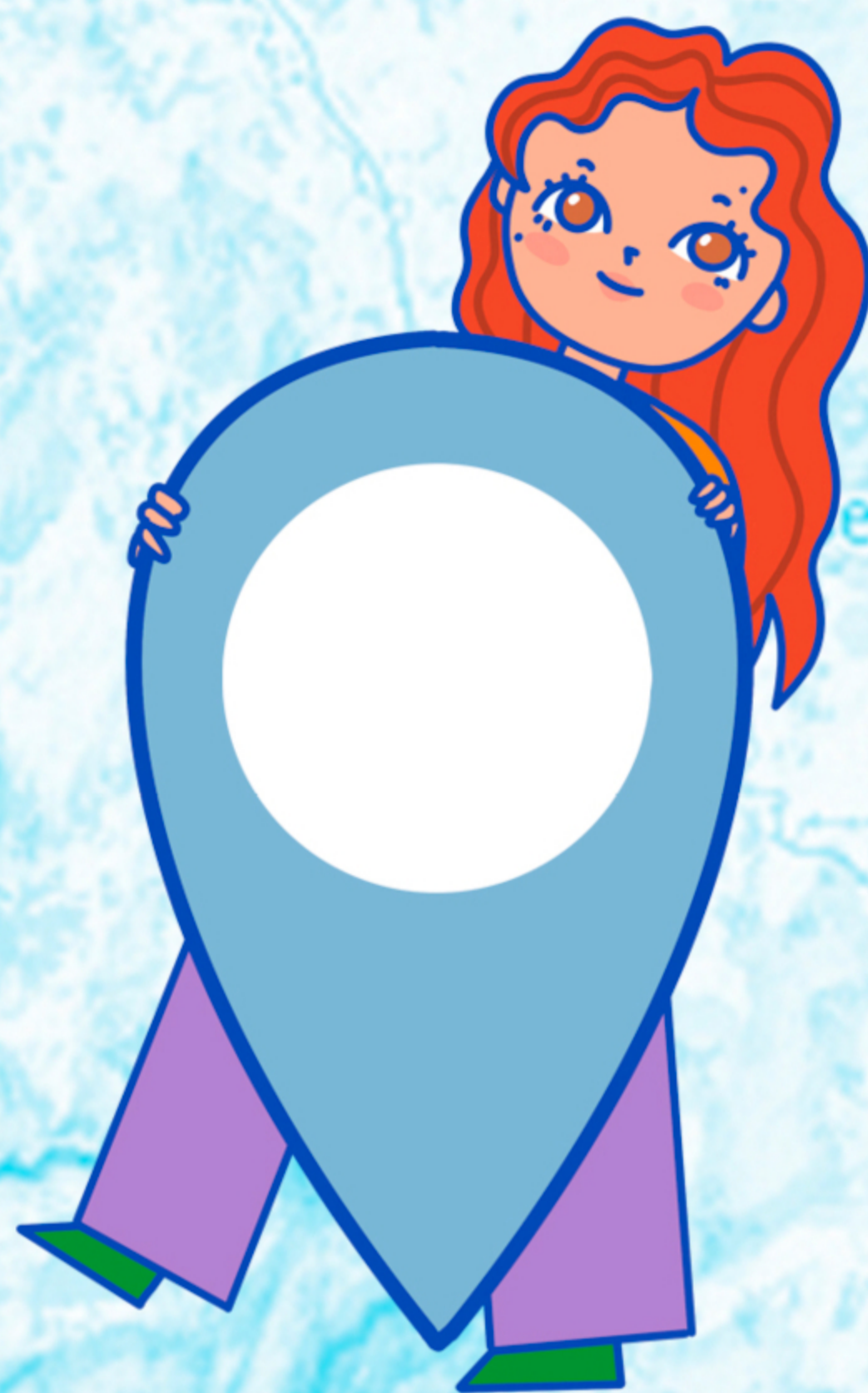


Joséphine et les cartes

À la découverte des
cartes collaboratives



AXENCIA PARA A
MODERNIZACIÓN
TECNOLÓXICA DE GALICIA

Joséphine et les cartes.
À la découverte des cartes collaboratives.

Texte de Pablo Sanxiao
Illustrations de Iria Iglesias
Édition : Asociación GHANDALF, Espagne
Traduction française par Frédéric Rodrigo
Relecture par Cécile Guégan, Vincent Bergeot, LySioS, Jean-Claude Repetto et Marina

Ce travail est distribué sous licence
Creative Commons 4.0 International,
avec clauses d'attribution et de partage à l'identique.
(CC BY-SA 4.0 International)

La carte de la couverture provient de données OpenStreetMap (openstreetmap.org/copyright)

Vous trouverez plus d'informations sur cette licence ici :
creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr

Première édition : janvier 2025

Illustration, conception et mise en page : Studio Gnomo, Espagne

Financement public : AMTEGA (Junte de Galice, Espagne)

