

Biobanking spielerisch erklären – Von der Idee zum Spiel

Dr. Daniel Brucker

02.06.2022

Das Team



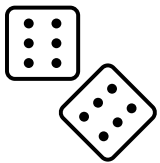
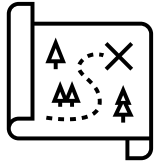
PD Dr. Sara Y. Nußbeck
Universitätsmedizin Göttingen
Biobank



Prof. Dr. Dr. Petra Pfefferle
Comprehensive
Biomaterial Bank Marburg



Dr. Daniel Brucker
Interdisziplinäre Biomaterial-
und Datenbank Frankfurt



Dr. Cornelia Specht
German Biobank Node



Dr. Johanna Schiller
German Biobank Node



Dr. Ronny Baber
LIFE Biobank Leipzig

Biobanking spielerisch erklären – warum?



German
Biobank Node
bbmri.de

Erfahrung: Studierende tun sich schwer mit den Aspekten des Biobanking:

- Abstrakt
 - Auf zukünftige Projekte fokussiert und langwierig
- ➔ Wenig greifbar



Ziel:

Biobanking anhand eines Spiels be-greif-bar zu machen

- Werkzeug zur Vermittlung der komplexen Biobank-Prozesse
- Lernen erleichtern + Leistung verbessern



Internationale Beispiele (NHS)



German
Biobank Node
bbmri.de



DRUG ROUND GAME

£60.00 exc. VAT

In partnership with



The Drug Round Game helps clinical staff understand the risks associated with the drug round. It helps them to recognise and minimise medication errors and provides an opportunity to practise making drug calculations.

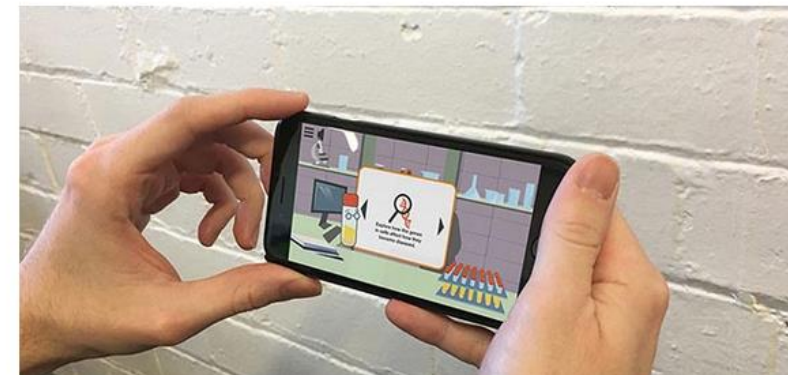


WHY A GAME ABOUT BIOBANKING?

We know that many patients struggle with the amount of information they receive at or before their hospital appointment, not only about their condition but also joining clinical trials or studies. That may mean your biobank information sheet is at the bottom of the pile, unread.

We always try to talk to patients about our biobank but these discussions have to be squeezed in during a busy clinic. So, we decided to take another approach to informing patients and seeking their consent that was easier for overloaded patients and for busy staff.

We created a digital game containing all the essential ingredients of an information leaflet but it's interactive, fun and easy to use. It works on any device and the patient can play whenever and wherever they choose. The app can be loaded onto screens in the clinic or patients can download the app onto their own device.



03.2021

Auswahl des Spieltyps

- Zielgruppe
- Komplexität
- Erlernbarkeit
- Kostenrahmen

03.2022

Designprozess

- Erstellung aller Elemente im CD der GBA
- Anpassung der Symbolik
- Anpassung des Layouts

Testen mit Interessierten

Festlegung auf eine Vorlage

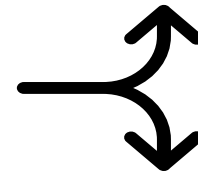
- Verhandlung mit dem Spieleverlag
- Analyse der Spielmechanik
- Überführung in neues Spielprinzip

Verhandlung mit Produktionsverlagen

- Prototypenerstellung
- Internes Testen
- Anpassung der Symbolik



**Studierende &
Forschende**



**Interessierte
Laien**



Biobanking spielerisch erklären – Ziel



Ziel: Wissensvermittlung zum Biobanking

Nahebringen des komplexen Umfeldes:

