

Foretaksnavn RÅDHUSET VINGELEN AS

**Kontaktperson**

Navn: Janne Hamland Schjølberg

**Utfyller**

Navn: Janne Hamland Schjølberg

Mottaker: Miljødirektoratet

---

SØKNAD

REFERANSEN.R.: 23S0C5E6

---

## Naturen gjennom VR

**Varighet:** 15.01.2023 - 31.12.2023

**Kort beskrivelse av hovedprosjektet og delprosjekter/tiltak:**

Det søkes om et forprosjekt hvor vi undersøker mulighetene for å presentere naturopplevelser via VR Teknologi.

Den teknologiske utviklingen går raskt og vi opplever stadig flere komplekse digitale løsninger blir tilgjengelig for allmennheten.

Det å kunne gi naturopplevelser uten og faktisk dra ut i naturen har i tillegg til å sikre mindre slitasje på naturen gode egenskaper ved å gi brukere med ulike funksjonsnedsettelse muligheter til naturopplevelser.

Virtual Reality (VR) refererer til en teknologi som gir brukerne muligheten til å oppleve en følelse av å være til stede i en datagenerert verden, ved hjelp av spesielle briller eller hodesett. VR gir brukerne muligheten til å bevege seg rundt i denne virtuelle verdenen og interagere med den på en realistisk måte, for eksempel ved å gripe ting eller bevege seg fremover. VR blir ofte brukt til å skape immersive opplevelser, for eksempel i spill, underholdning, utdanning, trening eller simulering.

Det er mulig å besøke mange forskjellige faktiske geografiske lokasjoner via VR, avhengig av hva slags VR-opplevelse du velger. Det finnes VR-apper og -spill som lar deg reise til fiktive eller fantasi-inspirerte verdener, men det finnes også VR-opplevelser som tar deg med til ekte steder i verden.

Noen eksempler på steder du kan besøke via VR:

- Museer og kunstgallerier: du kan få en virtuell omvisning i museer og gallerier over hele verden og se utstillinger på nært hold
  - Reisemål: du kan besøke turistattraksjoner og se severdigheter fra hele verden, som Eiffeltårnet, Taj Mahal, Grand Canyon eller gatene i Tokyo.
  - Historiske steder: Du kan gå tilbake i tid og besøke historiske steder som antikke ruinbyer, krigsskueplasser eller gamle klostre.
  - Naturområder: du kan besøke fjell, øyer, elver og andre naturområder, og se på dyreliv og landskap på nært hold.
  - Sportsturneringer: man kan delta på sportsturneringer og konserter
- Dette er bare noen få eksempler, og mulighetene er nesten uendelige.

Det finnes mange ulike verktøy som kan benyttes for å lage VR-opplevelser, inkludert spesielle VR-motorer,

3D-modelleringsprogrammer og spesielle VR-redigeringsverktøy. En del av prosjektet vil derfor være å velge de verktøy som passer behovet knyttet til lage en VR opplevelse knyttet til naturen i Forollhogna og randsonen rundt nasjonalparken.

Det er viktig å nevne at å bruke VR-teknologi som et middel til å oppleve naturen ikke erstatter det å besøke og oppleve naturen direkte, å ha direkte opplevelse og kontakt med naturen kan øke en persons bevissthet og engasjement i å beskytte det.

Det er også viktig å sørge for at produksjonen og distribusjonen av VR-utstyr og -programvare er bærekraftig.

**Delprosjekt/Tiltak i forprosjekt:**

1. Gjøre research og samle inn inspirasjon. Her skal vi se på eksisterende VR-opplevelser for å få ideer og inspirasjon til hvordan vi kan løse det. Målet vårt i denne fasen er å se hvordan det er løst med presentasjon av andre naturlandskaper og turistattraksjoner. Vi vil også se på hvordan eventuell dokumentasjon av dyreliv blir presentert i denne teknologien.
2. Innhenting av potensielle turer: vi ser hvilke del av Forollhogna eller randsonen som kan være egnet for å presentere via VR. Her vil vi støtte oss til lokale guider og andre som er godt kjent i området. Eksempelvis Vingelen fjellførerlag eller Vingelen Fotoklubb. Målet er å finne egnede turer som kan fungere godt via VR teknologi, men det er også viktig for oss å se på om det er noen lokalkunnskap som er i ferd med å gå tapt som på denne måten kan gjøres kjent for nye generasjoner.
3. Gjøre research og samle inn inspirasjon. Det kan være lurt å se på eksisterende VR-opplevelser for å få en idé om hva som fungerer og hva som ikke fungerer. Du kan også prøve å finne bilder, videoer og andre medier som kan hjelpe deg med å skape en realistisk og troverdig VR-opplevelse.
4. Velg et VR-verktøy å jobbe med. Det finnes mange ulike verktøy du kan bruke for å lage VR-opplevelser, inkludert spesielle VR-motorer, 3D-modelleringsprogrammer og spesielle VR-redigeringsverktøy. Velg et verktøy som passer dine behov og din erfaring.
5. Utarbeide Tilbudsforespørsel på utvikling av bilder/video til VR Opplevelse (samt håndtering av inntømme )

