Editorial

Autor(en): **Bovet, Stéphane**

Objekttyp: **Preface**

Zeitschrift: **Geomatik Schweiz : Geoinformation und Landmanagement = Géomatique Suisse : géoinformation et gestion du territoire = Geomatica Svizzera : geoinformazione e gestione del territorio**

Band (Jahr): **114 (2016)**

Heft 9

PDF erstellt am: **27.04.2024**

Nutzungsbedingungen

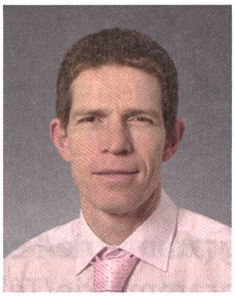
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



Sind wir alle «Pokémon Go»?

Bei «Pokémon Go» handelt es sich um ein Smartphone-Spiel, das darin besteht, in der wirklichen Welt Pokémons zu suchen und zu orten. Die Schnittstelle Ihres GPS ermöglicht, in der realen Welt kleine, versteckte Tiere zu verfolgen und zu lokalisieren. Ihr Smartphone vibriert jedesmal, wenn Sie in der Nähe eines Pokémons vorbeikommen, was reine Geolokalisation in einer Welt der erweiterten Wirklichkeit bedeutet.

In diesem Editorial interessiere ich mich für die Gründe, die, so scheint mir, den simplen Sommerspass übertreffen und eher einen Akt des Übergangs, eine neue Schwelle in unseren digitalen Gewohnheiten darstellen. Diese neue Schwelle könnte eine Tragweite haben, vergleichbar mit der Erfindung und Verbreitung ab 2005 der unentgeltlichen Kartografiedienste wie Google oder Bing.

Die Geschichte des Web ist auch eine der Kartografie, der Versuch, die Leute in die Welt einer Webseite eintreten zu lassen. Die demokratisierte Verwendung des Internets hat Zugang zu vielen Informationen gegeben, von denen ein sehr grosser Teil auf im Inneren eines visualisierten Umfeldes enthaltenen Daten basiert. Zur Hierarchie der von den Suchmaschinen vorgeschlagenen Informationen, zur Verknüpfung der von den sozialen Netzen vorgeschlagenen Profile, zu der von den Navigationsdiensten vorgeschlagenen Logik der Orientierung gesellt sich eine neue geografische Dimension: Die Geografie für alle wird jetzt Fun und Spiel. Die von «Pokémon Go» vorgeschlagene Beschäftigung beruht auf einem Spielszenario in einer kooperativen Je-ka.mi-Umwelt, die sich im geografischen Raum befindet. Diese Beschäftigung geht also über das simple «Geocaching» hinaus. So werden also die in der geolokalisierten Umgebung des «Pokémon Go» aktiven Gamer auch zu Geografen, die sich nicht kennen.

Kann für die Spezialisten der Geografie, die Mühe bekunden, Studenten für diese Berufsausbildung zu gewinnen, diese Öffnung eine Gelegenheit bieten, die Zahl der Fachleute zu erhöhen? Kann für die Berufe der Geografie, die mehr Mittel verlangen, diese Öffnung nicht auch die Gelegenheit neuer Tätigkeitsfelder bedeuten? Kann für die nach Informationen suchenden Spezialisten der Geografie diese Öffnung nicht auch die Gelegenheit bieten, auf bürgergerechte und gezielte Art Daten zu sammeln? Der Einfluss dieser auf die Geografie erweiterten Orientierung zu Fun bleibt zu definieren. Dieser Einfluss muss durch unser Interesse an Gestaltung und Teilnahme gestärkt werden.

Eines ist sicher: Dieses von «Pikachu» ausgelöste Phänomen wird uns nächstens auf irgend eine Weise erreichen. Ob Sie einen Avatar auf «Pokémon Go» haben oder nicht, lade ich Sie ein darüber nachzudenken.

Stéphane Bovet
Redaktor Schweizerische Gesellschaft für Photogrammetrie und Fernerkundung (SGPF)

Sommes-nous tous «Pokémon Go»?

«Pokémon Go», il s'agit d'un jeu sur smartphone consistant à chercher et à attraper des Pokémons dans le monde réel. L'interface utilise votre GPS et vous permet de traquer et localiser «dans le monde réel» des petits animaux cachés. Votre smartphone se met à vibrer chaque fois que vous passez à proximité d'un Pokémon, c'est de la pure géolocalisation dans un monde de réalité augmentée.

Dans cet éditorial, je m'intéresse aux raisons qui font que ce «phénomène» me semble dépasser le simple buzz estival et pourrait bien acter un passage, une transition, un nouveau seuil dans nos habitudes numériques. Ce nouveau seuil pourrait avoir une portée comparable ce que représentèrent l'invention et le déploiement dès 2005 des services de cartographie gratuits comme Google Maps ou Bing.

L'histoire du Web est aussi une histoire de cartographie, la tentative de faire entrer le monde dans l'espace d'une page web. L'utilisation démocratisée d'Internet a donné accès à de nombreuses informations dont une très grande partie peut être rattachée aux données géographiques à l'intérieur d'un environnement de visualisation. À la hiérarchisation des informations proposée par les moteurs de recherche, à la mise en relation des profils proposée par les réseaux sociaux, à la logique d'orientation proposée par les services de navigation, s'ajoute une nouvelle dimension géographique: la géographie pour tous devient maintenant «fun» et ludique. L'expérience proposée par «Pokémon Go» repose sur un scénario du jeu, dans un environnement multi-joueurs coopératif situé dans l'espace géographique. Cette expérience va donc bien plus loin que le simple «geocaching». Voilà que les «gamers» actifs dans l'environnement géolocalisé de «Pokémon Go» deviennent aussi des géographes qui s'ignorent.

Pour les professions de la géographie dont les filières de formation peinent à recruter davantage d'étudiants, cette ouverture ne représente-t-elle pas une opportunité d'accroitre le nombre de spécialistes? Pour les professions de la géographie demandeuses de plus de moyens, cette ouverture ne représente-t-elle pas une opportunité de nouveaux débouchés? Pour les professions de la géographie à la recherche d'information, cette ouverture ne représente-t-elle pas une opportunité de récolter de manière citoyenne et ciblée des données? L'impact qu'aura cet élargissement orienté vers la géographie pour le «fun» reste à définir. Cet impact sera modelé par notre intérêt à nous y intéresser et à y participer.

Une chose est certaine, ce «phénomène» mené par «Pikachu» va nous atteindre prochainement d'une manière ou d'une autre. Qu'importe si vous possédez ou non un avatar dans «Pokémon Go», je vous invite à y réfléchir.

Stéphane Bovet
Rédacteur pour la Société Suisse de Photogrammétrie et Télédétection (SSPT)