- *Qualität der Proben, Vergleichbarkeit der Proben (Standardisierung)*
- *Schnelligkeit essentiell*
- *Ethik/ Rechtliches/ Patientenrechte einfließen lassen?*
- *Grundprinzip "Proben die für Forschung wichtig sind"*
- *Kooperativität der Biobanken untereinander → zumindest kooperative Elemente in dem Spiel, bspw. Nutzen durch die Vernetzung in der German Biobank Alliance*





Zielgruppen: Studierende, Interessierte mit gewisser Vorbildung bei Informationsveranstaltungen



Form des Spiels: analoges Brettspiel oder Kartenspiel



Anforderungen an das Spiel:

Gruppenspiel für mehrere Personen

Einfach zu erlernendes Regelwerk

Zeit pro Partie: ca. 15 Minuten

Idealerweise anpassbarer Schwierigkeitsgrad

Spieler spielen... Spiele

- Aufbauspiele
- Merkspiele
- Wirtschaftsspiele
- Kinderspiele
- Kooperative Spiele
- ...

Ausbalancierte Spielmechanik zu erreichen
ist sehr schwierig → Adaption eines Spieles



Der Mysteriöse Wald (iello-Verlag)



Kooperatives Merkspiel ab 6 Jahren.

➔ Übersichtliches Regelwerk

➔ Ca. 15-20 Minuten Spieldauer

Verhandlungen mit dem Spieleverlag...



LICENSE AGREEMENT FOR THE GAME THE MYSTERIOUS FOREST

This agreement

IELLO, with
FRANCE, reg
Cédric Barbé
hereafter "IE

Licensee and IELLO agree as follows:

ARTICLE 1 – CONTRIBUTION OF IELLO

IELLO assigns to Licensee, who accepts on its own behalf and on behalf of its beneficiaries, in accordance with the provisions set out below, the non-exclusive right to exploit its proprietary rights for the forms, the Territory, the Languages and the Distribution channels after-specified on the Game "The Mysterious Forest" and which is briefly described as follows:

"*The Mysterious Forest* is a cooperative memory game designed by Carlos Barrio and Cédric Barbé, graphic novel, *The Warmworld Saga*."

This Agreement only concerns the printed version of the Game.

ARTICLE 2 – CONTRIBUTION OF LICENSEE

For its part and at its own expense, Licensee undertakes to provide the distribution of the Game on appropriate networks and will endeavour to identify all parties likely to be interested, favourable conditions for all forms of its exploitation.

Licensee will use the Game for educational and non-commercial purposes only, without the right to sell the Game or asking any financial counterpart for its exploitation.

Licensee will provide IELLO royalty-free pictures showing the Game and its exploitation in situation under electronic formats. IELLO will have the permission to use this material for all countries, languages and channels, for an unlimited period.

ARTICLE 3 – SCOPE OF THE ASSIGNMENT

ARTICLE 3.1 – MAIN PURPOSE

Considering the risk taken by Licensee by ensuring, as well as committing, in accordance with the provisions of this contract, considering that such a larger field of exploitation, and in view of the benefits that the management of the Game expressly and non-exclusively to Licensee, in addition to the right to publish

