

Geodata i Minecraft

Da Geodatastyrelsen i april 2014 lancerede "Danmarks frie data i Minecraft", var det første gang nogensinde, at et helt lands geodata blev gengivet 1:1 i et computerspil. I løbet af meget kort tid spredte nyheden om "GSTcraft" sig globalt og viralt, og det blev tydeligt, at kombinationen af spil og virkelighed har en helt særlig tiltræknings- og fascinationskraft. Med den virkelige verdens data i Minecraft, bliver spillet et *geosocialt medie*, hvor man som bruger interagerer med geografien og de øvrige brugere. Med rigtige geodata i spil er Minecraft et oplagt værktøj til at inddrage og engagere en utroligt stor og meget forskelligartet gruppe af interessenter - især blandt børn og unge.



Hvad kan rigtige geodata i Minecraft bruges til?

Minecraft er et digitalt spil, der handler om at bygge med og smadre klodser. Spillet kan spilles i en version, hvor man kæmper mod monstre eller i en kreativ version, hvor man bygger alene eller sammen med andre. Det største potentiale ved at benytte geodata i netop Minecraft er spillets helt enorme *brugersamfund*, der uden videre introduktion og oplæring kan involveres og engageres.

Undervisning

Minecraft benyttes i undervisning i geografi, historie og matematik mm. mange steder i verden. I Danmark er i medierne senest set "Jagten på Fællesskabet", hvor elever i et område med almene boliger bl.a. skal lære, hvordan ændringer i de fysiske rammer kan give øget tryghed.

Med Minecraft som redskab kan der tilrettelægges undervisningsforløb for alle klassetrin spændende lige fra lettilgængelig undervisning i 3D-geometri over øvelser i samarbejde og demokrati til reel programmering, kulturforståelse og -udveksling. Der findes megen god viden på nettet om elevers udbytte af *gamification* i undervisningen.

Borgerinddragelse

I forbindelse med byplanlægning, ændringer af lokalplaner og høringer om by og landskab kan segmentet af børn og unge (og andre interesserede) let inviteres ind via Minecraft. Spillet har allerede så mange brugere, at hvis der blot gives adgang til et område, vil der hurtigt indfinde sig stedkendte brugere. Hvis der skal bygges en ny skole, kan man lade kommunens børn bygge egne forslag, foreslå indretning, sportsplads, udearealer eller skolevej i Minecraft, eller der kan laves *3D overviews*, der hurtigt illustrerer arkitekter og planlæggeres idéer på en lettilgængelig måde.

Turisme

Opsæt skilte i Minecraft, der fortæller historien om seværdigheder. Udskriv konkurrencer, der belønner den flotteste og mest veltilligende indretning af museer og andre kulturinstitutioner. Lav cybervirkelige skattejagter, hvor man finder tips til skattejagten i Minecraft og derefter kan gå på jagt i virkeligheden - eventuelt koblet med GPS.

Medier og markedsføring

Gamification er at benytte teknik og design fra spil til at engagere og motivere mennesker og er endnu så nyt, at gode eksempler vækker stor nysgerrighed. Projekter med en geografisk dimension vil få en større opmærksomhed fra omverdenen, hvis de også introduceres og udbredes gennem Minecraft og sociale medier som Facebook, Twitter, Reddit og Youtube.

Hvilke data?

I GSTcraft indgår Danmarks frie geodata, hvor især Danmarks Højdemodel (terrænmodellen) og en lang række frie topografiske data udgør grundsubstanten.

Skal genkendeligheden for lokalkendte brugere øges, er det en god idé at supplere med yderligere data som:

- 3D bymodel, der gør det muligt at give bygninger den rigtige tagform
- Information om materialer for bygningers ydervægge og tag (fra BBR), der gør et realistisk materialevalg i Minecraft muligt
- Geologiske data, der kan lægges i undergrunden, bruges i undervisning og gøre det mere interessant at grave i spillet
- Lokale 3D laserscannede data af fx enkelte bygninger.
- BIM-data fra arkitekter, hvis særlige bygninger ønskes importeret i den lokale Minecraft-verden.

Vibcraft som eksempel

Viborg Kommune valgte i sensommeren at indgå aftale med GeoBoxers om leverance af en Minecraftserver til borgerinddragelse, undervisning og turisme. Vibcraft er nu i drift og omfatter hele kommunen med 3D bymodel, lokale 3D punktskyer fra laserscanning af Mønsted og Daugbjerg kalkgruber, en model af Viborg Rådhus i 0,5 meter opløsning, geokodede BBR-data og geologien for undergrunden. Til styring af brugeradgang er der udviklet et QGIS-baseret system, som kommunens medarbejdere selv betjener.



