

Crowdsorsan vieraslajipeli palaa taas Ähtäriin

Ähtärissä voi tulevana kesänä jälleen ansaita palkkioita hävittämällä haitallista jättipalsamia, kurturuusua ja lupiinia Crowdsorsa-mobiilipelin avulla. Jokainen voi osallistua torjuntatyöhön lataamalla sovelluksen omaan älypuhelimeen ja lähtemällä luontoon. Peliin osallistuville on jaossa 1560 euroa palkkioina.

Ähtäriin joukkoistettu vieraslajitorjunta käynnistyy kesäkuussa. Vieraslajit ovat kasveja ja eläimiä, jotka leviävät uusille alueille ihmisen myötävaikutuksella ja syrjäyttävät alkuperäistä lajistoa. Haitalliset vieraslajit heikentävät luonnon monimuotoisuutta ja voivat aiheuttaa merkittäviä kustannuksia ympäristönhoidossa.

Crowdsorsan vieraslajipeli tarjoaa kansalaisille mahdollisuuden osallistua konkreettisiin talkoisiin lähiluonnon hyväksi ja saada palkkioita tehdystä työstä. Kaupunki on mukana vieraslajitalkoissa nyt toista kertaa.

Tällä kasvukaudella torjuttavina lajeina Ähtärissä ovat jättipalsami, kurturuusua ja lupiini. Eryteisesti jättipalsamin kitkentään kannustetaan tänä vuonna tavallista suuremmilla palkkioilla. Tehtävä aloitetaan hyvissä ajoin ennen kasvien siemennysvaihetta, jotta torjunta olisi mahdollisimman tehokasta.

– Valitettavasti myös Ähtäriin kaupungin omistamilta maa-alueilta löytyy paljon vieraslaji esiintymiä. Kurturuusua on pääosin saatu poistettua, mutta komealupiinia ja jättipalsamia esiintymiä on runsaammin ja hyvinkin näkyvillä paikoilla. Etenkin tämänhetkisessä taloudellisessa tilanteessa kuntalaisten osallistaminen vieraslajien torjuntaan on hyvinkin merkityksellistä. Edellinen mobiilipeli vieraslajien osalta järjestettiin vuonna 2024 ja sen kokemukset olivat positiiviset niin kuntalaisten kuin kaupungin osalta, toteaa yhdyskuntatekniikan insinööri Marjo Mäkipelto, Ähtäriin kaupunki.

Näin torjunta toimii

Pelaaja etsii vieraslajikasveja sovelluksen kartan pelialueelta. Etenkin alkukesästä, kasvukauden alkaessa kasvien lehtien tunnistaminen on tärkeää, koska värikkäät kukat ilmestyvät vasta myöhemmin kesällä.

Löytäessään sopivan esiintymän pelaaja videoi alueen kävelemällä sen ympäri. Torjuttuaan kaikki esiintymän vieraslajikasvit hän kiertää saman alueen uudelleen ja videoi työnsä jäljen. Kartalle ilmestyy punainen kasvi-ikoni merkitsemään juuri raivattua aluetta.

Jo kertaalleen kitketyn kohteen voi uudelleentorjua heti, kun pelikartalla esiintymää markkeeraava kasvi-ikoni on muuttunut punaisesta vihreäksi. Tämä tapahtuu noin kahden viikon kuluttua ensimmäisestä torjunnasta.

Videot tulee ladata Crowdsorsan laadunhallinnan tarkastettavaksi kolmen päivän (72h) kuluessa. Tämän jälkeen lataamattomat videot automaattisesti hylätään. Hyväksytyistä suorituksista maksetaan palkkio, jonka voi pyytää sovelluksesta omalle pankkitilille.

– Viime vuonna vieraslajitehtäviin osallistujat, joista noin kolmannes oli nuoria, saivat Suomessa raivattua yli 2,8 miljoonan neliömetrin alueelta vieraslajeja. Se on huikea saavutus. Uskon, että tänä kesänä voimme yltää taas uuteen ennätykseen, sanoo Crowdsorsan toimitusjohtaja **Toni Paju**.

