

BİLGİ GÜVENLİĞİNİ OYUNLA ÖĞRETTİLER, ÖDÜL KAZANDILAR

Şirketlerin en önemli varlığı olan bilgiyi, Murat ve Bora Aytun kardeşlerin yarattığı Ajan 4141 koruyacak. HRIKa'nın bilgi güvenliği eğitimini eğlenceli hale getirmek için yarattığı ödüllü oyun, ofisteki güvenlik açıklarını bulma üzerine kurulu.

Merve Tunçer

Murat ve Bora Aytun kardeşler, oyunun oynandığı sanal ofiste.



Kurumsal bilgi güvenliği e-öğrenim simülasyonu Ajan 4141, 2008'de Bora ve Murat Aytun kardeşler tarafından kurulan HRIKa Çözümler'in ilk ürünü. Katılımcılar oyun içinde Ajan 4141 karakterine bürünüp, bilgi güvenliği konusunda tam yargılama yetkisi olan müfettiş rolünü üstleniyor ve bilgisayarlardan çöp kovalarına, çekmecelerden evrak dosyalarına, sanal ofisteki güvenlik açıklarını arıyor. Böylece oyunu oynayanlar bilgi güvenliği konusunda bilinçleniyor, şirketler de çalışanlarını bu eğlenceli oyunla eğitmiş oluyor. Murat Aytun, bilgi güvenliği politikalarının her firma için farklı olabildiğini, bu nedenle 2009

Ocak ayında eğitim yönetim sistemleri çözüm ortakları Enocta Eğitim Platformu üzerinden ilk sürümünün piyasaya çıkmasından bu yana, Ajan 4141'in içeriğini ve arayüzünü firmaların ihtiyaçlarına göre sürekli geliştirdiklerini söylüyor.

Ödül üstüne ödül

Alanında birçok açıdan ilk olma niteliği taşıyan oyun, Aralık 2009'da sonuçlanan Yeni Medya Ödülleri (Summit International Emerging Media Awards) yarışmasında İnteraktif Online Oyunlar kategorisinde "Yenilikçi", İnteraktif Flash Prodüksiyon kategorisinde de "Lider" ödüllerini kazandı. Aslında bu

Bilgisayar şifrelerinin not kağıtlarına yazılması, is dünyasında en sık rastlanan ve en önemli güvenlik açıklarından biri. Ajan 4141, bu gibi güvenlik açıklarını fark etmeyi öğretiyor.



ödülleri BGO - Ajan 4141 / Agent Surefire - Infosec'in tek uluslararası başarısı değil. HRIKa Çözümler'in ABD'deki kardeş firması MAVI Interactive, Ajan 4141'i dünya pazarına Agent Surefire olarak sunduktan hemen sonra Kasım 2009'da Florida'da gerçekleşen Ciddi Oyunlar Sergi ve Yarışması 'Serious Games Showcase & Challenge'da "En iyi kurumsal oyun" kategorisinde 6 finalistten biri oldu.

Bilgisayar oyunu merakı küçük yaşlarda başlamış

TED Ankara Koleji'ndeki tise hayatı boyunca küçük küçük oyunlar tasarlayan Murat Altun, Boğaziçi Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra bilgisayar bilgisini kurumsal hayata taşıyor. Çeşitli deneyimlerinin ardından 2002 yılında telekom sektöründe çalışırken müşteri ilişkileri eğitim tasarımı biriminin yöneticiliği ile eğitim kariyerine başlıyor. 2008 Mayıs'a kadar eğitim ile ilgili çeşitli görevlerde çalışıyor. Çok sayıda eğitim içerik tasarımı, süreç oluşturma, alt yapı geliştirme ve e-öğrenim projesinde yer alıyor. Bu çalışmalar sırasında oyun tasarımına geri dönme fırsatı elde ediyor ve oryantasyon programı gibi çeşitli eğitimler için oyunlar tasarlıyor. Bora Aytun da son 10 senesi ABD'de olmak üzere 21 yıldır bilgisayar yazılımları, TV ve video prodüksiyonları ve internet ürünleri tasarlayıp üretiyor. Murat Aytun, "Kurumsal şirketler için başarılı olmanın en önemli şartlarından biri etkin personel eğitimi. Katılımcının ilgisi, eğitim verimliliğinin belirleyici unsurlarından biridir. Çocukların eğitiminde olduğu gibi yetişkin eğitiminde de öğrenme keyifli hale getirilmezse verimlilik büyük ölçüde azalıyor" diyerek bu projenin ortaya çıkışını anlatıyor.

