

Neste rakensi lisättyä todellisuutta hyödyntävän pelin ilmastonmuutoksesta



Miten saamme päästöt Pariisin ilmastopimuksen vaatimalle tasolle? Jos ympäristö olisi peli, voittaisimmeko? Nesteen innovoima ja rakentama [EduCycle](#) on lisättyä todellisuutta hyödyntävä peli, joka opettaa lapsille ja nuorille, miten jokapäiväiset valintamme vaikuttavat ympäristöön. Pelin tavoitteena on saada maailman hiilidioksidipäästöt Pariisin ilmastopimuksen vaatimalle tasolle.

“EduCycle-peli on vuoden päivät käynnissä olleen [Pre-order the Future -hankkeemme](#) huipennus. Tavoitteenamme oli luoda keskustelua vastuullisista vaihtoehtoista ja kehittää yhdessä suuren yleisön kanssa rohkeita ja innovatiivisia uusiutuviin ratkaisuihin pohjautuvia tuotteita ja palveluita”, kertoo Osmo Kammonen, Nesteen viestintä- ja brändimarkkinointijohtaja.

EduCycle on peli, joka hyödyntää lisättyä todellisuutta ja digitaalisista peleistä tuttua logiikkaa. Niiden avulla tehdyt valinnat vaikuttavat pelin lopputulokseen ja havainnollistavat, mitä on tehtävä, jotta hiilidioksidipäästöt saadaan kuriin ja Pariisin ilmastopimuksen vaatimalle tasolle.

Ensimmäisessä vaiheessa Neste rakentaa noin 15 peliä, joista yksi luovutetaan opetuskäyttöön Espoo International School -koulun ala-asteelle ja yksi on jo luovutettu Abraham Lincoln High School -kouluun San Franciscoon. Yksi peleistä on kesän ajan käytössä Tiedekeskus Heurekassa. Loput pelit annetaan Nesteen eri toimipisteiden jaettavaksi paikallisiin kouluihin. Myös monet tiedepuistot ympäri maailmaa ovat osoittaneet kiinnostusta peliä kohtaan.

"Halusimme tehdä pelin, joka opettaa hausalla tavalla lapsille, nuorille ja aikuisillekin tärkeitä asioita ympäristöömme vaikuttavista tekijöistä. Kuten peli osoittaa, oikeiden valintojen tekeminen voi olla yllättävän vaikeaa. Ilmastomuutos on vakava asia, ja uskomme, että koulutus on yksi tärkeimmistä keinoista vaikuttaa yhteisen planeettamme tulevaisuuteen", Kammonen kertoo.

Peli on kehitetty siten, että yksinkertaisimmillaan laudan ja nappulat voi tulostaa tavallisella tulostimella, jonka lisäksi tarvitaan vain iPad ja itse pelin ohjelma.

"Nyt kun pelin ensimmäinen versio on valmis, olemme halukkaita luovuttamaan sen seuraavalle taholle jatkokehittelyä varten. Ajatuksena on, että tämä olisi mahdollisimman laajasti lasten ja nuorten pelattavissa helposti ja alhaisin kustannuksin", Kammonen jatkaa.

EduCycle innosti San Franciscossa

Ilmastotietämyksen lisäksi EduCycle vie maailmalle koulutuksellista osaamista, joka on yksi Suomen tärkeimmistä menestystekijöistä. Ensimmäinen peli luovutettiinkin San Franciscoon, Abraham Lincoln High School -koulun Green Academy -luokalle maaliskuun lopussa. Oppilaat ottivat pelin vastaan innostuneesti ja kehuivat sitä erityisesti realistisuudesta.

"Peli on mahtava, se tuntuu todenmukaiselta. Niin kuin oikeassakin elämässä, käytettävissä on rajattu määrä rahaa ja on löydettävä tasapaino sen välillä, mitä vaikkapa rakennat ja miten paljon se aiheuttaa hiilidioksidipäästöjä. Pidän myös siitä, että peli antaa valinnoista palautetta ja kertoo, missä voisit parantaa", sanoo yksi Green Academy -luokan oppilaista.

"Tykkään pelin interaktiivisuudesta. Siisteintä siinä on se, että näkee käytännössä, miten vaikkapa hiilidioksidipäästöt vaikuttavat planeettaamme: Koko maailma vain muuttuu ruskeaksi ja puut kuolevat", saman luokan oppilaista toinen kertoo.

Myöskään Green Academy -luokan opettaja ei ole aiemmin törmännyt vastaavanlaiseen ympäristöpeleihin. Hän uskoo, että tämä videopelien elementtejä ja ympäristötietoisuutta taitavasti yhdistävä peli on tehokas tapa levittää sanaa kestävästä kehityksestä.

Pelin idea on kehitetty [Nesteen Pre-order the Future -hankkeessa](#) yhdessä Nesteen asiantuntijoiden, TBWA:n ja projektissa futurologina toimineen spoken word artistin Prince Ea:n kanssa. Myös yleisö osallistui aktiivisesti pelin kehittämiseen, ja prototyyppiä ovat testanneet lapset ja nuoret sekä Suomessa että Yhdysvalloissa.

Pelin taustalla oleva ilmastotiede perustuu kansainvälisen IPCC:n eli hallitustenvälisen ilmastomuutospaneelin tutkimustietoon. Pelin ohjelmoinnin ja visuaalisen suunnittelun teki suomalainen FAKE Creative.

Neste Oyj

Kaisa Lipponen
Viestintäjohtaja

[Katso pelin esittelyvideo tästä](#)

Lisätietoja: Osmo Kammonen, Viestintä- ja brändimarkkinointijohtaja, Neste, puh. 010 458 4885, osmo.kammonen@neste.com

Neste lyhyesti

Neste (NESTE, Nasdaq Helsinki) luo vastuullisia vaihtoehtoja liikenteen, yritysten ja kuluttajien tarpeisiin. Voimme auttaa asiakkaitamme pienentämään hiilijalanjälkeään kaikkialla maailmassa laadukkailla ja vähäpäästöisillä uusiutuvilla tuotteilla ja korkealaatuisilla öljytuotteilla, jotka voidaan yhdistää räätälöidyiksi palveluratkaisuiksi. Olemme maailman suurin jätteistä ja tähteistä jalostetun uusiutuvan dieselin tuottaja ja tuomme uusiutuvia ratkaisuja myös lentämiseen ja muoviteollisuuteen. Haluamme olla luotettava kumppani, jonka osaamista, tutkimustyötä ja vastuullisia toimintatapoja arvostetaan laajasti. Vuonna 2016 Nesteen liikevaihto oli 11,7 miljardia euroa ja olimme edelleen mukana 100 vastuullisimman yrityksen Global 100 -listalla. Lue lisää: [neste.com](https://www.neste.com)