

KLP - KONKURRANSEN

Dato 15.10.2019

Denne idéen leveres av Initiator AS:

Selskapet ble etablert høsten 2018 og fungerer som en uavhengig start-up plattform. Selskapet kjører pilotprosjekter. Prosjektene som får gode resultater blir omgjort til aksjeselskap, bemannet og Initiator inntar da styre- og støtterollen.

Eier/gründer er Anneli Sande. Hun etterstreber å være en innovativ samfunnsbygger. Sterk på idéproduksjon, initiativ, gjennomføring og utviklingsarbeid.

Andre selskaper i hennes portefølje er Kaffegram, GRAM-kjøkkenet og GRAM-stua.



OPPDRAGET

I møte med panelet på møtet KLP arrangerte 14.08.2019 oppfattes følgende som viktige faktorer for at idéen skal kunne prioriteres:

- Realistisk når det gjelder bruk av bygget, økonomi og funksjon
- Ambisiøs med tanke på bidrag til kritiske samfunnsutfordringer
- Engasjerende og interessant rolle som del av Oslo by
- Vise frem KLP som en innovativ og viktig bidragsyter i samfunnet

Erkjennelsen

“Uendelig mye kan skje når mange går sammen om å løse samfunnsutfordringer. Og vi trenger at uendelig mye skjer - fort.”

Hva?

Ønsket vårt er å etablere en helt ny informasjon- og koordineringstjeneste med tanke på å beskrive de viktigste samfunnsutfordringene vi har, synliggjøre løsninger og koble de som tar initiativ.

I praksis betyr dette å lage en interaktiv, nettbasert tjeneste med tilhørende aktiviteter i et rom, forhåpentligvis KLP-rommet.

Målet med tjenesten er å øke tempoet på det grønne skiftet fordi flere får gjennomslag raskere og flere får lyst til å bidra.

Enkeltpersoner, offentlige virksomheter, veldedighetsorganisasjoner og privat næringsliv kjemper hele tiden for å få gjennomslag. Det er en pågående kamp om problembeskrivelser. Det kjempes for å få prioritet når ressurser skal fordeles. Det er en kamp om å utvikle og velge gode løsninger. Kan disse kampene organiseres mer effektivt og kan de frigjøres mer fra de etablerte fremgangsmåtene?

Tautrekking i det politiske landskapet, egeninteressene og strategiene i næringslivet, begrensninger i medias formidlingsmuligheter, uunnværlige gründere med gode løsninger uten synlighet og kapital, lite oversikt over hvem som løser hvilke utfordringer, uenighet om hva som er en god løsning – det er mange komplekse forhold i samfunnet som gjør det krevende for oss som samfunn å dra i samme retning – raskt nok. Problembeskrivelser, løsningsproduksjon, ressurstilkobling, debatt og lobbyvirksomhet er litt skjult, uryddig og tidvis treg. Kan vi ta tak i utfordringene våre på en annen måte enn det vi gjør nå?

Tjenesten er tenkt å være brukervennlig og tilgjengelig for folk flest. Laget på den riktige måten er tanken at alle skal kunne bidra med informasjon om utfordringer, alle skal kunne kobles med andre som vil jobbe med det samme samt alle skal kunne bidra med innsats og løsninger - via en felles nettbasert plattform.

Tjenesten vil i første omgang fokusere på utfordringer tilknyttet «det grønne skiftet». I tillegg kan tjenesten oppfattes som en pilot som etablerer en metode for hvordan vi på en bedre måte kan ta tak i mange typer samfunnsutfordringer. I så fall er kanskje det viktigste samfunnsutfordringene beskrevet i FN's bærekraftsmål og dermed aktuelle temaområder.

Denne tjenesten blir tilgjengelig på nettet som betyr at det er ikke nødvendig å besøke KLP-rommet for å delta, bidra eller få nytte av tjenesten. Utformingen av lokalet vil allikevel ha stor betydning fordi rommet utformet på en spektakulær måte vil kunne inspirere mange til å bruke tjenesten.

Hvordan utforme den nettbaserte, digitale tjenesten og hvordan utforme KLP-rommet har ikke vært idéutviklet nok så langt, men det kan være at tjenesten og rommet skal gi oss assosiasjoner til spillverden. Kanskje rommet utformes som et nyhetsstudio der besøkende skal kunne få rollen som nyhetsreportere og sendingene «streames» på nettet. Kanskje rommet skal utformes slik at besøkende skal kunne få være «statsminister for en dag» der de basert på informasjonen i tjenesten inviteres til å «ta beslutninger» som er nødvendig for å komme videre med samfunnsutfordringene. Her trengs et stykke idéutviklingsarbeid som strammer fokus, men ambisjonen er å bruke elementer av «edutainment» + «action»; kombinere underholdning, læring og handling.

Bemanningen i lokalet skal assistere brukere av det interaktive, nettbaserte kommunikasjonsverktøyet slik at resultatet blir best mulig, slik at de klarer å formidle viktig informasjon og finne ut hvem som kan jobbe sammen for å løse utfordringer de ønsker å ta tak i. I tillegg vil de være arrangører og veiledere for aktivitetene i rommet.

Forretningsmodellen trenger også utvikling, men både den nettbaserte tjenesten og aktivitetene i rommet vurderes til å ha et godt inntektspotensial.

Hvem?

Denne tjenesten må konstrueres sammen med en rekke fagmiljøer. Eksempelvis SixSides som har lang erfaring med å lage spennende opplevelsessenter med interaktive, digitale verktøy. Idéen har vært drøftet med dem. I tillegg trengs aktører som har kompetanse innenfor miljø, kommunikasjonsfaget, statsvitenskap, spill- og underholdningsdesign.

SixSides skaper møteplasser som formidler budskap og historier på en troverdig og opplevelsesrik måte. Det vekker interesse og beriker mennesker.

Det virker relevant å utvikle denne tjenesten sammen med/i samråd med KLP og deres avdeling for samfunnsutvikling og drift. Dette for å kunne lage en tjeneste som passer eierne, bygget og brukerne av bygget best mulig.

Videre er det viktig å bevare en uavhengighet slik at tjenesten ikke oppfattes å være styrt av noen med en spesiell agenda, men samtidig er det nødvendig med en bred involvering av ulike aktører som jobber med samfunnsutfordringene – inkludert statsapparatet – både når tjenesten skal lages og driftes, slik at den fungerer i praksis og blir et faktisk bidrag.

Initiativet og eierskapet til idéen ligger nå hos Initiator AS, men det er relevant og ønskelig å invitere partnere inn som kan tilføre ressurser og være med å realisere initiativet.

Hvorfor?

Tjenesten bør lages uansett helt uavhengig av denne konkurransen, men ved å plassere aktiviteter og opplevelser i KLP-rommet vil den nettbaserte tjenesten få en fantastisk markedsføring og posisjon som vil kunne gi en «wow-factor» og en «cool factor» når det gjelder å jobbe med samfunnsutfordringer.

“Vi må rett og slett klare å gjøre det mye enklere og morsommere for alle å bidra positivt med å løse felles samfunnsutfordringer”
