Tiedote 21.11. 2017, julkaisuvapaa

## Virtuaalitodellisuus: Helsingistä maailman virtuaalipääkaupunki

#### Myös perinteiset organisaatiot innostuivat virtuaalitodellisuudesta

**Slushissa esillä on ainutlaatuinen virtuaalinen Helsinki sekä Otavamedian, Kansallismuseon, Työhuone Pasilan (Etera) ja Lähitapiola Kiinteistövarainhoidon virtuaalimaailmat sekä Peter Vesterbackan luotsaama Espoon ja Tallinnan välinen tunnelihanke. VR-startup ZOAN on myynyt virtuaalitodellisuutta miljoonalla eurolla.**

Zoan on tehnyt virtuaalitodellisuutta ja 3D-mallinnusta jo viisi vuotta, ja liiketoiminta on kaksinkertaistunut kahden viimeisimmän vuoden aikana. Nyt hätyytellään jo miljoonan liikevaihtoa.

* Suomessa keskustellaan siitä, voiko virtuaaliteknologioilla tehdä liiketoimintaa. Zoanin liiketoiminta on kannattavaa ja kasvamme tulorahoituksella. Tärkeintä on löytää kohteet, joissa VR tarjoaa lisäarvoa asiakkaalle. Näitä ovat mm. tulevaisuus- ja historiakokemukset, Zoanin perustaja ja toimitusjohtaja **Miikka Rosendahl** sanoo.

Myös tutkimuksen mukaan Suomessa on ainesta virtuaalisuuden edelläkävijäksi. [Tekesin](https://www.tekes.fi/) ja [FIVRin](https://fivr.fi/) tänään 21.11. julkaiseman tutkimuksen\* mukaan Suomessa on lähes sata virtuaalisisältöjä tai -tekniikkaa tuottavaa yritystä, ja luvut povaavat toimialalle voimakasta kasvua. Zoan on suurin yksittäinen virtuaalisisältöjen tuottaja, kun pois lasketaan isot IT-talot, jotka ovat laajentaneet virtuaaliteknologioihin.

#### Helsingistä maailman virtuaalinen pääkaupunki?

Asiakasprojektit mahdollistavat taloudellisesti Zoanin kunnianhimoisen hankkeen rakentaa ja lisensoida virtuaalisia megaympäristöjä, joista ensimmäinen on Helsinki. Slushissa lanseerataan virtuaalitodellisuuteen mallinnettu Helsingin ydinkeskusta. Aiemmin Helsingistä on julkaistu pieniä palasia.

* Työ on vienyt kolmatta vuotta, mutta nyt virtuaalitodellisuudessa pääsee kulkemaan läpi Helsingin keskustan. Tavoitteenamme on, että yhdessä julkisten ja yksityisten toimijoiden kanssa voimme rakentaa Helsingistä maailman virtuaalisen pääkaupungin, sanoo Miikka Rosendahl.

Virtuaalinen kaupunki voi kuulostaa futuristiselta, mutta virtuaalitodellisuus on yleistynyt maailmalla kovaa vauhtia. Esimerkiksi Facebook on jo esitellyt kolmiulotteisessa maailmassa toimivat päivitykset, ja maailman teknologiajätit Microsoftista Googleen satsaavat miljardeja virtuaaliteknologioihin. Silloin tarvitaan myös virtuaalisia ympäristöjä.

* Jossakin Kiinan suurkaupungissa miniyksiössä asuva ihminen saattaa tulevaisuudessa viettää huomattavan osan vapaa-ajastaan virtuaalisesti Helsingissä. Saattaa olla, että virtuaalisessa Helsingissä käy ennen pitkää enemmän vierailijoita kuin reaali-Helsingissä, yhtiön markkinoinnista ja myynnistä vastaava **Laura Ala** sanoo.

Ensimmäiset lisenssit virtuaalisen Helsingin hyödyntäjille on jo myyty. Slushissa Zoanin tavoite on keskustella seuraavien kaupunkien mallintamisesta. Siihen kaivataan myös sijoittajien rahaa.

Zoanin osastolla Slushissa on esille viisi erilaista asiakkaille toteutettua virtuaalimaailmaa, joista osassa on hyödynnetty virtuaalista Helsinkiä.

### \*\*\*

#### Otavamedia: Rajaton-fantasiamaailma

Virtuaalitodellisuus kiinnostaa myös perinteisiä medioita. Aikakaus- ja asiakaslehtimedioiden kustantaja Otavamedia tarjoaa virtuaalisen matkan Helsingistä Kolmen sepän patsaalta kaninkolon kautta rajattomuuteen. Pohjana on Liisa Ihmemaassa -tarinan inspiroiva Rajaton-markkinointikampanja, jonka idea pääsee oikeuksiinsa virtuaalitodellisuudessa.

* Virtuaalitodellisuudessa mahdollisuudet ovat kirjaimellisesti rajattomat. Meille VR on kiinnostava valinta, koska haluamme luoda elämyksiä omille yleisöillemme. Virtual Reality mahdollistaa uudenlaisen vaikuttavan kerronnan ja wow-elämykset. Uskomme vahvasti tarinoiden voimaan ja siihen, että tunne johtaa toimintaan, kertoo johtaja **Milla Wiksten** Otavamediasta.

#### Kansallismuseo: maailman ensimmäinen virtuaalinen maalaus

Kansallismuseo toteuttaa parhaillaan Zoanin kanssa maailman ensimmäisen virtuaalisen maalauksen, jossa ihminen voi astua R.W. Ekmanin tauluun “Keisari Aleksanteri II julistaa vuoden 1863 säätyvaltiopäivät avatuiksi”. Maalauksessa kävijä voi keskustella mm. itse keisarin kanssa.

