



**”Serious Gaming” – Nya sätt att
kommunicera och diskutera
klimatanpassning**

Mål

- **Ge en upplevelse av hur olika funktioner i samhället påverkas av val, eller brist på val av klimatanpassningsåtgärder**
- **Målgrupp:** Gymnasieelever och kommunpolitiker/tjänstemän
- **Tillgänglighet:** Minecraft baserat med manual för moderator och spelare. Modd laddas ner via SMHI:s webb-portal.
- **Effektmål:** Öka gymnasieelevers, samt kommunala politiker och tjänstemäns förståelse för behov och möjligheter till klimatanpassning.



Tidsteg:

Nu (2017)

Om 30 år (2047)

Om 60år (2077)

”Klimatslumpning” mellan tidsperioder i spelet.

1. 2017: Gå runt i staden får pengar
2. 2017: Välj uppdrag (billigt, mellan, dyrt)
3. 2017-2047: Tiden går och saker sker
4. 2047: Gå runt i staden
uppsummering – vad hände, lönade sig åtgärderna? Få nya pengar (mer om hållbart)
5. 2047: Välj nya uppdrag
6. 2047-2077: Tiden går och saker sker
7. 2077: Uppsummering vad hände – lönade sig åtgärderna? Är samhället hållbart?

**”Serious gaming”
(Minecraft) för att
öka förståelsen för
klimatanpassning**

**Tre stadsmiljöer –
Storstaden
Kuststaden
Bruksorten**

**Målgrupp:
gymnasieelever,
kommuner mfl som
ska komma igång
med
klimatanpassning**

Poängsystem

- Spelaren får en summa pengar för sina investeringar
- Pengarna 'samlas in' genom att besöka alla utmaningar i början av spelet, och investeras i olika typer av åtgärder (låg-hög kostnad)
- Varje åtgärd har en positiv eller negativ 'hållbar utvecklings score'

Globala mål som behandlas i spelet:

- **God hälsa**
- **Rent vatten**
- **Fungerande och hållbar energi och transport**
- **Hållbara bostäder, grönområden och offentliga platser**
- **Biologisk mångfald**

Utmaningar i storstaden

- Skydda sjukhuset vid skyfall
- Rädda dricksvattnet
- Bygg nytt bostadsområde
- Klimatanpassa befintlig bebyggelse
- Torka för jordbruket
- Nytt industriområde

