

Fremtidens fyrtårn – planetens opplevelsessenter

Vi står ovenfor historiens viktigste veivalg. Vi må velge mellom å fortsette kursen mot en ubeboelig klode – eller å endre retning, og starte reisen mot en bærekraftig verden der natur, klima og mennesker kan leve sammen i harmoni. Svært mange unge engasjerer seg i dette og vil være med på å skape løsningene som trengs – men de vet ikke hvordan de skal gjøre det, eller hvor de skal finne den nødvendige kunnskapen. Skolen og universitetene klarer ikke å skape nok engasjement, og mediebildet er fylt med motsigende og falsk informasjon. I tillegg lever vi i en verden hvor reklame, sosialt press og stadig mer distraherende digitale opplevelser skyver fremtidens viktigste spørsmål til side.

Vi trenger et sted som formidler kunnskap og engasjement om natur og klima på en helt ny måte, og som inspirerer til forandring og handling. Derfor vil WWF Verdens naturfond bruke toppetasjen i KLP-bygget til å lage «Fremtidens fyrtårn» – planetens eget opplevelsessenter og kontrollpanel.

I «Fremtidens fyrtårn» blir du tatt med på en reise forbi fysiske grenser og inn i en virtuell virkelighet, hvor du får oppleve vår fantastiske natur på en helt ny måte og blir en integrert del av spillet mellom menneskene og planeten. Du blir satt inn i rollen som beslutningstaker for fremtiden gjennom å delta i høyrealistiske simuleringer, og oppleve på nært hold hvilke konsekvenser som helt reelle politiske handlinger har for klimaet og naturen. Gjennom digitale opplevelser i verdensklasse skal du samarbeide med andre gjester om å skape bærekraftige løsninger og teknologi for å redde kloden.

Vi vil gjøre KLP-bygget til et grønt fyrtårn som sprer kunnskap og engasjement slik ingen har opplevd det før – og formidle opplevelser som setter stjerner i øynene og inspirerer oss til å skape fremtidsløsninger som verden trenger. Sammen med KLP vil vi lage et sted som gjør at vi tenker på en annen måte når vi går hjem enn da vi kom. Vi vil skape inspirasjon, begeistring og fremtidshåp basert på alvor og forståelse, og gi den neste generasjonen verktøy til å samarbeide om å bygge sine egne løsninger for fremtiden.

Hvilke aktiviteter skal senteret inneholde?

Dagens unge og voksne lærer på en annen måte enn tidligere, og er vant til digitale opplevelser hvor de selv kan delta og påvirke. Vi vil derfor omsette teori og kunnskap i engasjerende, interaktive spillopplevelser og storslagen audiovisuell formidling. Samtidig legger vi til rette for at du tar i bruk naturen du lærer om når du kommer hjem fra besøket.

Ider til fire av rommene på senteret:

- Vår fantastiske planet. Du blir transportert til en dramatisk og intens opplevelse hvor du får oppleve miljøutfordringene tett på kroppen. Du går over isen som smelter, kjemper deg gjennom regnskogen som brenner og svømmer gjennom havet som er fullt av plast. Etter hvert har du forstått problemet – nå skal du løse dem.
- Bienes flukt: Du blir med på en krevende reise gjennom en bies øyne hvor du flyr gjennom en by for å finne og bestøve plantene som gir oss maten vi tar for gitt.
- Redningssentralen. Du kommer inn i selve klodens kontrollpanel og får styre verdens klimapolitiske beslutninger. Gjennom en høyrealistisk simulering opplever du hvordan dine ulike beslutninger påvirker klimaet på kort og lang sikt, og hva

konsekvensene blir av valgene du tar. Du får ikke forlate rommet før du har reddet verden fra katastrofal oppvarming! (Hint: Escape room = solution room)

- Testlaben. Et hologram kommer inn i rommet og presenterer et problem som du må løse sammen med vennene dine. Dere får utdelt en innovasjonsverktøykasse hvor dere må velge de riktige verktøyene for å løse problemet, og finne opp en løsning som ingen har tenkt på. Du vil lære å tenke som en entreprenør og løse miljøutfordringene gjennom å skape noe helt nytt.

Finnes det noe liknende andre steder i Oslo eller Norge?

Det finnes ingen opplevelsessentre i dag som helhetlig formidler utfordringer knyttet til både klima, natur og samfunn på en så interaktiv og virtuell måte – og som fokuserer på mulighetene i å løse disse gjennom samarbeid, utforskning og læring.

Hvorfor bør det så absolutt ligge her, rett ved siden av Oslo S?

Dette skal være et senter for hele Norge – derfor er beliggenheten essensiell. Lokasjonen tett på landets største knutepunkt er derfor ideell for et slikt opplevelsessenter.

Hvilke aktører - personer og/eller organisasjoner - kan man se for seg samarbeide om å utvikle dette innholdet?

- WWF som prosjekteier, vertskap og kvalitetssikrer av faglig innhold
- Relevante fagmiljøer og organisasjoner – for å utvikle faglig innhold og aktiviteter
- Kunnskapsdepartementet – for å utvikle senteret til konkrete undervisningsopplegg og læringsverktøy, gjerne i samspill med feks Kahoot!, Klimaskolen og Grønt Flagg
- Naturaktører – for å legge til rette for at gjestene kan oppleve det de lærer om på senteret i naturlige, kortreiste omgivelser
- Multimedieaktører – for å utvikle de digitale opplevelsene (med lav terskel for at nye teknologiselskaper kan bidra med installasjoner som utfyller og fornyer tilbudet)

Finansielt / ressursmessig behov for å kunne gjøre denne satsningen

Investeringer

Senteret vil trenge betydelige fysiske installasjoner og store mengder interaktivt innhold og læringsverktøy. Dette vil kreve investeringer gjennom kjøp av tjenester fra verdensledende miljøer innen spill- og underholdningsteknologi samt relevante fagmiljøer.

Drift

Senteret vil kreve et stort antall personer for dag-til-dag-drift: publikumsverter, foredragsholdere, driftsteknikere og bemanning av et serveringstilbud.

Finansiering

WWF ønsker å investere i utviklingen, men har ikke strategisk og økonomisk mulighet til å ha hovedansvaret for investeringer og drift. Realisering vil kreve en kombinasjon av offentlig støtte og støtte fra aktuelle stiftelser. Kommersiell samarbeid er også aktuelt, men vil kreve varsomhet siden de besøkende bør unngå eksponering for produkter og reklame som fjerner fokuset fra formålet med besøket. Vi vil også at senteret er gratis å besøke for alle barn og unge og billettsalg bør derfor ikke være en sentral inntektskilde for å realisere prosjektet.

WWF og KLP-bygget

En forutsetning for at WWF skal drive senteret er at vi også får tilgang på å leie kontorplass til hele vår organisasjon i bygget (trolig minst 1500 m2). Vi vil at besøksenteret blir en forlenget del av WWF, og en manifestasjon av vårt strategiske mål om å spre kunnskap.