

Capacitate.



Juegos sostenibles

19/05/2012

Reproducido con permiso de The Meeting Professional, 2012. © One+, abril de 2012. Autora: Elizabeth Henderson. Traducción: Event Planner Spain

La mecánica del juego permite que los eventos satisfagan las necesidades humanas genuinas de conexión, felicidad, desafío, motivación, apoyo comunitario y sostenibilidad.

La integración de la mecánica de juegos en una reunión o un evento, a fin de pasarlo realmente bien, puede aportarle fuerza, impacto y enfoque; un mensaje que no he dejado de transmitir en One+ a lo largo de los últimos meses. Dicha integración genera expectación en torno al programa de una conferencia y le aporta emoción en forma de competencia amistosa; crea vínculos más fuertes e intensos entre los participantes; e impulsa las acciones sobre objetivos específicos de la reunión o el evento, tales como los relacionados con la responsabilidad social corporativa y la sostenibilidad.

Hay demasiadas reuniones y eventos de empresa que se centran estrictamente en motivar a la gente a vender más, en los resultados finales o en el ubicuo ROI. El lenguaje empresarial sugiere que existe un paralelismo directo entre la programación in situ y el éxito económico. Sin embargo, hay una pequeña comunidad de economistas muy respetados (como Herman Daly, ex economista en jefe del departamento medioambiental del Banco Mundial) que están intentando realinear nuestros conocimientos de económicas y riqueza con su sentido original. El sentido original de riqueza tenía que ver con el bienestar, la condición de ser feliz y próspero, en tanto que económicas significaba la gestión de un hogar, familia o comunidad como administradores del bienestar comunal.

La mecánica de juegos nos ayuda a adaptar los eventos a fin de satisfacer las necesidades humanas genuinas de conexión, felicidad, desafío, motivación, apoyo comunitario y sostenibilidad. Como autora, ponente y diseñadora de juegos, Jane McGonigal afirma que la gente recurre a los juegos porque la "realidad se ha roto". El principal objetivo de las reuniones y los eventos es forjar vínculos humanos y crear comunidad, que en ambos casos surgen del aprendizaje y la acción con un fin determinado de un juego in situ.

El Green Meeting Industry Council (GMIC) fue pionero en el uso de los juegos sostenibles en su Conferencia sobre Reuniones Sostenibles 2011, que tuvo lugar en Portland, Oregón, el primer evento para profesionales del sector de congresos y reuniones en integrar explícitamente la mecánica del juego, aumentar el grado de implicación de los participantes y cambiar su conducta. También sirvió para forjar fuertes vínculos y fomentar la colaboración in situ; un ejemplo específico de cómo establecer conexiones humanas y un sentido de comunidad. Desde la introducción de esta innovación, otras reuniones y eventos han seguido su ejemplo, integrando la mecánica del juego en sus propios diseños.

Event Camp Vancouver (ECV) fue otro de los pioneros en la adopción de la mecánica del juego. Se experimentó con un juego competitivo para impulsar el aprendizaje sobre las reuniones sostenibles y para promocionar las acciones socialmente responsables en el lugar donde se celebró la conferencia. Tahira Endean, creadora de ECV y directora de creatividad y producción de Cantrav Destination Management, afirma que los organizadores decidieron incorporar un juego en el evento a fin de experimentar con varios formatos para alcanzar sus objetivos educativos.

"Un juego que se pudiera integrar bien, sin eclipsar las demás actividades de aprendizaje, parecía ideal", explicó Endean. "Desde el principio sabíamos que queríamos poner el acento en la responsabilidad. Queríamos mostrar a los profesionales del sector que, con unas pocas herramientas, podían integrar la sostenibilidad en sus reuniones, pero, lo que es más importante, que al implicar a todos en el proceso desde el principio hasta el final, podían dar todos juntos pequeños pasos en la dirección adecuada para

lograr un bien mayor. Todo el mundo fue capaz de hacer pequeñas elecciones en cada paso".

Shawna McKinley, directora de sostenibilidad de MeetGreen, aunó fuerzas con Judy Kucharuk, directora general de Footprint Management Systems Inc. radicado en Dawson Creek (Colombia Británica), para crear y gestionar el juego Get Your Green On. Al parecer de McKinley, fue primordial el enfoque sostenible; la decisión de crear una aplicación móvil para entregar el juego vino después, por tres razones principalmente.

"En primer lugar, el ambiente de Event Camp, al igual que muchos eventos, es de colaboración; no tuvimos mucha capacidad de mando o control sobre las prácticas sostenibles de nuestros colaboradores", dijo McKinley. "En segundo lugar, supimos del comité de planificación que había mucha incertidumbre sobre cómo integrar la sostenibilidad en los eventos. Muchas personas creen que esto es demasiado complicado o difícil. Querían que los pasos fueran sencillos y fáciles. En tercer lugar, queríamos que la sostenibilidad estuviera centrada en los asistentes al evento, y no en lo que hacía la cadena de suministro por parte de ellos. Queríamos experimentar para ver hasta qué punto un participante podía influir en la reducción de huellas de carbono, y que fuera divertido".

