

Sak 39-15 Geovekst-data inn i Minecraft

NOTAT

Innspill fra Formidlingstjenesten ved Kristian Kihle:

Jeg kjenner på meg at jeg ikke er så god på å underbygge dette og jeg er sikkert ikke den rette heller. Jeg synes bare det er så opplagt positivt for alle J

- Barn og unge har behov for å leke i den «virkelige» verden
- Barn og unge har behov for å lære mer realfag
- Barn og unge kan bli med å planlegge kreative byutviklinger i en verden de kjenner
- Kommunene kan få kreative innspill til arealplanlegging og byutvikling fra uventet hold
- Geomatikkbransjen vil få en rekrutteringsarena som er større enn vi klarer å tenke oss
- Geomatikkbransjen vil få en oppmerksomhet som vi neppe har opplevd før

Som nevnt var bruk av ekte kartdata(deler av N50 kartdata) i Minecraft en suksess på Hackaton i juni, vårt fagområdet fikk mye positivt oppmerksomhet, noe som vi på alle måter har behov for.

Det toppet seg noen dager etterpå når VG la ut denne artikkelen:

<http://www.vg.no/nyheter/innenriks/pc-spill/naa-er-hele-norge-tilgjengelig-i-minecraft/a/23468353/>

For meg er det vanskelig å se at dette endrer noe på pengestrømmer eller lisensforhold. En Minecraft verden er og blir en «klosseverden» og dagens proffbrukere vil ikke gå over til å benytte Minecraft i sin jobbhverdag.

For eksempel er det en begrensning på 256 klosser i høyden, noe som gjøre at kommuner sannsynligvis må behandles individuelt (på Tjøme kan en kloss ha verdien 1 meter, mens i Luster....)

Det er laget en egen nedlastingsløsning her:

<http://minecraft.kartverket.no/>

Litt mer fra arrangementet i juni finnes her:

<http://www.hack4.no/hack4/>

Så er det også slik at jeg ikke har sjekke hvor vanskelig det er å konvertere FKB-data til Minecraftformat, kanskje er det ingen som er villig til å bruke penger på den delen uansett.

Eller kan dette være så store positive ringvirkninger for GEOVEKST at dette finansieres av samarbeidet?

Hilsen Kristian Kihle