weg“ wird für die Erstveröffentlichung direkt ein Open-Access-Publikationsmedium gewählt. Forschungsergebnisse sind also früher öffentlich zugänglich als beim „Grünen Weg“.

Diese Karte erlaubt es, die obersten drei Karten des Ziehstapels anzugucken und deren Reihenfolge bei Bedarf zu ändern. Es kann also sowohl die eigene nächste Karte als auch die nächste Karte der beiden Mitspieler bestimmt werden.

Dauerhafte Verfügbarkeit (1 Karte)



Mittels persistenter Identifier – vor allem dem gängigen DOI – kann sichergestellt werden, dass dauerhaft auf digitale Objekte zugegriffen werden kann. Während bei einer Änderung der URL ein digitales Objekt meist nicht mehr aufrufbar ist, können persistente Identifier für eine nachhaltige Erreichbarkeit sorgen.

Die Karte ermöglicht es, eine schwarze Karte vom Ablagestapel auf den Ziehstapel zu legen, sodass der aktive Spieler diese nach seinem Zug auf die Hand bekommt.

Ungehinderter Zugang (2 Karten)



Open Access verfolgt das Ziel, dass Forschungsergebnisse ohne finanzielle, technische oder gesetzliche Barrieren zugänglich sind. Die einzigen Barrieren sollen diejenigen darstellen, die den Internetzugang selbst betreffen.

Diese Karte lässt den aktiven Spieler zwei farbige Karten, mit der Ausnahme von „Ungehinderter Zugang“, vom Ablagestapel auf den Ziehstapel legen. Die Reihenfolge darf dabei frei gewählt werden.

Erhöhte Sichtbarkeit (3 Karten)



Aufgrund des öffentlichen Zugangs hat theoretisch jeder die Möglichkeit, Open-Access-Publikationen aufzurufen. Dadurch steigt gegenüber herkömmlichen Publikationen, bei denen Kosten für Nutzer anfallen, die potentielle Anzahl derer, die die Veröffentlichung sehen und somit auch zitieren können.

Die Karte kann genutzt werden, damit sich der aktive Spieler eine seiner eigenen schwarzen Karten angucken kann.

Erhöhte Verbreitung (5 Karten)



Neben den bloßen Ergebnissen von wissenschaftlicher Forschung können auch die erhobenen Forschungsdaten publiziert werden. Diese mögliche zusätzliche Veröffentlichung und die sehr große Menge an Zugriffen aufgrund des freien Zugangs, führen zu einer potentiell hohen Verbreitung und damit einhergehenden höheren Zitationszahlen.

Diese Karte lässt den aktiven Spieler eine seiner schwarzen Karten mit einer schwarzen Karte eines anderen Mitspielers tauschen.

Interdisziplinär forschen (1 Karte)



Je mehr wissenschaftliche Literatur öffentlich einsehbar ist, desto besser kann diese auch genutzt werden, um disziplinübergreifend zu forschen. Gerade deshalb ist es auch wichtig, dass möglichst viele Disziplinen per Open Access publizieren.

Die Karte erlaubt es dem aktiven Spieler die schwarze Karte eines Mitspielers mit der schwarzen Karte eines anderen Mitspielers zu tauschen.

Serverabsturz (2 Karten)



Ein Internetzugang wird benötigt, um auf Open Access Publikationen zugreifen zu können.

Zudem werden stabile und sichere Server benötigt, um Repositorien und Webseiten zu hosten, auf den Forschungsergebnisse öffentlich zugänglich gemacht werden können.

Diese Karte hat keinerlei Auswirkung.

Expertenspiel

Das Expertenspiel wird genauso gespielt wie das Grundspiel, es werden jedoch alle 12 Wissenschaftskarten verwendet. Am Ende des Spiels müssen alle 12 Karten korrekt auf die drei Spieler verteilt sein.

Zusätzliche Spielvariante

Statt das Spiel zu beenden, nachdem jeder nach der letzten gezogenen Karte vom Ziehstapel noch einmal dran war, kann man alternativ das Spiel spätestens dann enden lassen, wenn jeder Spieler nur noch drei Handkarten übrig hat:

Sind die Wissenschaftskarten korrekt verteilt, haben alle gewonnen. Anderenfalls haben alle verloren.

Weiterführende Links zu Open Access

Open Access am GIGA

<https://www.giga-hamburg.de/de/open-access>

Informationsplattform Open Access

<https://open-access.net/>

Deutsche Forschungsgemeinschaft

http://www.dfg.de/foerderung/programme/infrastruktur/lis/open_access/