**Beskriv samarbeidspartnere:**

Naturlig samarbeidspartnere er blant annet:

Vingelen Fjellførerlag; her er det mange ildsjeler og mye kompetanse på aktuelle løyper som

Lokale kjentfolk/guider/naturfotografer tilhørende i Vingelen.

Vingelen Fotoklubb

Bunåva (turistinformasjon for nasjonalparklandsby)

Vingelen kirke- og skolemuseum

**Hvem er målgruppe(r) for prosjektet, og hvilken bruk/nytte og verdiskaping ser man for seg?**

Målgruppene for å oppleve områdene via VR kan være mange.

Aktuelle:

- Skole/barnehage og utdanningsinstitusjoner i forbindelse med opplæring
- mennesker med funksjonsnedsettelse
- Turister/besøkende som ønsker å få et inntrykk av vill natur uten å faktisk ut på selve lokasjonen
- Barnefamilier

- mennesker rundt i verden som ikke har anledning/økonomi til å reise, men som kan oppleve naturen fra sitt hjem der de bor.

**Beskriv hvilken kunnskap/kompetanse som er nødvendig for å realisere hovedprosjektet og delprosjekter/tiltak:**

For å realisere et forprosjekt hvor man avdekker muligheter for VR-opplevelser av Forollhogna og randsonen, vil det være nødvendig å ha kompetanse innen flere områder. Disse kan inkludere:

**Naturvitenskap:** En forståelse for naturfenomener og økosystemer er viktig for å kunne skape troverdige og lærerike VR-opplevelser.

**VR-teknologi:** Kunnskap om VR-teknologi, inkludert utviklingsverktøy og programvare, er nødvendig for å kunne utvikle og implementere VR-opplevelser.

**Medieproduksjon:** Kunnskap om medieproduksjon, inkludert film og lyd, er nødvendig for å kunne skape immersive opplevelser.

**Markedsføring:** En forståelse for markedsføring, inkludert målgrupper og kommunikasjon, er viktig for å kunne formidle opplevelsen til potensielle brukere og skape interesse for VR-opplevelsen.

**Naturresurseforvaltning:** En forståelse for naturresurseforvaltning og bærekraft er viktig for å sikre at VR-opplevelsen er i tråd med et bærekraftig perspektiv og ikke skader naturen.

**Erfaring med VR-prosjekter:** Erfaring med tidligere VR-prosjekter kan være nyttig for å kunne forstå hva som kreves for å lykkes med et slikt prosjekt.

**Beskriv prosjektets overføringsverdi og relevans for andre områder, og hvordan resultater/erfaringer vil bli formidlet:**

Eksempler på overføringsverdier og relevans for andre områder kan være:

**Utdanning:** VR-opplevelser av natur kan være et verktøy for å lære om naturfenomener og økosystemer på en immersive og engasjerende måte.

**Turisme:** VR-opplevelser av natur kan være et verktøy for å formidle det unike ved en destinasjon og øke interessen for å besøke den.

**Miljøvern:** VR-opplevelser av natur kan være et verktøy for å formidle viktigheten av å ta vare på naturen og øke bevisstheten om miljøproblemer.

**Helse og velvære:** VR-opplevelser av natur kan være et verktøy for å gi folk en mulighet til å komme seg ut i naturen, selv om mange ikke har mulighet til det i virkeligheten.

**Kultur:** VR-opplevelser av natur kan være et verktøy for å formidle kulturelle aspekter ved naturen og forståelsen av den i ulike kulturer.

**Industri:** VR-opplevelser av natur kan være et verktøy for å utforske og designe nye teknologier og produkter som er bærekraftige og tar hensyn til naturen.

Resultatet av det teknologiske sidene med forprosjekter er selvsagt også overførbart til andre

naturområder.