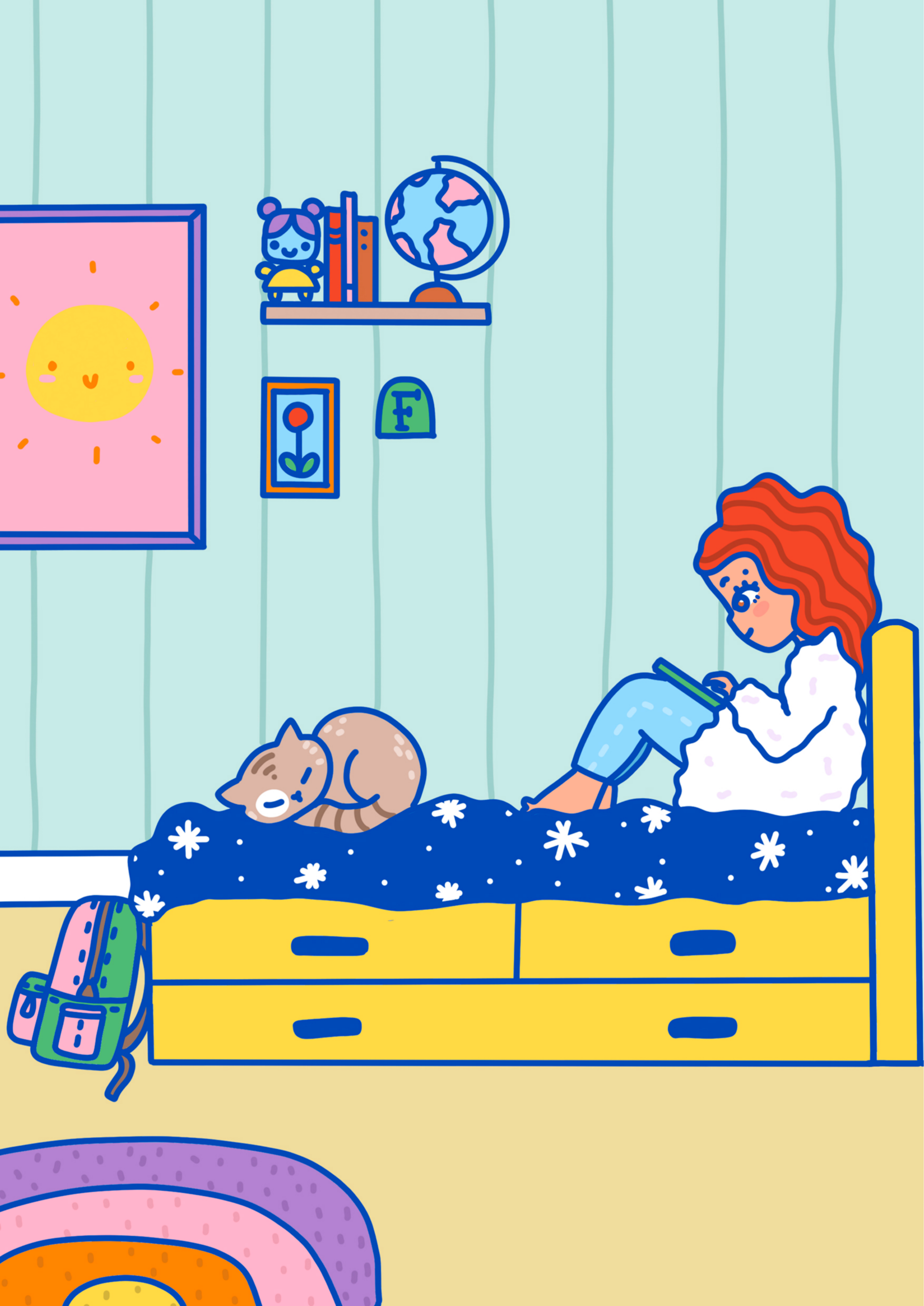
Joséphine

et les cartes

À la découverte des
cartes collaboratives



AXENCIA PARA A
MODERNIZACIÓN
TECNOLÓXICA DE GALICIA

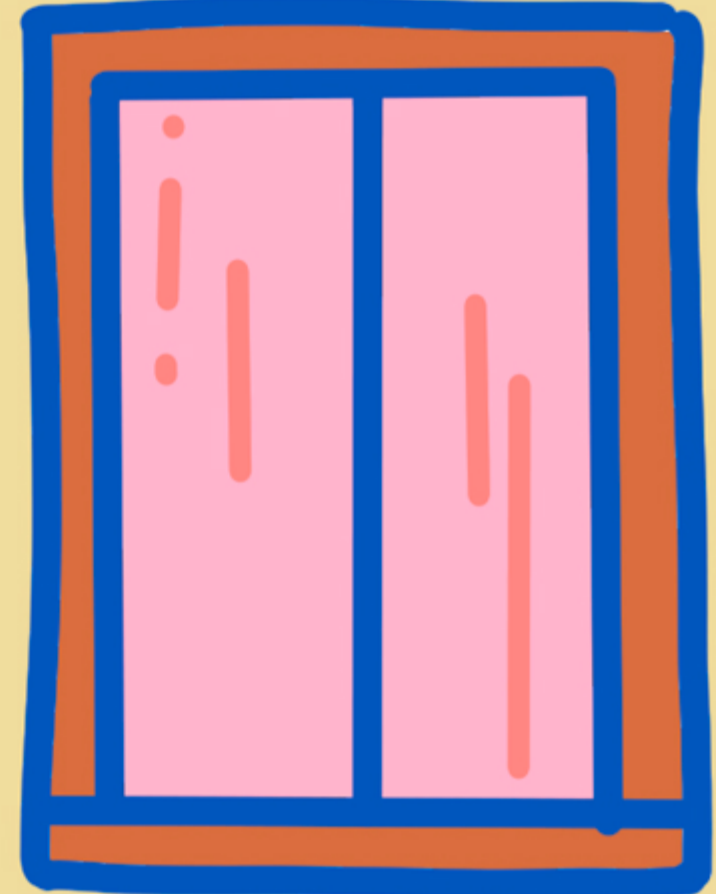
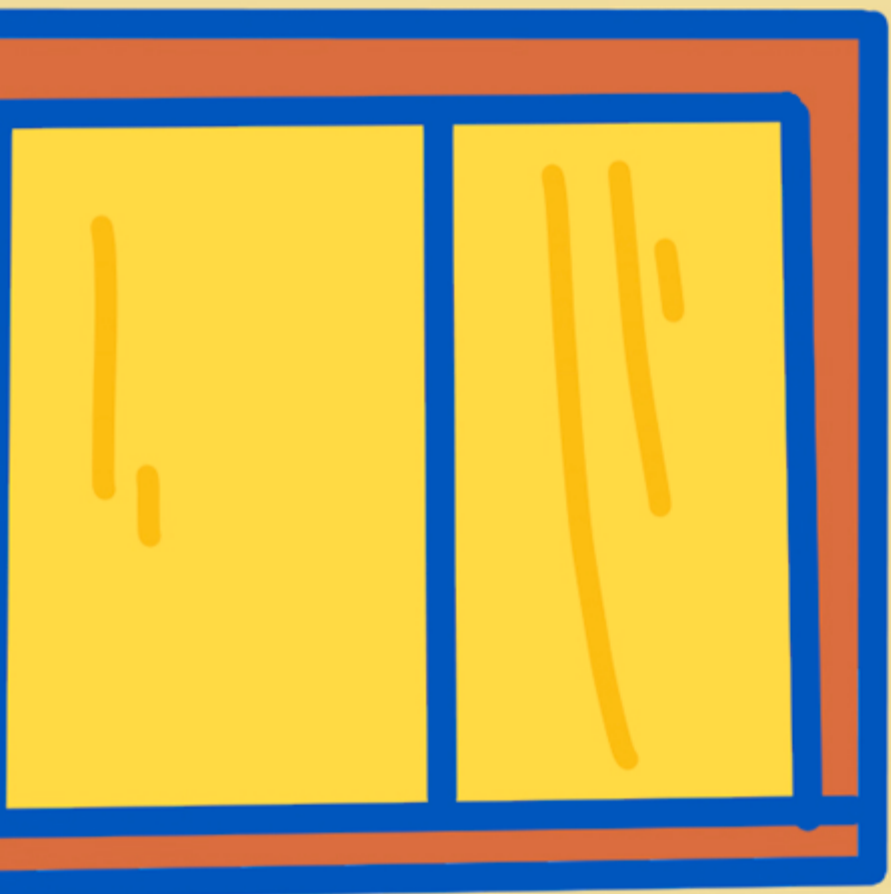


Joséphine a 12 ans.