Viborg Domkirke i GSTcraft til venstre (hvor taghøjden er bestemt fra FOT) og i Vibcraft til højre (hvor taghøjder er lagt ind fra 3D bymodel, og bygningsfarver afspejler rigtige materialefarver).

Viborg har oplevet en overvældende interesse med lanceringen af Viborg i Minecraft. Efter de to første uger havde Vibcraft ca. 1400 brugere, siderne om Vibcraft blev de mest besøgte på Viborgs hjemmeside på en måned nogensinde, og over 100.000 var omkring Viborgs opslag på Facebook indenfor den første måned.

Om Minecraft

Minecraft er et spil (kreeret af det svenske firma Mojang og i september solgt til Microsoft), der grundlæggende går ud på at bygge med og smadre blokke. Det foregår som udgangspunkt i fiktive verdener, opbygget af klodser af forskellige materialetyper, og det handler om at overleve ved at bygge med klodserne og samle nødvendige ressourcer - oftest sammen med andre på spilservere på nettet. Det lyder umiddelbart genkendeligt fra alle mulige andre spil, og når man ser spillets meget "grove grafik" (klodserne i landskabet er typisk 1-meter kuber), har man som voksen en tendens til ikke at koncentrere sig mere om det. Men det er en fejl!

Minecraft er noget helt særligt. Med 100 millioner registrerede brugere kloden rundt, har spillet en ufattelig udbredelse, og *community'et* omkring Minecraft er enormt og enormt engageret. Der er ingen officiel spillevejledning. Grundlæggende navigation og brug tager få minutter at lære, vil man lære sig nye færdigheder, må man snuse omkring på de sociale medier for at finde information. Især Youtube er en efterhånden udtømmelig kilde til Minecraft-inspiration af mange forskellige slags. Mange brugere tilbringer lige så meget tid med at se Minecraft-videoer på YouTube som på selve spillet.

Minecraft har udviklet sig til alt muligt andet end bare et computerspil om overlevelse. Det er blevet en platform for helt ufattelig kreativitet og et fællesskab, der går fuldstændig på tværs af køn, sociale- og andre skel. Med den rigtige verdens geodata, har Minecraft potentialet til at blive verdens mest udbredte geosociale medie.

Minecraft som geosocialt medie

Når man indlæser rigtige geodata i Minecraft og åbner en Minecraftserver, hvor den fiktive verden således er erstattet af en virtuel blokversion af den virkelige verden, og man inviterer brugere indenfor, sker der noget meget specielt. Selvom den virtuelle version af verden har begrænset lighed med den virkelige verden, så enes brugerne meget hurtigt om, at det her er den verden, de kender. De flytter ind i deres egne huse, tilpasser modellen, så den bedre ligner eller endda er skønnere end virkeligheden, og fornemmelsen af ejendomsret opstår meget hurtigt. Chatmuligheden i spillet giver brugerne mulighed for at samarbejde og udveksle idéer, og ikke sjældent opstår venskaber i og omkring Minecraft blandt spillere, der ellers intet har til fælles. De aftaler at mødes i spillet på bestemte steder og tidspunkter for typisk at samarbejde om større byggeprojekter.

Mediestormen om "Danmark i Minecraft" (GSTcraft)

Da Geodatastyrelsen lagde de frie data i Minecraft gav det globale mediedønninger. Aldrig nogensinde før har Miljøministeriet i Danmark sat gang i en lignende nyhedsbølge. Alle medier lige fra Youtubes nørd-videoer til CNN og BBC havde "Denmark in Minecraft" på tapetet. Et helt lands data i spil og endda 1:1! Historien blev ikke mindre - og den lever endnu på de sociale medier - da spillere valgte at placere tanks og amerikanske flag på Københavns Hovedbanegård i Minecraft-Danmark. At skaden på "Virtual Denmark under Attack" var ret begrænset og meget let at udbedre var mindre medieinteressant, og nu mere end 6 måneder efter ser man stadig af og til en bølge på Twitter om det amerikanske cyberattack på Danmark.