IELLO überlässt uns eine Lizenz für bis zu 150 Educational Kopien ohne Kosten

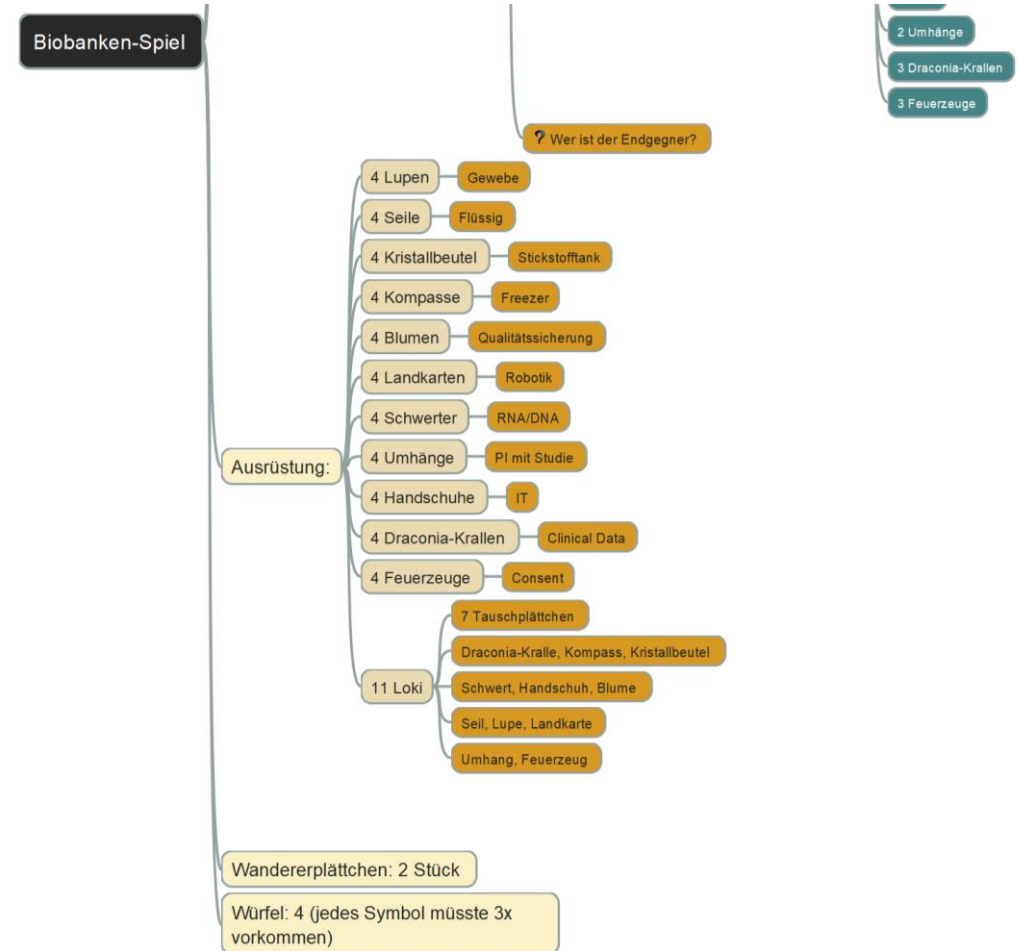
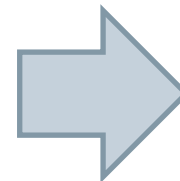
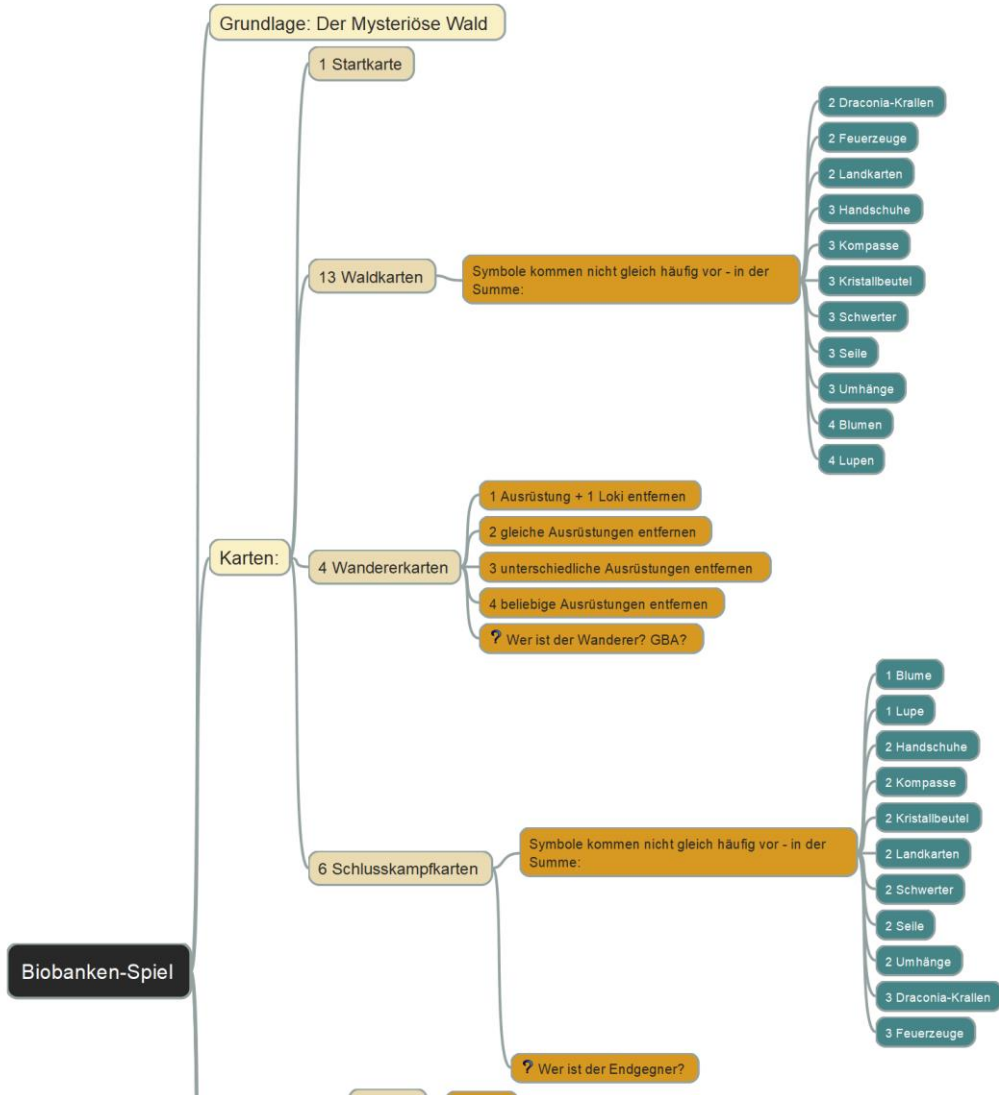
EXHIBIT 1

