

OApoly – das Spiel rund um offene Wissenschaft

KURZÜBERBLICK

Das Spiel OApoly bildet den Weg von Forschenden ab, die wissenschaftliche Erkenntnisse publizieren und ihre Sichtbarkeit erhöhen müssen. Ziel ist es, sich durch möglichst offene und nachhaltige Arbeitsweisen in der wissenschaftlichen Community zu etablieren und dabei Reputationspunkte zu sammeln.

Das Spiel vermittelt auf unterhaltsame Weise die vielfältigen Aufgaben, die wissenschaftliche Bibliotheken heute übernehmen – etwa in der Publikationsberatung, im Forschungsdatenmanagement oder beim Aufbau fairer Open Access-Strukturen. Gleichzeitig wird aufgezeigt, wie öffentliche Mittel im Wissenschaftssystem eingesetzt werden und welchen gesellschaftlichen Mehrwert offene und freie Zugänge zu Wissen bieten. OApoly macht deutlich: Offene Wissenschaft stärkt Transparenz, Teilhabe und Demokratie.

HINTERGRUND UND IDEE

Von der Idee zum Spiel

Die ursprüngliche Idee für das OApoly ist im Zuge der Vorbereitungen für einen Tag der offenen Tür des Karlsruher Instituts für Technologie (KIT) entstanden. Die komplexen Modelle des Open Access-Publizierens zu erklären, ist immer eine Herausforderung für Bibliotheken – nicht nur im Dialog mit Personen außerhalb von Wissenschaft und Forschung, sondern auch mit Forschenden der eigenen Einrichtung oder Studierenden, die in ihrer wissenschaftlichen Karriere gerade die ersten Schritte gehen.

Aus dieser Situation wurde das Spiel OApoly entwickelt. Gesucht war ein Spielprinzip, das den Geldfluss im Publizieren symbolisiert und möglichst noch verschiedene Begriffe rund um das Publikationswesen veranschaulicht. Die grundlegende Idee basierte auf bekannten Brettspielen, wurde jedoch gezielt an unsere Anforderungen angepasst. Nach einigen Brainstorming-Sessions und Testspielen mit Stift und Papier entstand nach kurzer Zeit die erste Version unseres jetzigen OApoly-Spiels.

Zielsetzung aus Sicht der Bibliothek

Das übergeordnete Ziel des Spiels ist, verschiedene Personengruppen an die Thematik des wissenschaftlichen Publizierens heranzuführen und zugleich die Services der KIT-Bibliothek zu präsentieren. Der Einstieg sollte möglichst niedrigschwellig sein, um auch ein nicht akademisches Publikum abzuholen. Gleichzeitig kann das Spiel je nach Kontext an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden.

Im Fall externer Besuchenden zielt es darauf ab, die Thematik spielerisch zu öffnen und erste Eindrücke zu vermitteln. Dabei wird kein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben, und es wird nicht erwartet, dass am Ende alle mit allen Begriffen vertraut sind. Für ein akademisches oder Fachpublikum kann dieser Anspruch anders gesetzt werden, sodass Dauer und Tiefe der Erklärungen entsprechend ausgeweitet werden.

Dadurch eignet es sich für unterschiedliche Veranstaltungen im Bereich der Informationskompetenz. Das Spiel kann auch auf Tagungen vorgeführt oder intern für das Onboarding genutzt werden. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig.

Zusätzlich bieten Spiel- und Begleitmaterial eine vielseitige Möglichkeit, bibliotheksspezifische Hinweise zu platzieren. Beispielsweise kann über QR-Codes auf den Spielkarten auf die eigenen Bibliothekswebseiten und die angebotenen Open Access-Services verlinkt werden. Eine Urkunde, die die Spielenden mitnehmen, dient als kleine Gedächtnisstütze und bietet ebenfalls Platz für einen QR-Code mit weiterführenden Links.

WIESO DER NAME OApoly?

Der Name OApoly leitet sich von dem Begriff Monopoly oder vielmehr Oligopoly ab. Das wissenschaftliche Publizieren ist seit Langem kein System mehr, das von der Forschung selbst getragen wird, sondern in weiten Teilen kommerzialisiert. Dies führte in den vergangenen Jahrzehnten zu einer starken Oligopolbildung weniger führender Verlage, die sich bedeutendes Renommee aufgebaut haben. Qualität und Einfluss sind hier nicht mehr die einzigen Maßstäbe. Und auch wenn immer mehr offene Systeme für wissenschaftliche Publikationen entstehen und sich Diamond-Open-Access-Verlage gründen, konzentriert sich der Markt auf wenige große Verlage. Der Begriff OApoly spielt mit einem Augenzwinkern auf dieses System an. Hierbei präsentiert das Spiel mit den Services einer Bibliothek auch Wege, die neben den kommerziellen Verlagen und Modellen existieren.