Eğlenceli, etkin ve düşük maliyetli

Çeşitli deneyimleriyle kurumsal pazara yeni ve etkin ürünler sürmek üzere HRIKa Çözümler çatısı altında birleşen Murat ve Bora Aytun kardeşler, kurumsal eğitim konuları içinde gerekli fakat bu güne kadar zayıf kalmış olanlara ilgi çekici, eğlenceli, gerçek anlamda etkin ve daha düşük maliyetli çözümler getirmeyi hedefleyerek farklı eğitim simülasyonlarıyla "ciddi oyun" konseptini uyguluyor. Murat Altun, "Birçoğumuz çocukluk yıllarımızda eğitimimizi ders ve sınav yapısında aldık. Önce dinle, sonra kıl, ezberle, en sonunda da geçer bir not almak üzere sınava gir... En sevdiğimiz ve başarılı olduğumuz dersler gerçekten ilgi gördüğümüz konularda oldu. Ezberleyip geçtiğimiz derslerin çoğunu da bugün hatırlamıyoruz. Ciddi oyunlar beynimizin öğrenme yapısına uygun olduğu için, eğitimin konularını özümsemek, hatırlayıp uygulamak kolaylaşıyor. Dolayısıyla isimizde daha başarılı olmamıza yardımcı oluyor" yorumunu yapıyor.

Ajan 4141 nasıl oynanıyor?

Ajan köstebeği arıyor

Katılımcı oyun içinde Ajan 4141 karakterini canlandırarak bilgi güvenliği konusunda tam yargılama yetkisi olan müfettiş rolünü üstleniyor. Ajan 4141, şirketlere denetim hizmeti sunan Bilgi Güvenliği Otoritesi (BGO) kurumunun en gözde müfettişi. Teftiş için gittiği şirketin ofisinde araştırmalar yaparak bilgi güvenliği tehdidi yaratan vakaları tespit ediyor. Ayrıca bu şirketten bilgi sızdırma köstebeğin varlığını da kanıtlamaya çalışıyor.

Bilgi açığı çekmecede, çöp kutusunda olabilir

Oyuncu 3 boyutlu sanal ofisi Ajan 4141'in gözünden görüyor ve çalışma masasını, bilgisayarları, rafları, dolapları, çekmeceleri, yazıcıları, kısıacası ofisin her köşesini dikkatle inceliyor. Yeterince güvence altına alınmamış değerli bilgilere ulaşabilmek için kilitleri açmaya, şifreleri keşfetmeye çalışıyor, saklanmış veya dikkatsizce çöpe atılmış evrakları buluyor ve inceliyor, özetle bir ajan gibi çalışıyor.

Bilgi açığı kategorilerini de bilmek gerek

Oyuncu, bilgi güvenliği vakalarını bulunca, vaka kategorilerinden hangisine uyduğuna karar veriyor. Seçtiği kategorinin doğru ya da yanlış olmasına göre vaka ile ilgili bir geri bildirim veriliyor ve puanlandırılıyor. 100'e yakın vakanın bulunduğu ortamda yanlışlardan ders almak için birçok fırsat var ve her kategoriden en az birer vaka bulunca oyuncu eğitimini tamamlamış oluyor.