Original Title	The Mysterious Forest
Languages	German.
Territories of exploitation	Germany, Austria, Lichtenstein.
Channels of distribution	[insert].
Duration of the Agreement	This Agreement will become effective on the day it is signed and will end on 31/12/2023.
Quantity	150 copies of the Game, plus the copies owed to the Author and IELLO.
Projected publication date	Before 31/12/2021
Royalties	No royalties. Considering the educational purpose of the Licensee's project, IELLO assigns those rights for free.
Further information / Remarks	Licensee will use the Game for educational and non-commercial purposes only. Therefore, Licensee will refrain from selling the Game or asking any financial counterpart for its exploitation. Licensee will provide IELLO royalty-free pictures showing the Game and its exploitation in situation under electronic formats. IELLO will have the permission to use this material

Analyse des Originals und Adaption auf Biobanking



German Biobank Node
bbmri.de



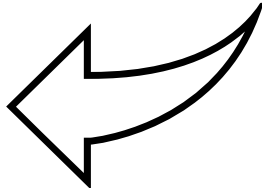
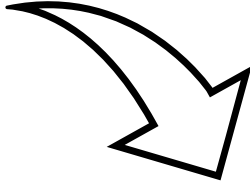
1. Prototyp: Sept. 2021



Adaption des Spielmaterials



German Biobank Node
bbmri.de







1. Testrunden: Sept. 2021

Ergebnisse

- Spielmechanik funktioniert, ist aber z.T. zu komplex:
 - ➔ Vereinfachung der Spielmechanik:
 - Aufhebung der Farbcodierung zur Zuordnung der Symbole zu bestimmten Phasen im Workflow
- Vereinfachung der Symbole für bessere Lesbarkeit
- Das Spiel spielt sich gut und wird bei Wiederholung nicht eintönig