Elle aime la technologie et passer du temps sur sa tablette
ou son ordinateur.

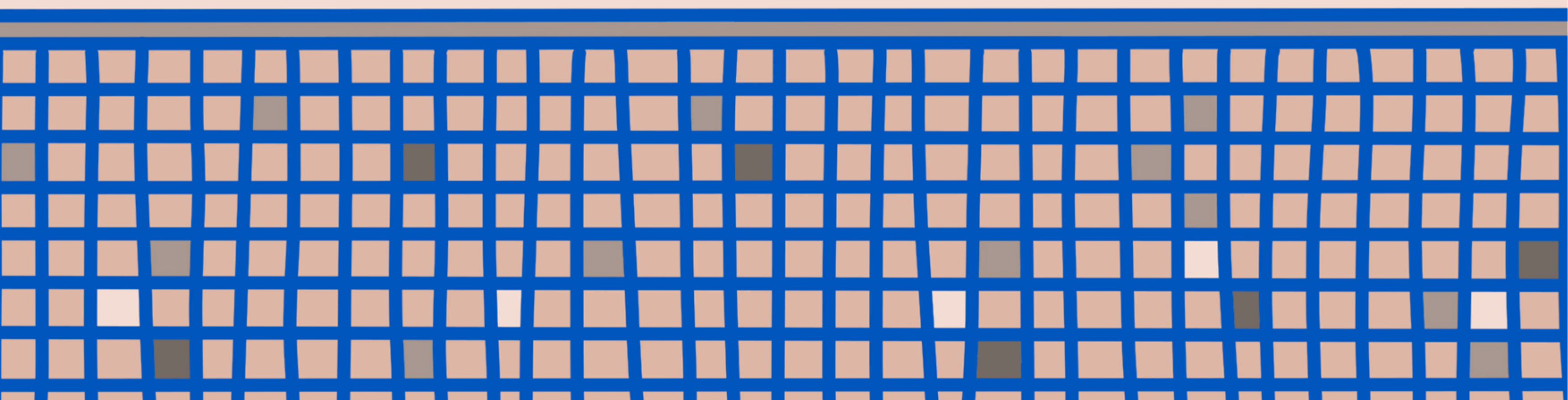
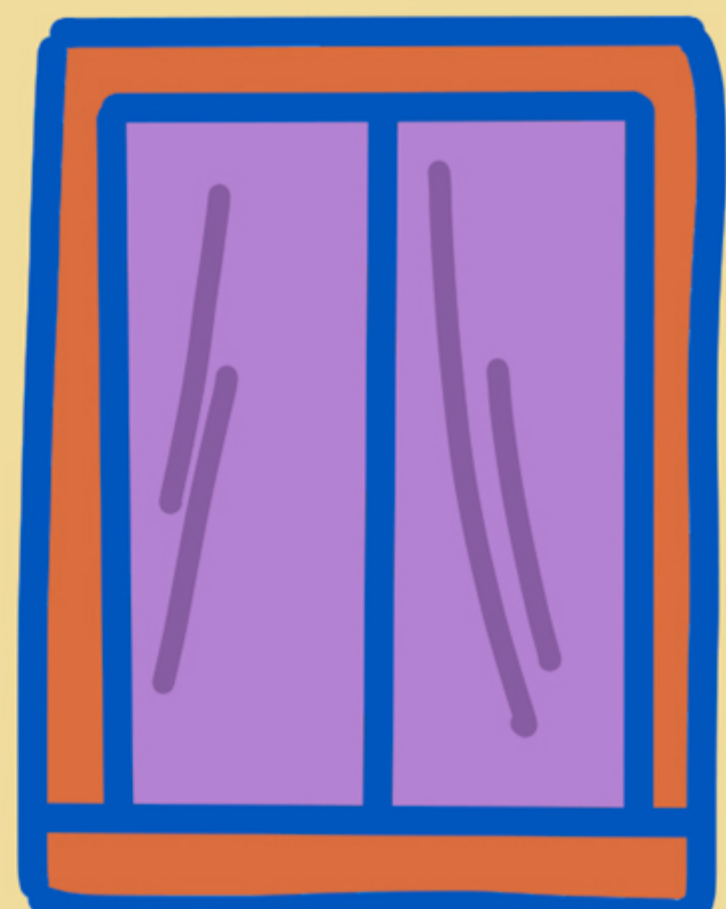
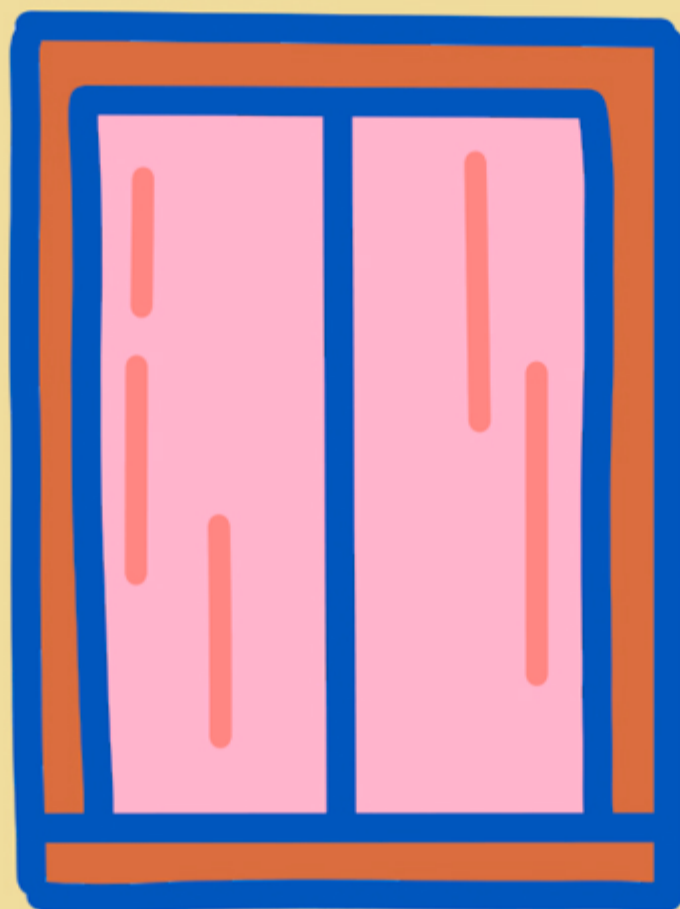