Kucharuk añadió: "Un aspecto principal durante todo el proceso de diseño era hacer que fuera divertido para los participantes, en lugar de algo abrumador. Queríamos respetar la experiencia del público, ser innovadores e interesantes, pasarlo bien e introducirles al concepto de sostenibilidad sin ser intrusivos. Queríamos influir en los participantes para que hicieran mejores elecciones".

McKinley también señaló que quería demostrar el poder que tenían los asistentes para contribuir a la sostenibilidad del evento.

"Gran parte del trabajo en hacer sostenible un evento se centra en la cadena de suministro y en las acciones de los organizadores, algo que es casi invisible para los participantes", dijo. "Este proyecto nos permitió cambiar ese enfoque para que fuera muy visible, activo y una parte comprometedor de la experiencia de los asistentes. Al final del juego, pudimos medir reducciones específicas en nuestra huella de carbono porque los asistentes eligieron voluntariamente hacer algo al respecto".

Get Your Green On intentó provocar un cambio en la concienciación de los participantes en cuanto a la sostenibilidad y, con la ayuda de una interfaz no sólo sencilla y divertida, sino que también planteara un desafío, motivarles para que hicieran elecciones más sostenibles. También tenía un enfoque comunitario oculto; por cada acción sostenible, se donaba un dólar canadiense a la Fundación contra el Cáncer de la Colombia Británica, con un tope de 1.500\$ (MeetGreen donó \$1.000 y Paul Salinger de Oracle, presidente del Green Meeting Industry Council, \$500). Se superó la meta gracias a las 1.715 acciones sostenibles que se llevaron a cabo. Éstas incluyeron la eliminación de 178 viajes individuales en vehículo mediante el uso del transporte público y una tasa de reutilización de los cordones de las credenciales del 60%.

Las acciones encaminadas a asegurarse del bienestar de la comunidad que se llevaron a cabo en el ECV han tenido repercusiones duraderas, más allá del juego que se realizó in situ y la donación a la Fundación contra el Cáncer de la Colombia Británica. Endean afirma que su legado incluye una mayor concienciación sobre la capacidad de la mecánica del juego para apoyar y mejorar el aprendizaje.

"Demostramos a los participantes lo fácil que es integrar elecciones sostenibles en sus propias reuniones y eventos, lo que era uno de los resultados deseados", puntualizó Endean.

McKinley añadió: "Me gustaría creer que, como mínimo, ayudamos a familiarizar a los profesionales del sector con muchas herramientas nuevas: la sostenibilidad, la mecánica del juego, la tecnología de las aplicaciones móviles y el networking social. Gracias a lo

sencillo y divertido que fue el juego, y el hecho de que fuera voluntario, la gente se mostraba menos reacia a participar. Si consigues que estén más cómodos a la hora de profundizar sus conocimientos en una de estas competencias o herramientas, lo considero muy positivo".

Mediante la introducción y el desarrollo de nuevas ideas, herramientas y competencias, y la capacidad del juego para mejorar el bienestar de todo el mundo mediante las elecciones sostenibles, Get Your Green On aportó valor a la comunidad de los profesionales del sector de congresos y reuniones.

Kucharuk tiene la última palabra sobre el uso intencionado de la mecánica del juego en reuniones y eventos para satisfacer las necesidades humanas y generar bienestar en la comunidad, al referirse a un antiguo proverbio:

"Dale a un hombre algo de pescado y le habrás dado de comer por hoy. Enseña a un hombre a pescar y le habrás dado de comer durante el resto de su vida.' Veo esta experiencia como una clase de pesca." One+

Sobre Elizabeth Henderson

Elizabeth Henderson es estratega en jefe de sostenibilidad de Meeting Change. Con una amplia experiencia en los sectores de la hostelería y de congresos y reuniones, está especializada en sostenibilidad y es una entusiasta de la innovación y el aprendizaje permanente. En 2011 BizBash Media la incluyó entre los Profesionales del Sector de Congresos y Reuniones más Innovadores de Norteamérica por su trabajo en la implementación de la "gamification" en la Conferencia para Reuniones Sostenibles GMIC 2012, y está en la vanguardia de la implementación de los conceptos de la "gamification" en el sector de congresos y reuniones. Lleva 15 años trabajando en el sector de congresos y reuniones, con una amplia experiencia en eventos sostenibles, la responsabilidad social corporativa (RSC), la gestión sin ánimo de lucro, la planificación empresarial, la participación de comunidades y la comunicación. Apoya al sector como voluntaria del Green Meeting Industry Council (GMIC) y está implicada en la creación de unos nuevos estándares para reuniones y eventos sostenibles, incluyendo la nueva guía

Suplemento del Sector de los Organizadores de Eventos (Event Organizers Sector Supplement –EOSS–), publicada por Global Reporting Initiative (GRI), y la norma ISO20121. Gracias a su pasión por el aprendizaje permanente ha obtenido tres títulos universitarios y está en vías de conseguir el cuarto, un MBA enfocado en la gestión global de la energía y la sostenibilidad. Es coautora de un libro de texto sobre la RSC y la ética en el sector de congresos y reuniones, que se publicará en 2012.

Noticias - Meeting Professionals International (MPI)