* Mietimme, mikä olisi paras tapa saada nuoret kiinnostumaan Suomen itsenäistymisen vaiheista, ja virtuaalinen maalaus kuulosti jännittävältä ajatukselta, kertoo projektipäällikkö **Hanna Forssell** Kansallismuseosta.

Museossa tavoitellaan sitä, että kävijä saisi historiaan myös mahdollisuuden omakohtaiseen kokemukseen niin, että mennyt avautuisi todellisina tapahtumina ja ihmisinä.

* Museoesine voi olla lähtökohta, mutta sen kautta historian pitäisi avautua meille laajemmin jotta se koskettaisi. VR-toteutus mahdollistaa aikahypyn vuoteen 1863, kun Suomi oli osa Venäjää ja uudistusmielinen keisari hallitsi maata. Se on Suomen valtion syntymisen kannalta tärkeää aikaa, ja sillä on meille nykyajassa suuri merkitys. VR-toteutus on mahtava tapa päästä kohtaamaan ihan itse keisari Aleksanteri II ja keisarilliseen palatsiin saapuneet säätyjen edustajat. Näyttelyssä keisarin valtaistuin on toteutuksen vieressä, joten saamme sen ympärille rakennettua näin todellisen käyttötilanteen.

Virtuaalinen maalaus tulee kokonaisuudessaan esille Kansallismuseoon tammikuussa 2018.

#### LähiTapiola Kiinteistövarainhoito: Kalasataman Trooli

Keskeinen VR:n hyödyntämisalue on kiinteistösektori, jota Slushissa edustaa LähiTapiola Kiinteistövarainhoito. Yrityksen vuokraamista toimitilakohteista mukana on Helsingin Kalastamaan rakentuva Trooli-kortteli.

- Kehitämme LähiTapiola Kiinteistövarainhoidossa vuokraustamme määrätietoisesti ja näemme, että virtuaalitodellisuus tulee kuulumaan toimitilavuokrauksen tulevaisuuteen. Vuokrattavien toimitilojen potentiaalin ja remonttien jälkeisen valmiin tilan hahmottaminen on usein haastavaa, varsinkin jos tilat kaipaavat suurempaa muutosta. Virtuaalitodellisuuden avulla asiakkaamme pystyvät hahmottamaan tilan potentiaalin helpommin ja pääsevät tarkastelemaan tilaa valmiina kokonaisuutena, kertoo markkinointipäällikkö **Riikka Lustig** LähiTapiola Kiinteistövarainhoidosta.

- Monien muiden alojen rinnalla myös kiinteistöala on uusiutumispaineiden alla. Slush on edelläkävijäteknologiayritysten paraatipaikka, joka on mitä inspiroivin uudistumisen lähde.

#### Työhuone Pasila (Etera): Työhyvinvointisimulaattori

Eläkevakuutusyhtiö Eteran yhteisöllisessä työtilassa Työhuone Pasilassa on mahdollisuus siirtyä kaukaiseen metsämaisemaan. VR-kokemuksena on tarjolla maailman ensimmäinen virtuaalista maailmaa ja reaalimaailmaa yhdistävä “puunhalaussimulaattori”.

* Simulaattorissa työntekijä voi kesken työpäivän rentoutua laittamalla VR-lasit silmille ja uppoutua virtuaalisen metsän kuva-, ääni- ja tuoksumaailmaan. Virtuaalisessa ympäristössä olevaa koivupuuta voi myös halata ihan fyysisesti, kertoo työhyvinvoinnin kehittämispäällikkö **Jari Ojasti** Eteralta.
* Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista tutkia, rentoutuuko ihminen ja laskeeko syke virtuaaliympäristössä samalla tavalla kuin metsän ”viherkylvyssä”.

#### Finest Bay Area Helsinki - Tallinna-tunneli

Virtuaalitodellisuudessa pääsee kokemaan myös palan tulevaisuuden kaupunkia. Finest Bay Area Development hakee yksityistä kansainvälistä rahoitusta Tallinnasta Keilaniemen kautta Helsinki-Vantaan lentokentälle kulkevaan tunneli- ja ratahankkeeseen. Tunnelimatkaa on nyt visualisoitu 3D-mallinnuksella virtuaalitodellisuuteen.

* Haluamme havainnollistaa potentiaalisille sijoittajille, miltä matka uuden ajan Silkkitiellä tuntuu. Kun Pekingissä astuu Helsinkiin lentävään koneeseen, on seitsemän tunnin kuluttua Tallinnassa, kertoo Finest Bay Area Developmentin **Peter Vesterbacka**.

Junatunnelin lisäksi virtuaalitodellisuudessa pääsee kokemaan myös Helsingin edustalle rakennettavaan saareen kohoavan uuden kaupunginosan. Hankkeen valmistelussa ovat mukana Fira, A-Insinöörit ja Pöyry Group.

*Virtuaaliseen Helsinkiin ja asiakasprojekteihin voi tutustua Zoanin osastolla 6 D.2 SLUSH-tapahtumassa 30.11. - 1.2.*

**Lisätietoja**

Laura Ala, CMO, laura.ala@zoan.fi puh. 040 351 6808

Miikka Rosendahl, CEO & founder, miikka.rosendahl@zoan.fi puh. 040 963 4977

\* Between 2015 and 2016, the combined revenue of Finnish XR companies increased by 94% and combined XR- specific revenue increased by 368%.

* VR AR Industry of Finland, 21.11.2017, Tekes & FIVR