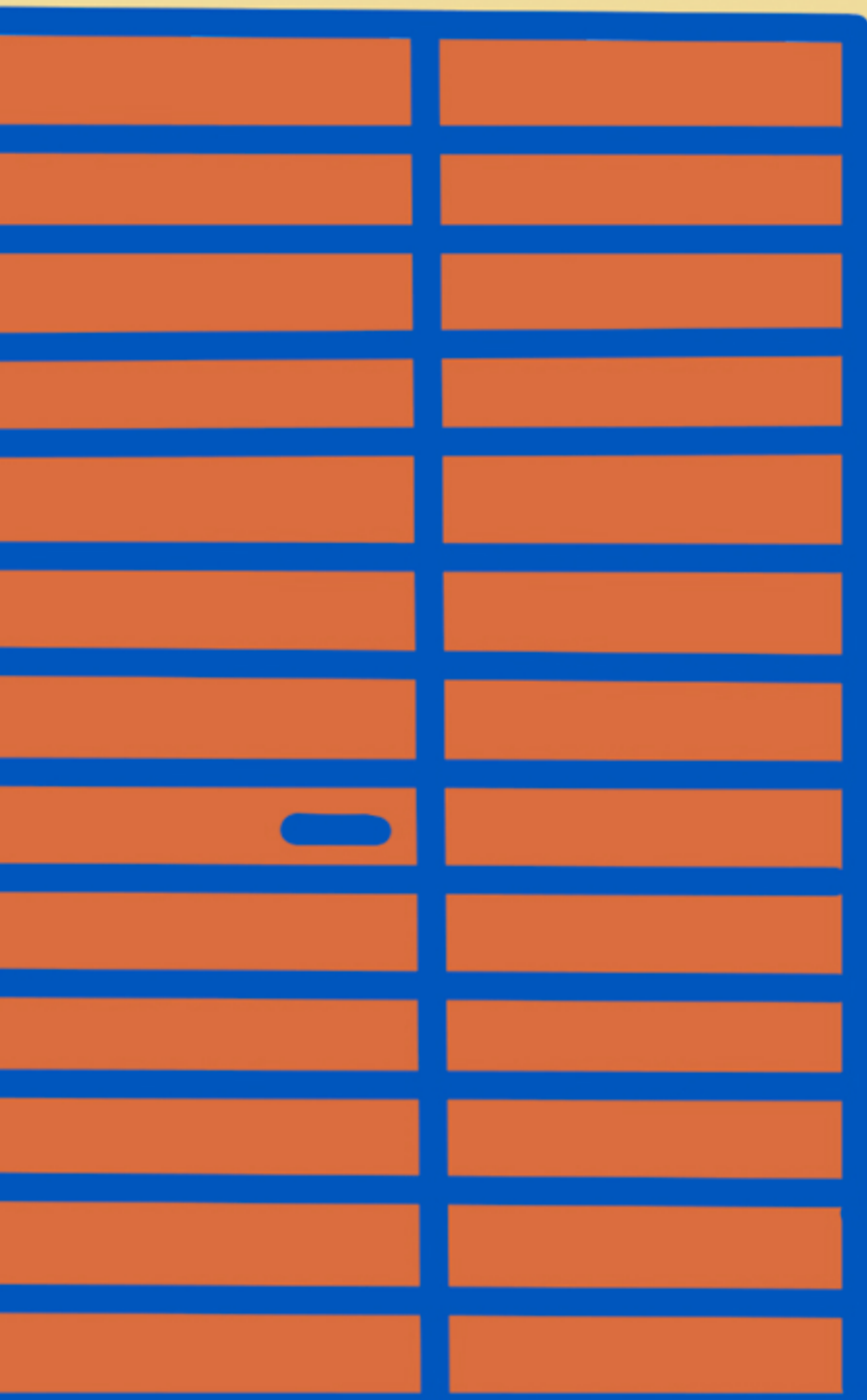
Elle ne les utilise pas uniquement pour jouer, ce qu'elle aime
le plus c'est découvrir, apprendre de nouvelles choses.