Päivitetty sovellus tekee torjunnasta entistä tehokkaampaa

Crowdsorsa-mobiilipeliä on kehitetty entistä käyttäjäystävällisemmäksi pelaajien sekä kuntien ja kaupunkien palautteen pohjalta.

Esimerkiksi kasvien uudelleentorjunnan tekemistä on yksinkertaistettu: Kun 50 prosenttia palkkiobudjetista on käytetty, pelialue rajautuu kattamaan vain jo kertaalleen torjutut kohteet. Tässä vaiheessa uusia kohteita ei voi enää merkitä kartalle. Uudelleentorjunnalla varmistetaan se, että vieraslajit saadaan alueilta mahdollisimman tarkasti hävitettyä.

Ohjeistuksia on parannettu visuaalisuuden avulla, ja käyttöön tulevat muun muassa selkeät kuvakortit. Lisäksi jokaiseen tehtävään sisältyy lyhyt testikysely, jonka avulla varmistetaan, että lajintunnistus ja torjunnan peruseriaatteet ovat käyttäjälle selvät. Testikyselyn voi suorittaa heti, kun paikallinen tehtävä on julkaistu sovelluksessa.

Palkkioita jaossa yhteensä 1560 euroa

Tänä kesänä Ähtärin peliin osallistuville on jaossa 1560 euroa palkkioina. Pelaajat voivat ansaita jopa 20 euroa tunnissa. Palkkion suuruus määräytyy automaattisesti esiintymän pinta-alan, tiheyden ja lajin perusteella. Lisäksi paikalliselta pelikartalta voi löytää bonusalueita, joiden torjumisesta saa suuremman korvauksen.



Peliäikaa on elokuun loppuun asti tai niin kauan kuin paikallista palkkiobudjettia riittää, ja torjunnan etenemistä voi seurata sovelluksesta.

Luonnon monimuotoisuutta uhkaavia haitallisia vieraslajeja torjutaan tänä kesänä Crowdsorsan avulla jo yli 80 kunnassa ja kaupungissa Suomessa. Peli on käytössä myös Ruotsissa ja Kanadassa.

MIKÄ ON CROWDSORSA?

Crowdsorsa on kansainvälisesti palkittu, tamperelainen startup-yritys, jonka mobiilipeliä on käytetty ympäristön hyväksi jo seitsemässä maassa: Suomessa, Ruotsissa, Virossa, Isossa-Britanniassa, Kanadassa, Yhdysvalloissa ja Malesiassa.

Peli on kehitetty kuva- ja videodatan joukkoistettuun keräämiseen. Osallistujat saavat palkkioita pelatessaan ja auttaessaan samalla parantamaan ympäristöä.

Luonnon monimuotoisuutta uhkaavien vieraslajien torjunnan lisäksi peliä on käytetty menestyksekkäästi myös:

- Kaupunkien ja bussipysäkkien esteettömyyden kartoittamiseen
- Katujen ja pyöräteiden kunnan tutkimiseen
- Sadevesien ja ajoratojen lätäköitymisen havainnoimiseen
- Kaivonkansien, tierumpujen ja infraomaisuuden inventoimiseen
- Kaupungin turvattomilta tuntuvien paikkojen raportoimiseen
- Arjen ilmastotekoihin innostamiseen (Päästöpelii)
- Lähiluonnon siivoamiseen (Roskapeli)

<https://www.crowdsorsa.com/>

YHTEYSTIEDOT

Marjo Mäkipelto

yhdyskuntatekniikan insinööri

Ähtärin kaupunki

+358 40 161 6690

marjo.makipelto@ahtari.fi

Toni Paju

Toimitusjohtaja, Crowdsorsa

+358 40 661 0072

toni.paju@crowdsorsa.com