Spielmaterial

- Spielplan/Felder
- Aktionskarten
- Münzen/Taler
- Reputationssticker
- Urkunden
- Würfel
- Spielanleitung als Poster

Der Spielplan bzw. die Felder, Spielanleitung, Aktionskarten, Urkunden sowie Taler und Reputationspunkte sind als Druckvorlagen vorhanden.

Spielaufbau

Das Spielfeld kann klassisch als Quadrat aufgebaut werden. Wir empfehlen die folgende, thematisch geordnete, Reihenfolge:

1. Startfeld
2. Team Bibliometrie/Reporting
3. Closed Access
4. Aktionskarte
5. Gute wissenschaftliche Praxis (GWP)
6. Repository (KIT-Version: KITopen)
7. Green Open Access
8. Aktionskarte
9. Copyright-Falle
10. Publikationsfonds (KIT-Version: KIT-Publikationsfonds)
11. Gold Open Access
12. Aktionskarte
13. Forschungsdatenmanagement (KIT-Version: RDM@KIT)
14. Universitätsverlag (KIT-Version: KIT Scientific Publishing)
15. Diamond Open Access
16. Aktionskarte



SPIELABLAUF UND ZIEL

Als forschende Person versuchen die Spieler:innen, möglichst viel Wirkung und Sichtbarkeit zu erreichen, indem sie Reputation aufbauen.

Zu Beginn des Spiels startet jede:r Spieler:in mit 0 Reputationspunkten und 5 Talern, die sinngemäß für Projektmittel stehen.

Es wird reihum geworfen, und die Person zieht entsprechend der geworfenen Zahl vor.

- Landen die Spielenden auf einem Bibliotheksfeld oder Open Access-Feld, führen sie die beschriebenen Aktionen aus.
- Wenn die Spielenden auf ein Aktionsfeld kommen, lesen sie die Aktionskarte und folgen den Anweisungen darauf. Ereignisse können entweder helfen oder herausfordern.

Das Spiel endet, sobald die erste Person 5 Reputationspunkte erreicht hat.

Diese/r Forschende hat die größte wissenschaftliche Wirkung und Sichtbarkeit erzielt und gewinnt das Spiel!

ERKLÄRUNG DER SPIELFELDER

Die Spielfelder präsentieren verschiedene Typen der Open Access-Publikationswege sowie unterschiedliche Services der Bibliothek im Kontext des wissenschaftlichen Publizierens. Die folgenden Erläuterungen geben die Punkte an, die verdient werden können. Der Erzähltext ist ein Beispiel für die Moderation durch Spielleitende. Je nach Publikum und angebotenen Services kann dieser ergänzt oder angepasst werden.

NEUTRALE FELDER



Startfeld

Punkte:

Gestartet wird mit 5 Talern, aber 0 Reputationspunkten.

Bei Beginn / 1. Runde:

Dein Forschungsprojekt wurde bewilligt! Dabei müssen auch wissenschaftliche Publikationen und Ergebnisse veröffentlicht werden. Was beim wissenschaftlichen Publizieren alles passieren kann und zu beachten ist, siehst du im Spiel.

Bei Überqueren / Drüberziehen in folgenden Runden:

+2 Taler



Aktionsfeld

Spielende ziehen eine Aktionskarte und führen sie aus.

BERATUNG UND UNTERSTÜTZUNGSANGEBOTE



Team Bibliometrie und Reporting

Punkte:

+1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Dein Team für Bibliometrie berät dich, wie die Sichtbarkeit deiner Forschungsleistung erhöht werden kann. Es kann dir helfen, deinen persönlichen wissenschaftlichen Output zu analysieren und unterstützt bei der Einrichtung und Pflege von Forschungsprofilen.



Büro GWP (Gute wissenschaftliche Praxis)

Punkte:

+1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du lässt dich vom Büro GWP zur Vermeidung von Plagiaten in deinen Publikationen beraten. Darüber hinaus berät das Büro dich zu weiteren Ethikfragen während des Forschungs- und Publikationsprozesses.



Forschungsdatenmanagement

Punkte:

+1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du hast dich in deiner Bibliothek zum Thema Forschungsdatenmanagement beraten lassen und neben deiner Publikation auch die zugehörigen Forschungsdaten publiziert. Das erhöht die Sichtbarkeit deiner Forschung. Das Team unterstützt dich bei allen Phasen der Datenerhebung und -veröffentlichung während deiner Forschung und bietet Tools zur Erstellung eines Datenmanagementplans.



Universitätsverlag

Punkte:

–1 Taler und +1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du veröffentlichst deine Publikation Open Access im Universitätsverlag. Das bringt dir und deiner Universität Sichtbarkeit.