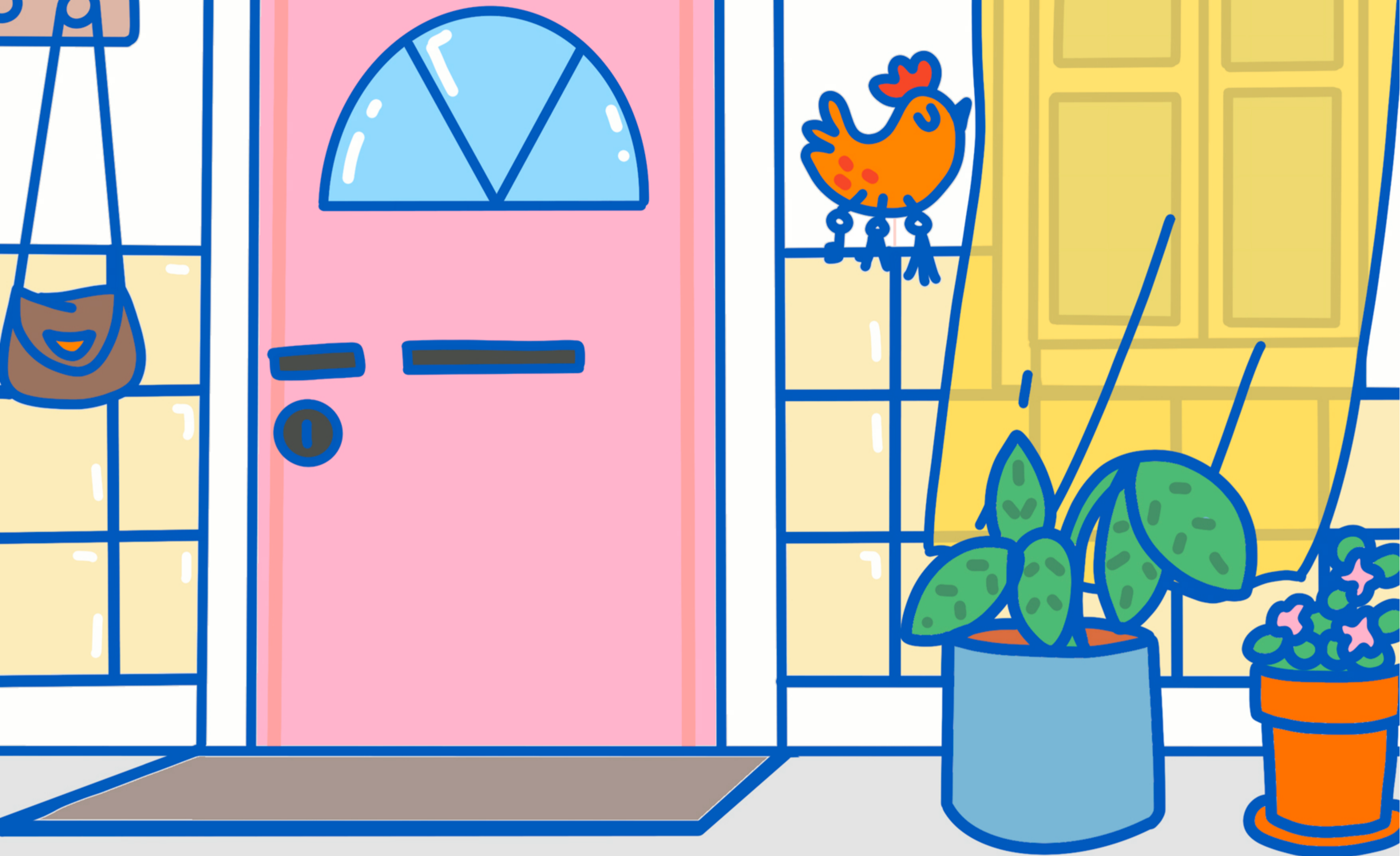


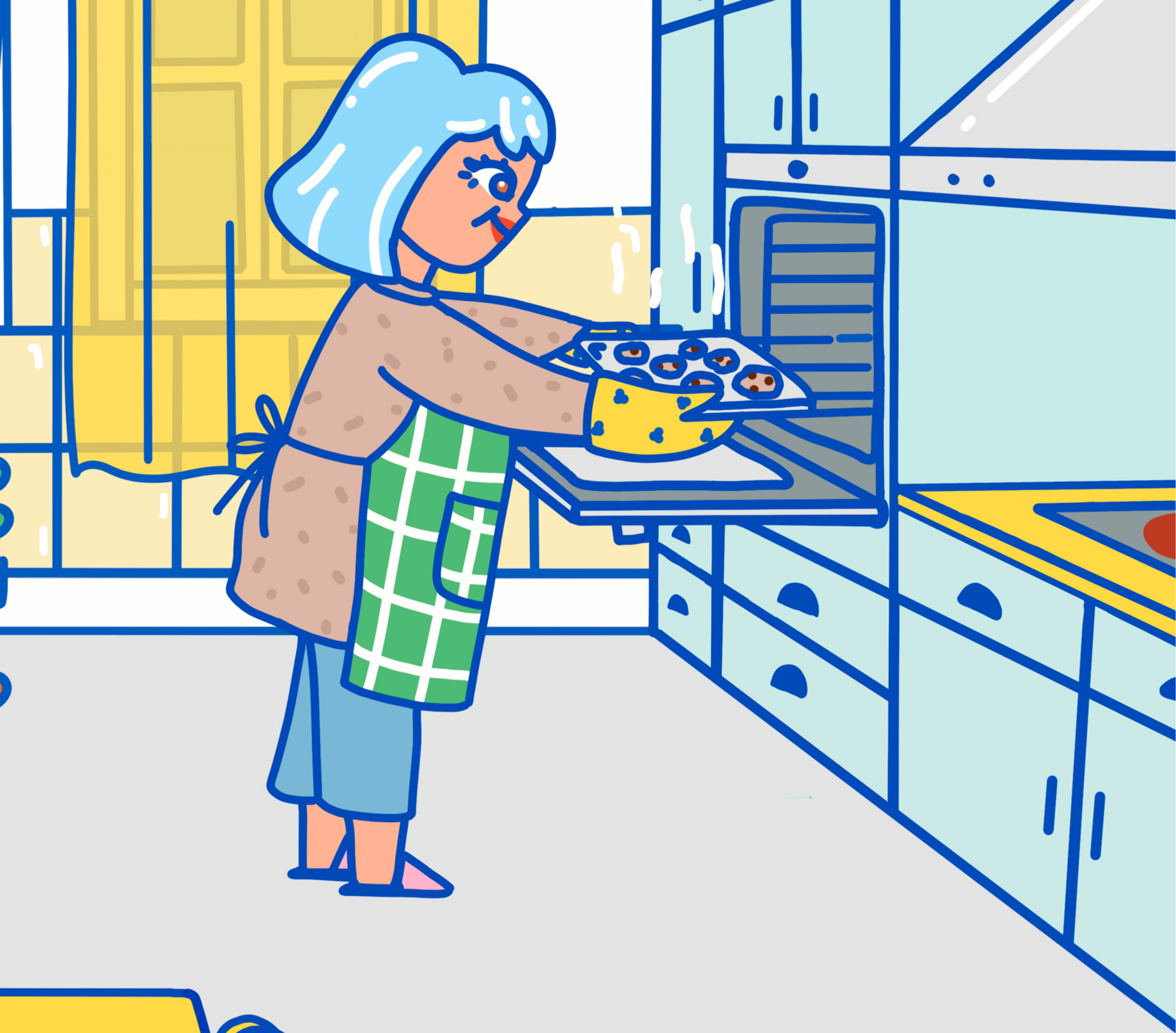
Joséphine se déplace toujours à vélo.
Ce qu'elle aime par dessus-tout c'est de se
rendre chez sa grand-mère.

— Mamie ! Je suis là, il y a des biscuits ?









Comme la grand-mère de Joséphine vit seule, elle lui rend souvent visite.

Elle aime écouter les histoires que lui raconte sa grand-mère sur sa jeunesse en Amérique.

La grand-mère de Joséphine a vécu de nombreuses aventures.

De plus, elle fait de délicieux biscuits.

— Oh, Mamie, que se passe-t-il ?