Evolution der Symbolik & Wissensvermittlung

Item	V1.0	V2.0
Consent		
Beratung von Forschenden		

Evolution der Symbolik & Wissensvermittlung

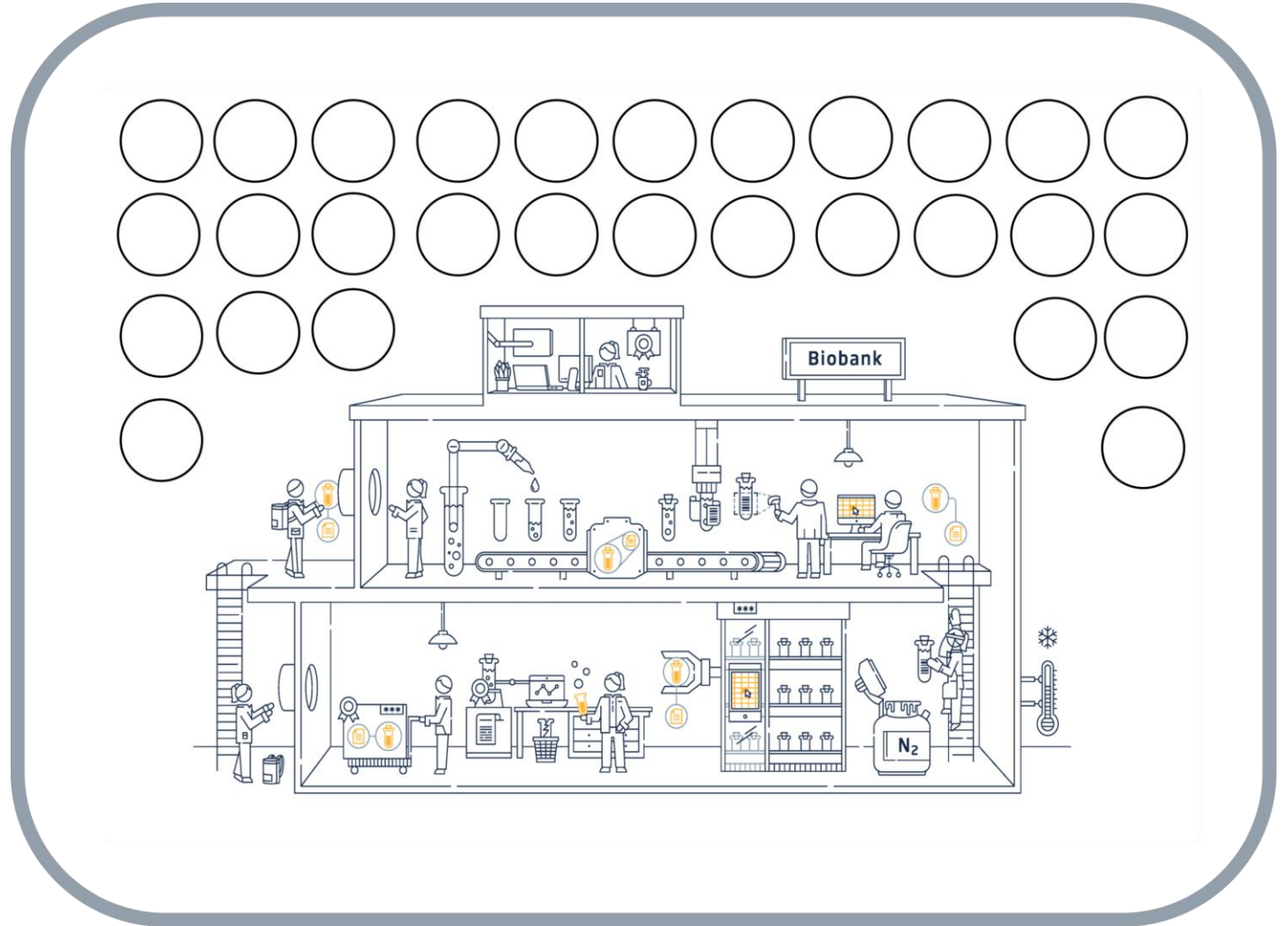


German
Biobank Node
bbmri.de

Item	V1.0	V2.0	Text Beiblatt
<p>Consent</p>			<p>Consent/Einwilligungserklärung: Die Einwilligungserklärung bildet die Basis für die Nutzung von Proben und Daten von Patient*innen und Proband*innen. Die Spender*innen müssen in der Patienten-/Probandeninformation über Umfang und Zweck des Projektes / der Biobank informiert werden und haben in der Einwilligungserklärung die Möglichkeit der Verwendung ihrer Proben und Daten (auch in abgestufter Form) zuzustimmen.</p>
<p>Beratung von Forschenden</p>			<p>Beratung von Forscher*innen: In Beratungsgesprächen werden die Idee, Zielsetzung und der Bedarf für ein Forschungsprojekt erfasst und diskutiert. Dabei fließen die Perspektiven und Erfahrungen der Biobank und der Forscher*innen ein. Durch die Beratung wird das Projekt präzisiert und kann zusammen mit allen Partnern initiiert werden.</p>