Ciddi oyun öğrenmeyi kolaylaştırıyor

Önemli ve gerekli konulara yönelik eğitimleri eğlenceli ve ilgi çekici bir yapıda katılımcılara sunan Ciddi Oyun, ilgi çekici bir misyon, merak uyandırıcı engeller, etkilileyici görsel ve işitsel öğelerin yanı sıra seçim yapma ve karar verme fırsatı sunuyor. Katılımcı, çaba sarf etmeden, sık tekrarla konuyu benimsemeye başlıyor ve öğrendiklerini kendi iş ortamında doğallıkla uygulayabilecek davranış değişikliği için gerekli altyapıyı kazanıyor. Murat Aytun, oyun bazlı öğrenmenin, standart e-öğrenme programlarından çok daha etkin, sınıf içi eğitimlere göre de maliyetinin cırcıpi düzeyde düşük oluşu ile önümüzdeki yılların en popüler eğitim modellerinden biri olacağını savunuyor ve ekliyor: "Ülkemizde Ciddi Oyun'ların etkinliği ve geçerliliğinin yakın gelecekte artacağını ve bu alanda birçok yeni ürünün pazara sunulacağını tahmin ediyoruz. HRIKa Çözümler olarak oyun yapmayı çok ciddiye alıyoruz ve bu alanda öncü olmaya devam etmeyi hedefliyoruz."

Sınav stresi yok

Ciddi oyunlar beynin öğrenme yapısına uygun olduğu için, eğitimin konularını özümsemek, hatırlayıp uygulamayı kolaylaştırır-

Ciddi oyunlar bu önyargıları yıkıyor

- Çalışma ortamı ciddi olmalıdır, eğitim ortamı da bunun bir uzantısıdır ve çalışanlar oyun oynamaz.
- Eğitim dediğin ders ve sınav şeklinde olur.
- Oyunlar çocuklar içindir, yetişkin insanlar okuyarak öğrenirler.
- Şirket saatleri içinde oyun oynanmaz.
- Oyun oynanırken sadece oyun unsuruna odaklanılır, esas konu öğrenilemez.

yor. Dolayısıyla iste daha başarılı olmaya yardımcı oluyor. Ayrıca değerlendirme sistemi oyunun içine entegre edildiği için sınav stresi yaratmıyor. İlgi çekici olması sayesinde de eğitim kalıcı oluyor. "Bilgi Güvenliği eğitimi çoğunlukla ders-sınav yapısında olduğu için çalışanlar bunu bir zorunluluk olarak algılayıp günlük faaliyetlerine entegre edemeyebiliyor" diyor Bora Aytun: "Ajan 4141'in senaryosu, altyapısı, grafik tasarımları, kodlaması ve iş modelimizi bütün bunları göz önünde tutarak geliştirdik."

İş saatleri dışında da oynayanlar var

"Eğitim 45-60 dakika içinde tamamlanıyor" diyor Murat Aytun ve ekliyor: "Çoğu katılımcının ortamda keşfetmediği vakaları bulabilmek ve köstebeği yakalayabilmek için iş saatleri dışında da oyuna devam ettiklerini gözlemledik. Tekrar ve ilginin çok önemli olduğu eğitim sürecinde bu tür devamlılık son derece yararlı ve etkin."

Fiziksel iş ortamlarında yaşanan bilgi kayıpları

Kurumsal bilgi güvenliği tehditlerinin yüzde 80'inden daha fazlası fiziksel ortamlardan kaynaklanıyor. Siber tehditler çoğunlukla son kullanıcıları da etkilediği için haberlere konu oluyor ve daha tehlikeliymiş izlenimi veriliyor. Elektronik ortamlardaki değerli bilgiler ileri teknolojilerle korunurken, çalışma ortamındaki bilgi güvenliği neredeyse tamamen şirket çalışanlarının anlık kararlarına ve alışkanlıklarına dayanıyor. Üstelik iş ortamlarında oluşan kayıpların çoğu harici saldırılardan değil, dikkatsizlik, bilimsizlik ve bilgisizlikle dayalı davranışlardan kaynaklanıyor. Bilgi güvenliği eğitimi çoğunlukla ders-sınav yapısında olduğu için çalışanlar bunu bir "zorunluluk" olarak algılayıp günlük faaliyetlerine entegre edemiyor. Murat Altun'a göre, Ajan 4141 bu köklü soruna etkin bir çözüm sağladığı için dünya çapında ilgi görüyor ve ödüller kazanıyor.