— Rien d'inquiétant, je crois que c'est une simple panne de courant, répond sa grand-mère d'une voix rassurante.



— Zut... je voulais chercher sur ma tablette l'endroit dont tu parlais dans ton histoire, mais la batterie est vide.

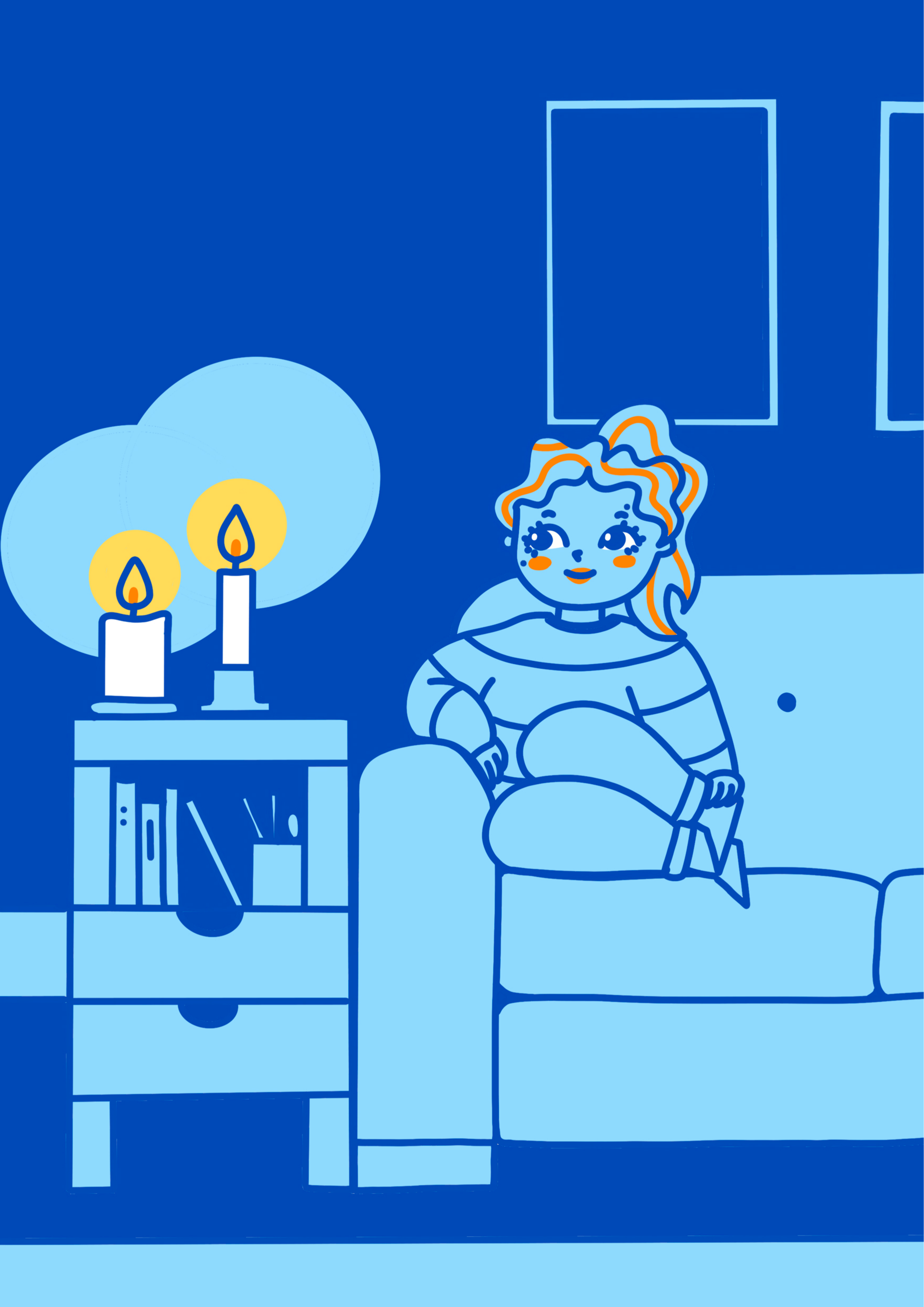
— Ce n'est pas grave, je crois que j'ai la solution.



— Mamie, qu'est-ce que c'est ?
demande Joséphine, curieuse.

— Ce sont des livres que j'ai rapportés des
Amériques. J'en ai tellement que je ne sais plus où
les mettre. Je pense que celui-ci va t'aider.



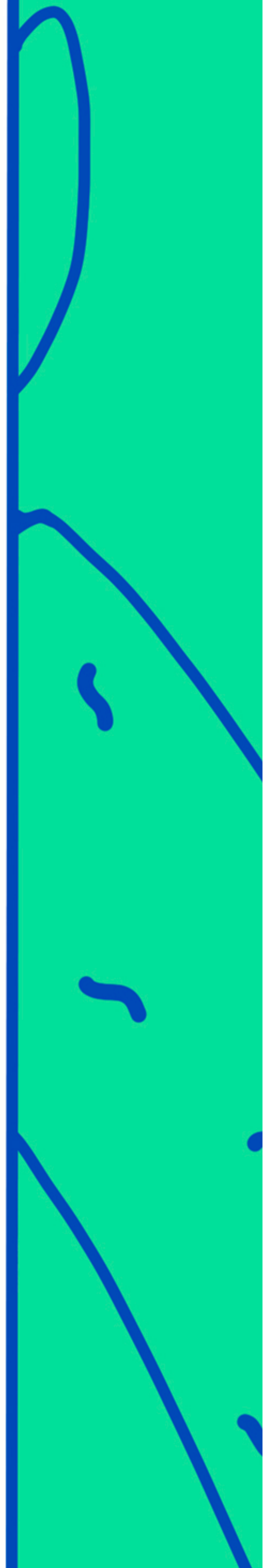




— C'est quoi ce livre, Mamie ?
demande Joséphine avec des yeux pétillants.

— C'est un atlas ! Quand j'étais jeune, les cartes ne se trouvaient
que dans des livres comme celui-là. Il n'y avait pas d'appareils
modernes comme ta tablette.

ATLAS





— Mais Mamie, il y a des cartes très anciennes dans ce livre, et à l'époque, ils n'avaient pas la technologie que nous avons aujourd'hui. Comment faisait-on les cartes ?

