



## Teknologi av stor betydning for bruk av naturen

En viktig forutsetning for Teknologirådets engasjement innen temaet friluftsliv og bruken av norsk natur, er den betydning teknologi spiller for friluftslivet. Teknologirådet arbeider med en "bred" teknologiforståelse, dvs. at teknologi omfatter mer enn konkrete teknologiske gjenstander som f.eks. biler og mobiltelefoner. Ut fra en slik bred teknologiforståelse kan vi i forbindelse med friluftsliv snakke om teknologi i tre ulike sammenhenger:

- Teknologi forstått som teknologiske gjenstander som den enkelte bruker av naturen kan kjøpe/låne/leie og nyttegjøre seg av i naturen. Dette omfatter f.eks. kompass, tau, isbrodder, sykler, ski, snowboard, bekledning, vindseil, fiskestenger, gevær, primus, scooter, firehjulinger, GPS og mobiltelefoner.
- Teknologi forstått som materielle strukturer, slik som veier, heiser, snowboardparker, lysløyper og bygninger som er bygget for å legge til rette for ulike måter å bruke naturen på.
- "Teknologi-natur", dvs. områder der den "opprinnelige" naturen (hvis man kan snakke om noe slik) er så omformet og bearbeidet av mennesker at skillet mellom "natur" og "teknologi" (ikke-natur) blir utydelig. Et alpinanlegg med heiser, varmestuer, ulike preparerte og stedvis uthugde løyper ned fjellsiden/gjennom skogen, snowboardpark etc. kan være eksempel på teknologi-natur. "Via ferrata" er et annet eksempel (klargjorte klatreløyper med bolter, vaiere, uthugde stier etc.).

Det er viktig at vi kan synliggjøre og drøfte hvilken betydning teknologi har for naturbruken, både for den enkelte naturbruker, for lokalsamfunn og for storsamfunnet. Her kan vi peke på flere forhold:

- Teknologi er en forutsetning for en lang rekke – hvis ikke alle – måter å bruke naturen på, og derfor også for de fleste kommersielle tilbud knyttet til friluftsliv. Fjellklatring uten tau, fottur uten fjellstøvler, sykling uten sykkel, skitur uten ski, kiting uten vindseil – det sier seg selv at det ville være en umulighet. Også nye måter å bruke naturen vil avhenge av at det utvikles ny teknologi, eller at gammel teknologi tas i bruk på nye måter og "raffineres" til bestemte formål. Kiter er et eksempel på det. Opprinnelig brukte man runde fallskjermene utviklet seg, og dermed også kitene og kiting som aktivitet.
- Teknologi påvirker våre forventninger til naturbruken. Skal vi på rafting i Sjøa forventer vi antakelig en våt og spennende og kanskje litt skummel ferd, men ikke at det skal være farlig. Mye av årsaken til at vi kan ha slike forventninger

er at det finnes gode hjelmer, redningsvester og våtdrakter, samt raftingbåter som tåler harde sammenstøt med elvebunnen.

- Teknologi er viktig for å redusere risiko og farer knyttet til naturbruk. Eksempler er kompass (eller GPS) for å finne frem, bremsene på en sykkel og klær som gjør at vi kan være ute under værforhold hvor vi ellers måtte holdt oss innendørs. Samtidig kan teknologi skape en falsk trygghet f.eks. ved å få en til å tro at man med GPS ikke kan gå seg bort, eller at en skredsøker gjør det mindre farlig å bli tatt av ras. De fleste teknologier forutsetter at brukeren har nødvendig kompetanse om teknologien (f.eks. skredsøker) og de situasjoner den skal brukes i (f.eks. snøforhold) for at teknologien reelt skal kunne bidra til å trygge naturbruken.
- Teknologi kan påvirke våre naturopplevelser i både positiv og negativ retning. En ny sykkel i lettere materiale og med flere eller bedre gir kan gi sykkelturen en ny dimensjon. Via ferrata kan gi mange tilgang til naturopplevelser som tidligere kun var forbeholdt klatrere. På den annen side vil nok mange klatrere oppleve det som svært forstyrrende om de mitt oppe i en lang rute skulle støte på en gruppe "turister" som krysset klatreruten på en "Via ferrata".