

## Ciddi Oyunlar

Geçen yıl bu zamanlarda hayata geçirilen ciddi bir oyun kategorisinin ne denli büyük ve kapsayıcı bir alan dönüştüğünü gösterdi: **EVOKE**. The World Bank Institute EVOKE ile sokaktaki sıradan insanı dünyanın temel problemlerini çözmeye davet etti. 3 Mart 2010'da başlayan oyuna katılanlar on hafta boyunca Hindistan'da bir köyü sel baskınından kurtarmak, Afrika'da sıtma salgınından kırılan ücre bir bölgeye sivrisinek ağlarını ulaştırmak gibi gerçek problemler üzerinde çalıştı. Katılımcılar ürettikleri fikirleri oyunun blog sayfasına yazarak paylaştı, böylece kolektif çözümler üretildi. Çözümlere katkıda bulunan herkes "Social Innovator" sıfatını aldı.

MASADAKİLER'de, oyun başlamadan önce "Dünyayı Kim Kurtaracak" başlığı ile yayınladığımız EVOKE müthiş bir başarı elde etti. 120 ülkeden dört bini aşkın hevesli oyuna katılmak için ön kayıt yaptırdı. Dünyada olumlu etki yaratan oyunları değerlendiren "Games for Change" organizasyonu EVOKE'ü 2010 yılını birincisi seçti. Hatta, bitişinden bu yana gelen yoğun talep üzerine The World Bank Institute daha hafif bir versiyonu Şubat 2011'de tekrar başlattı. Yoğun talebi karşılamak üzere sadece grup başvuruları kabul edildi.

Ciddi Oyunlar'ın tüketimin geleceği içinde önemli bir yer kaplayacağı kesin. TRENDESK son iki yıl içinde hayata geçirilen başarılı projeleri inceledi ve üç temel başarı faktörü tespit etti: Öncelikle, ele alınan konular gerçek problemler, veriler ise doğru ve somut... Çünkü hedef kitle dünyanın gidışatının farkında olan ve değişimde rol almak isteyen bireylerden oluşuyor. Bu nedenle oyun konunun uzmanı bir ekip ile birlikte geliştirilmek zorunda. İkinci özellik, oyunun tek bir şampiyonunun olmaması, katılımcıların cevabı birlikte yaratması. Bu anlamda Ciddi Oyunları "açık inovasyonun en heyecanlı uygulamaları" olarak tanımlanabiliriz. Son olarak, ödül maddi değil, manevi - Gururla taşınacak bir ünvan ya da para ile satın alınamayacak özel bir deneyim. Bu temel kurallar başarılı bir Ciddi Oyun yaratmak isteyenler için başlangıç noktasıdır.

Küresel iklim değişikliği ve aşırı fakirlik gibi, geleceği karartan problemleri çözmeye arzusunun yanısıra eğitimde inovasyon ihtiyacı da Ciddi Oyun kategorisini besliyor. MIT Üniversitesi'nin Smithsonian Institute için yarattığı "**Vanish**" bu ihtiyacın en yeni cevabı. "Alternatif bilim eğitimi" olarak tanımlanan ve yeni başlayan oyun iki ay sürecek. Senaryo ise şöyle: Gelecekte insanlığın sahip olduğu binlerce yıllık tüm veri yok olmuştur. Bunun sebebi meydana gelen bir felakettir. 10½ -14 yaş grubundaki öğrenciler

gezegenin bugünkü durumunu gerçek bulgular ışığında inceleyerek felaketin ne olduğunu çözmeye çalışacak. Smithsonian ile ilişkili müzelerde bilim insanları ile yapılacak toplantılarda geliştirilen hipotezler tartışılacak. Böylece gençler için benzersiz bir deneyim, müzeler için ziyaretçi trafiği yaratılacak.

Gelecek yıl bu zamanlarda "Vanish" oyununun kazandığı başarıyı konuşuyor olacağız. Siz bu süre zarfında yönettiğiniz markayı güçlendirmek için oyundan nasıl faydalanacaksınız?