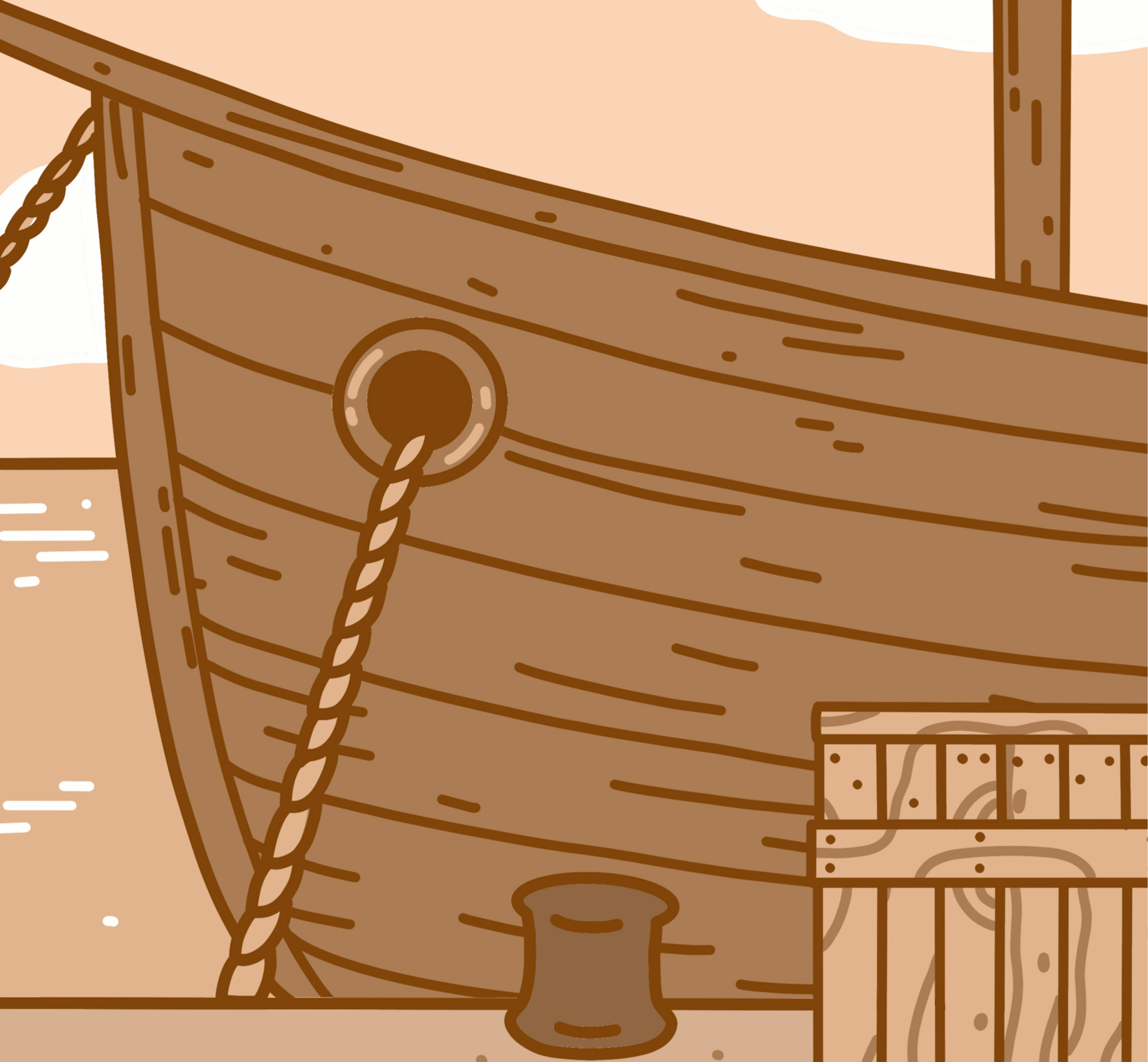
— Eh bien, elles étaient dessinées par des cartographes.

— Comment ça, ils les dessinaient ? demande Joséphine étonnée.

Sa grand-mère rit et commence à lui expliquer.







Les cartographes rassemblaient des informations provenant de nombreux endroits du monde pour comprendre à quoi ils ressemblaient. Ils discutaient avec des explorateurs, des commerçants et des marins qui leurs racontaient leurs aventures, les routes qu'ils avaient empruntées et le temps qu'il leur avait fallu pour arriver à chaque endroit.





Ensuite, ils réunissaient toutes ces informations pour essayer d'en faire des cartes du monde, en les dessinant à la main.

À l'époque, les cartes comportaient beaucoup d'erreurs, mais elles contenaient aussi des informations très précises, car elles provenaient directement de personnes qui s'étaient rendues sur place.

— Mais Mamie, à l'époque il fallait beaucoup de monde pour faire une carte, dit Joséphine d'un ton pensif.



— Bien sûr Joséphine, chaque personne apportait une information simple mais précieuse, et toutes ensemble, elles ont permis de créer des cartes complètes du monde.