**I hvilket fylke(r), villreinområde(r) og kommuner skal prosjektet gjennomføres:**

Innlandet, Forollhogna (Vingelen), Tolga Kommune

**Beskriv om og eventuelt hvordan prosjektet er forankret i en regional plan, og i så fall hvilken:**

Prosjektet vil bli forankret og avstemt i forhold til besøksstrategi for nasjonalparklandsbyen.

**Hvem eier grunnen der eventuelle fysiske tiltak skal gjøres?**

Ikke relevant da det ikke vil være noen fysisk installasjon knyttet til prosjektet.

**Beskriv positive og eventuelle negative miljøvirkninger av prosjektet og tiltakene:**

Et prosjekt som avdekker muligheter for VR-opplevelser av natur kan ha både positive og negative miljøpåvirkninger.

Positive miljøpåvirkninger kan inkludere:

- Økt bevissthet om og forståelse for naturfenomener og økosystemer, noe som kan bidra til økt interesse for å besøke og ta vare på naturen
- Mulighet for å formidle viktigheten av å ta vare på naturen og øke bevisstheten om miljøproblemer
- VR-opplevelser kan være et verktøy for å formidle kulturelle aspekter ved naturen og forståelsen av den i ulike kulturer, som kan bidra til økt respekt og verdsetting av naturen.
- Kan være et verktøy for å utforske og designe nye teknologier og produkter som er bærekraftige og tar hensyn til naturen.

Negative påvirkninger kan være:

- Opplevelsen kan være så immersive at det kan redusere ønsket om å besøke naturen i virkeligheten, noe som kan føre til mindre besøk og mindre interesse for å ta vare på naturen. Men også her er det motsatte en trussel, det at opplevelsen skal bli så god at flere ønsker å oppleve dette personlig og gjør økt slitasje på naturen.
- VR-teknologi krever elektrisitet og har et miljøavtrykk. Det er viktig å sørge for at produksjonen og bruken av VR-teknologien er så bærekraftig som mulig.
- Hvis VR-opplevelsen ikke er i tråd med et bærekraftig perspektiv og skader naturen, kan det føre til negativ miljøpåvirkning. Derfor er det viktig å sørge for at VR-opplevelsen er i tråd med et bærekraftig perspektiv.

Det er viktig å vurdere og håndtere disse mulige påvirkningene i planleggingsfasen og gjennom hele prosjektet for å minimere negative påvirkninger og maksimere positive påvirkninger.

**Hvem skal eie og vedlikeholde eventuelle fysiske tiltak i etterkant/hvordan skal arbeidet videreføres?**

Rapport/konklusjon vil kunne distribueres til andre nasjonalparker/aktører som jobber med besøksstrategier og har et ønske om å vise frem sine naturområder uten å øke miljøpåvirkningen.

**Beskriv hvordan krav om 50% egenfinansiering skal løses:**

Halvparten av timene vil bli jobbet som egenfinansiering. Alle samarbeidspartnere i samarbeid med prosjekteier kommer til å jobbe et betydelig antall egenfinansierte timer for å kunne konkludere i dette forprosjektet. Den største posten for egenfinansiert arbeid er å finne potensielle turer for bruk av VR teknologi og avstemme dette mot hva som er hensiktsmessig.

## Budsjett

Kostnader	Beløp
Timer egne ansatte (45 x kr 960 per time)	43 200
Dugnadstimer frivillige (45 x kr 300 per time)	13 500
Kjøp av tjenester	5 000
Transport (kjøring)	1 000
Utgifter til investeringer	10 000
<b>Sum kostnader</b>	<b>72 700</b>

Finansiering	Beløp
Samlet kostnad	<b>72 700</b>
- Dugnadstimer frivillige (45 x kr 300 per time)	13 500
- Egne midler	10 000
- Andre offentlige tilskudd	15 000
- Annen finansiering	0
<b>Omsøkt tilskudd</b>	<b>34 200</b>

Kan tiltaket/deler av tiltaket gjennomføres med mindre tilskudd enn omsøkt? Ja

På hvilken måte?

Da må forankring og hvor godt man gjennomfører reaserch nedskalleres i henhold til innvilget tilskudd. Eventuelt må det søkes mer ekstern støtte fra andre tiltak.

Minste tilskuddssum for gjennomføring: 25 000

Eventuelle merknader:

*Ikke utfyllt*

## Vedlegg

 Miljødepartementet\_VR.docx (Prosjektbeskrivelse)

Leveret 15.01.2023