Publikationsfonds

Punkte:

+1 Taler

Erzähltext:

Dein Artikel wurde in einer Gold Open Access-Zeitschrift zur Veröffentlichung angenommen. Dabei entstehen Kosten für die Veröffentlichung, sogenannte Article Processing Charges (APCs). Der Publikationsfonds übernimmt die Kosten für dich.



Repositorium

Punkte:

+1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du veröffentlichst deinen Artikel als Zweitveröffentlichung Open Access in einem wissenschaftlichen Repositorium, das als Publikationsplattform für alle Forschenden dient.

OPEN ACCESS-MODELLE



Green OA

Punkte:

+1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du veröffentlichst deine Publikationen aus vorherigen Projekten, die bisher nicht Open Access waren, als Zweitveröffentlichung im Green Open Access.



Gold OA

Punkte:

–1 Taler und +1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du veröffentlichst deine Publikation in einer reinen Open Access-Zeitschrift (Gold OA). Damit ist sie weltweit direkt frei verfügbar und kann von anderen weitergenutzt werden.



Diamond OA

Punkte:

+1 Reputationspunkt

Erzähltext:

Du hast deine Publikation in einem Diamond OA-Journal publiziert. Damit fallen für dich keine Publikationsgebühren an, und der Artikel erscheint trotzdem Open Access, ist also auch für Lesende kostenfrei zugänglich.



Closed Access

Punkte:

– 3 Reputationspunkte

Erzähltext:

Du hast deine Publikation in einem Closed Access-Journal publiziert. Damit hast du die Nutzungsrechte an den Verlag abgetreten und dein Artikel ist hinter der Paywall nur eingeschränkt zugänglich, was weniger Sichtbarkeit für dich und deine Forschung bedeutet.

RISIKOFELD



Copyright-Falle (Aussetzfeld)

Punkte:

Aussetzen oder -3 Taler

Erzähltext:

Du möchtest eine Abbildung in einer neuen Publikation verwenden. Weil du für die ursprüngliche Publikation die Nutzungsrechte aber an den Verlag übertragen hast, darfst du deine eigene Abbildung nicht einfach wiederverwenden. Stattdessen musst du dir die Rechte für die Wiederverwendung deiner eigenen Abbildung beim Verlag zurückkaufen.

ORGANISATORISCHE HINWEISE

Gruppengröße

Die empfohlene Gruppengröße ist 2 bis 5 Personen. Dies lässt sich durch einzelne Spielleitende gut betreuen. Außerdem sind die Wartezeiten für einzelne Spielende dadurch angemessen.

Zeitmanagement

Der Zeitrahmen für das Spiel wurde von uns auf etwa 15 Minuten gesetzt. Dies betrifft die reine Spielzeit. Für die Einführung in das Spiel sowie als Puffer sollten jeweils weitere 10 Minuten eingeplant werden.

Hinweise zur Betreuung größerer Gruppen

Im Idealfall sollte die Gruppengröße 5–6 Personen nicht übersteigen. Trotzdem lassen sich auch größere Gruppen auf verschiedene Weisen managen. Eine pragmatische Lösung ist, 2–3er-Teams zu bilden, die gemeinsam durch das Spielfeld wandern. Dies wurde so am Tag der offenen Tür insbesondere im Fall von Familien praktiziert und hat sich als gut machbar herausgestellt.

Wir empfehlen, nicht mehrere Gruppen gleichzeitig oder zeitversetzt antreten zu lassen. Im Praxistest hat dies zu Verwirrung und Frustration bei den Spielenden geführt.

Um größere Gruppen zu handhaben, bietet es sich zudem an, den Zeitrahmen zu erweitern und statt einer mehrere Spielleitende einzusetzen. Beispielsweise können 1–2 Spielleitende durch das Spiel führen und Anweisungen sowie Erklärungen geben, während eine weitere Person als Assistenz Materialien reicht und Marken bzw. Taler ausgibt oder einsammelt.

FEEDBACK

Helfen Sie uns, besser zu werden!

Die vorliegende Version ist unser Stand nach einem Jahr Entwicklungszeit und für uns ein erfolgreiches Zwischenergebnis. Trotzdem möchten wir das Spielprinzip und die Materialien stets weiter optimieren. Wenn Sie Anmerkungen haben oder Erfahrungen aus dem Praxistest teilen möchten, dann freuen wir uns über Ihre Nachricht!

[Feedback zum Spiel](#)

Impressum

Autorinnen: Juliane Mörsel, Rhiannon Schmitt
Grafik: Tanja Oberacker

Lektorat: Tina Zimmermann, Mamta Dwivedi (englische Version)

Übersetzung (englische Version): Juliane Mörsel

Entwicklung: Juliane Mörsel, Rhiannon Schmitt



CC BY 4.0