GeoBoxers' ydelser og priser

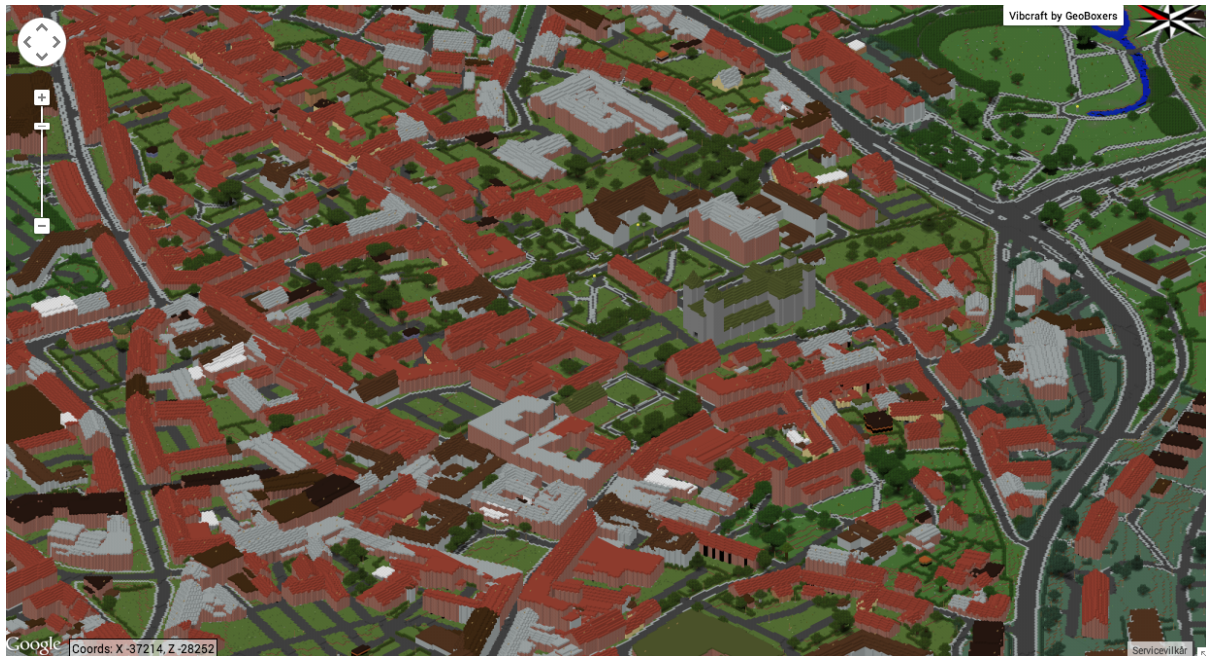
GeoBoxers bringer geodata i spil gennem Minecraft. Vores ydelseskatalog spænder fra indledende dataanalyse over opsætning af brugsklare serverløsninger til udvikling af moduler til brugerstyring og anvendelser. Vores indsats afhænger af, hvad vi skal levere og i meget høj grad også af karakter, kvalitet, aktualitet og udbredelse af de data, der ønskes konverteret. Vi giver gerne et uforpligtende tilbud (evt. med angivelse af priser for forskellige ydelsesniveauer) efter en samtale om data.

Yderligere inspiration og information

Kontakt os via mail: info@geoboxers eller telefon: 2163 0226.

Besøg vores hjemmeside for gallerier, artikler og information om adgang til Vibcraft:

<http://www.geoboxers.com/>



Oversigt over Viborg i Minecraft.

Links

Viborg i Minecraft:

<http://www.geoboxers.com/vibcraft-viborg-in-minecraft/>

Engelsk dokumentar på Youtube med interview af GeoBoxers' Simon og Thorbjørn - "Why has my Mom Heard og Minecraft? A Documentary": Part I:

<http://youtu.be/gFXIn9rXLNM?list=PLEPkhEaD-2114zVLud0OhmmWgpRJukOKb> og Part II:

<http://youtu.be/Bkw5ccUeczw>

Jagten på fællesskabet:

http://www.realdania.dk/nyheder/seneste-nyt/nyheder-uden-projekt-2014/boern-laerer-om-boliger-og-demokrati-i-minecraft_220514

Minecrafts ophavsmand Markus Persson twitter om 100 mio. registrerede brugere:

<https://twitter.com/notch/status/438444097141882880>

Om tilblivelsen af Danmark i Minecraft og "cyberangrebet" (på engelsk):

http://www.reddit.com/r/todayilearned/comments/2cir7t/til_the_danish_government_built_a_scale_replica/.

"Minecraft" er et varemærke ejet af Notch Development AB. GeoBoxers er ikke associeret med Notch Development, Mojang, Minecraft eller Microsoft. For information om køb eller brug af selve spillet, henviser vi til minecraft.net.