Spielaufbau: Spielplan Spielsteine und Würfel

- 1 Spielfigur
- 4 Würfel
- 55 Spielsteine + Joker (GBA)



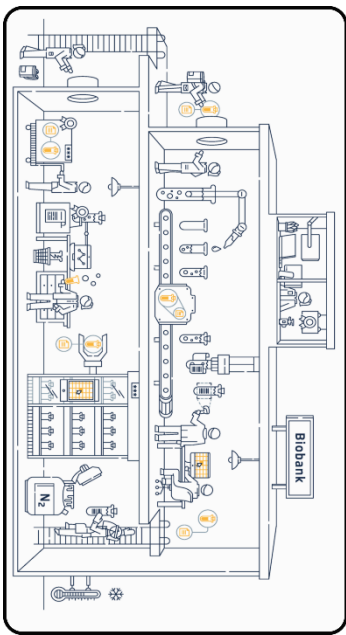
Ausrüstungsplättchen
erwürfeln und in BB ablegen:



- Clinical Data
- Q-Management
- Beratung
- RNA/DNA
- Bioprobendaten
- Q-Sicherung
- Flüssigproben
- Gewebe
- Personal
- Multicenter
- Consent/Ethik
- GBN-Joker



Spielaufbau: „Der Weg zur Publikation“



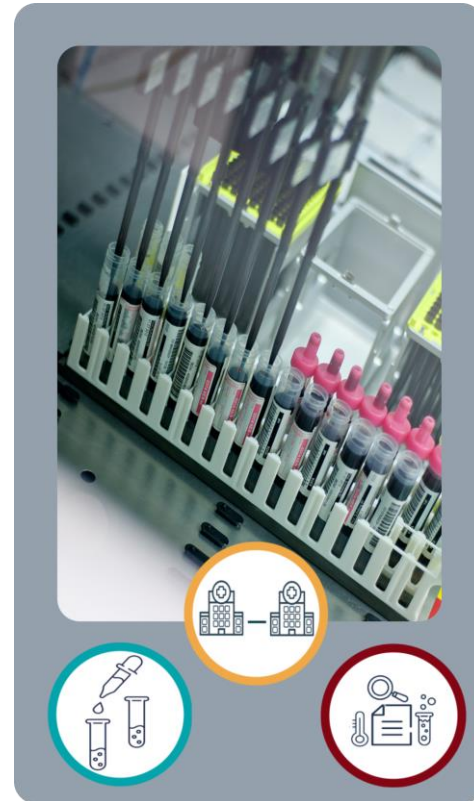
Startkarte

4-5 Biobank-Karten
Je nach Schwierigkeitsgrad

GBA-Karte

2-3 Biobank-Karten
Je nach Schwierigkeitsgrad

Publikations-
Karte



...

- Karten werden von links nach rechts aufgedeckt
- Spieler merken sich Symbole der Biobank-Bereiche (Herausforderungen für die Wissenschaftler)
- Alle Karten werden umgedreht





...

- Karten werden von links nach rechts aufgedeckt
- Spieler merken sich Symbole der Biobank-Bereiche (Herausforderungen für die Wissenschaftler)
- Alle Karten werden umgedreht



Evaluation des Spiels

- GBN Onlinekurs „Biobanking Theorie und Grundlagen“
- Integriert in Leipzig, Hannover, Göttingen
- Erste Rückmeldung von Studenten aus Göttingen:
 - Erkennbarkeit der Farben/Symbole
- 8 digitale Rückmeldungen vom BB-Symposium!
 - Alle würden das Spiel weiterempfehlen
 - Innovativ
 - „macht viel Spaß“
 - Symbole auf den Würfeln etwas zu klein



- 2 Prototypen



- Gespräche mit 12 Spieleverlagen für die Kleinauflage

Yoda's Spiele Manufaktur

1. Auflage: 30 Spiele



Würden wir es wieder tun?



German
Biobank Node
bbmri.de

JA!

Aber....