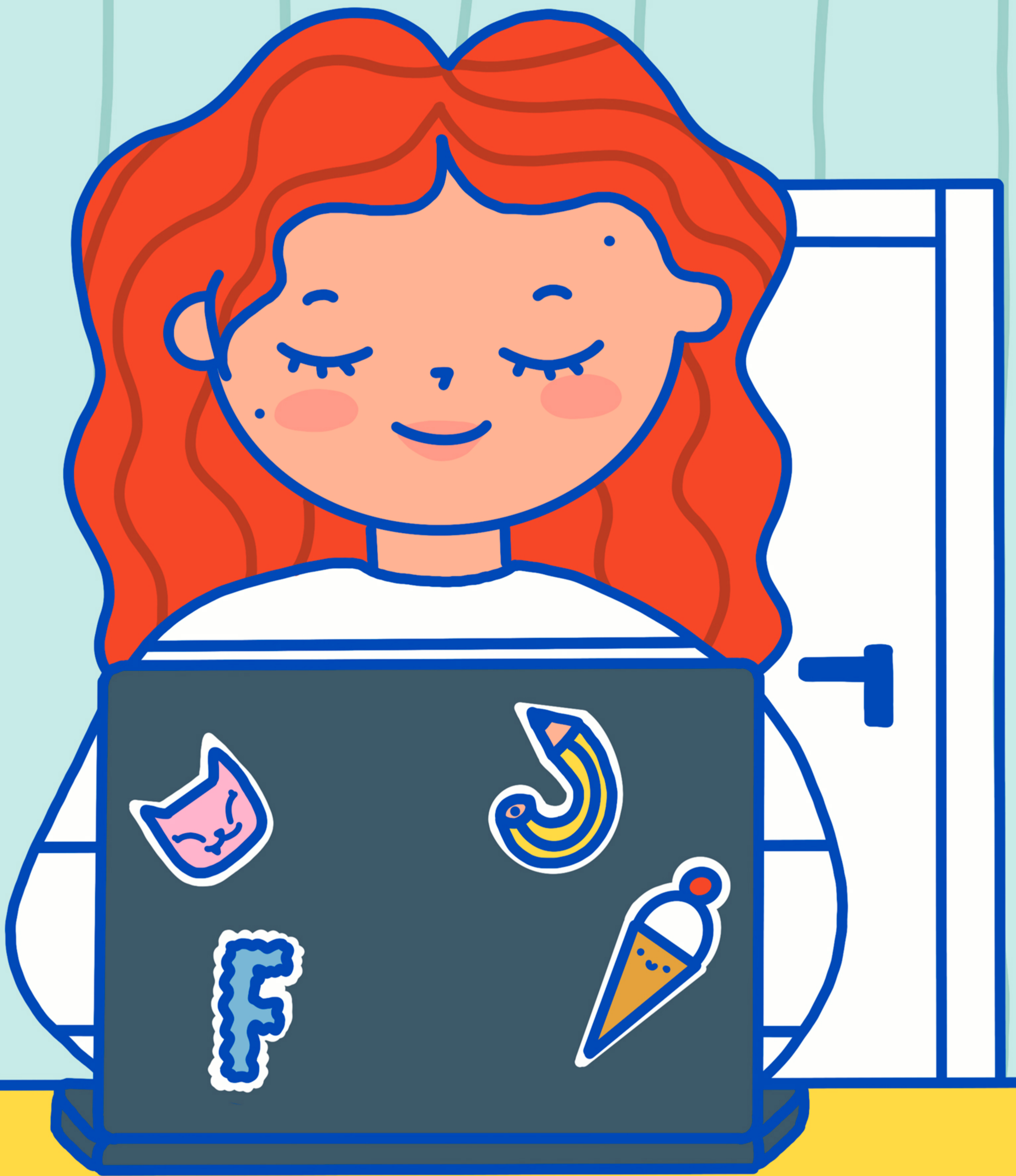


— Au revoir Mamie !

J'ai beaucoup de recherches à faire sur les cartes.

— Je n'en doute pas une seconde, répond sa grand-mère en souriant. Sois prudente et préviens-moi quand tu seras rentrée.

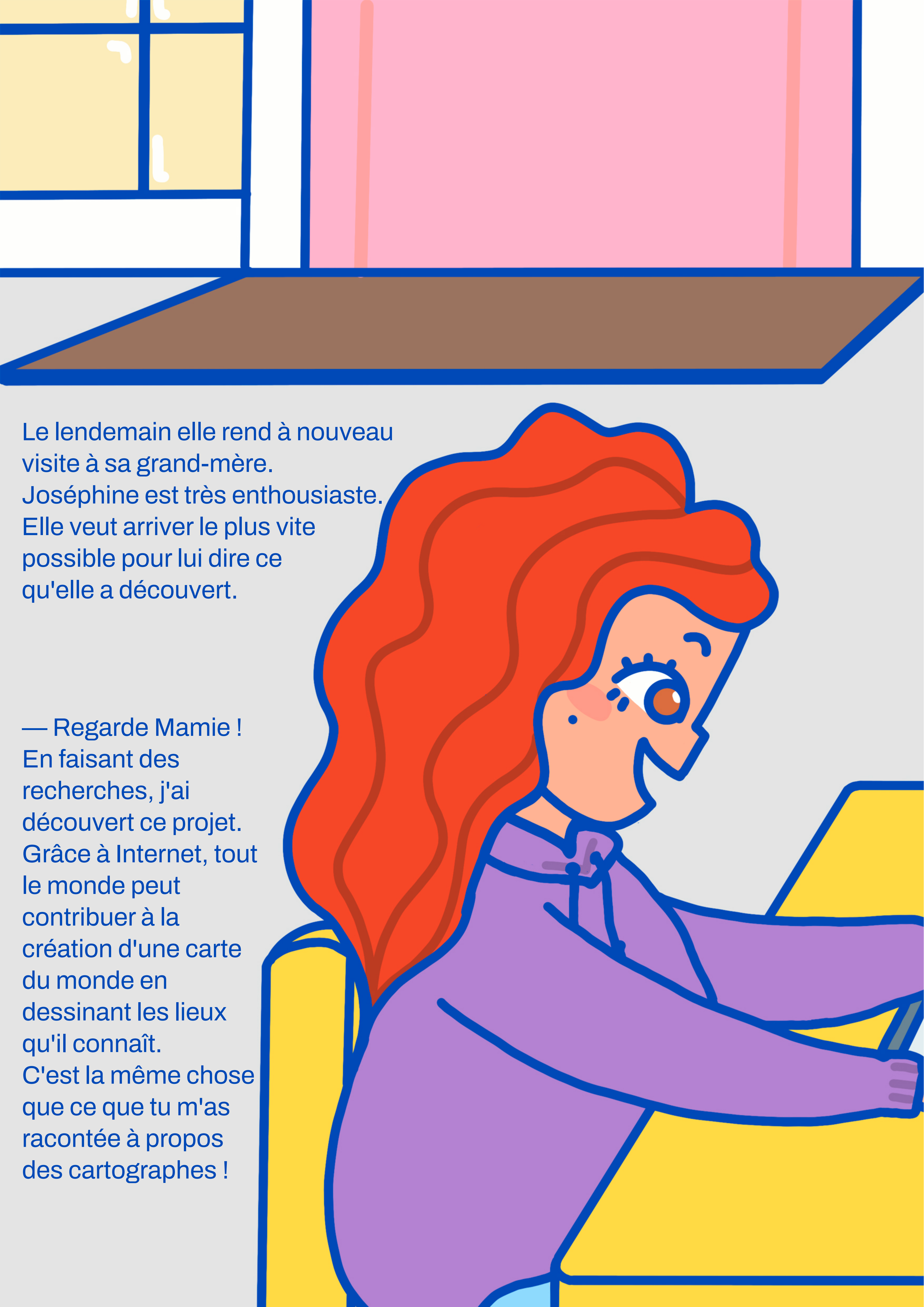
— Bien sûr Mamie !



Une fois rentrée chez elle, Joséphine se précipite dans sa chambre pour étudier le monde des cartes. Un projet attire son attention.

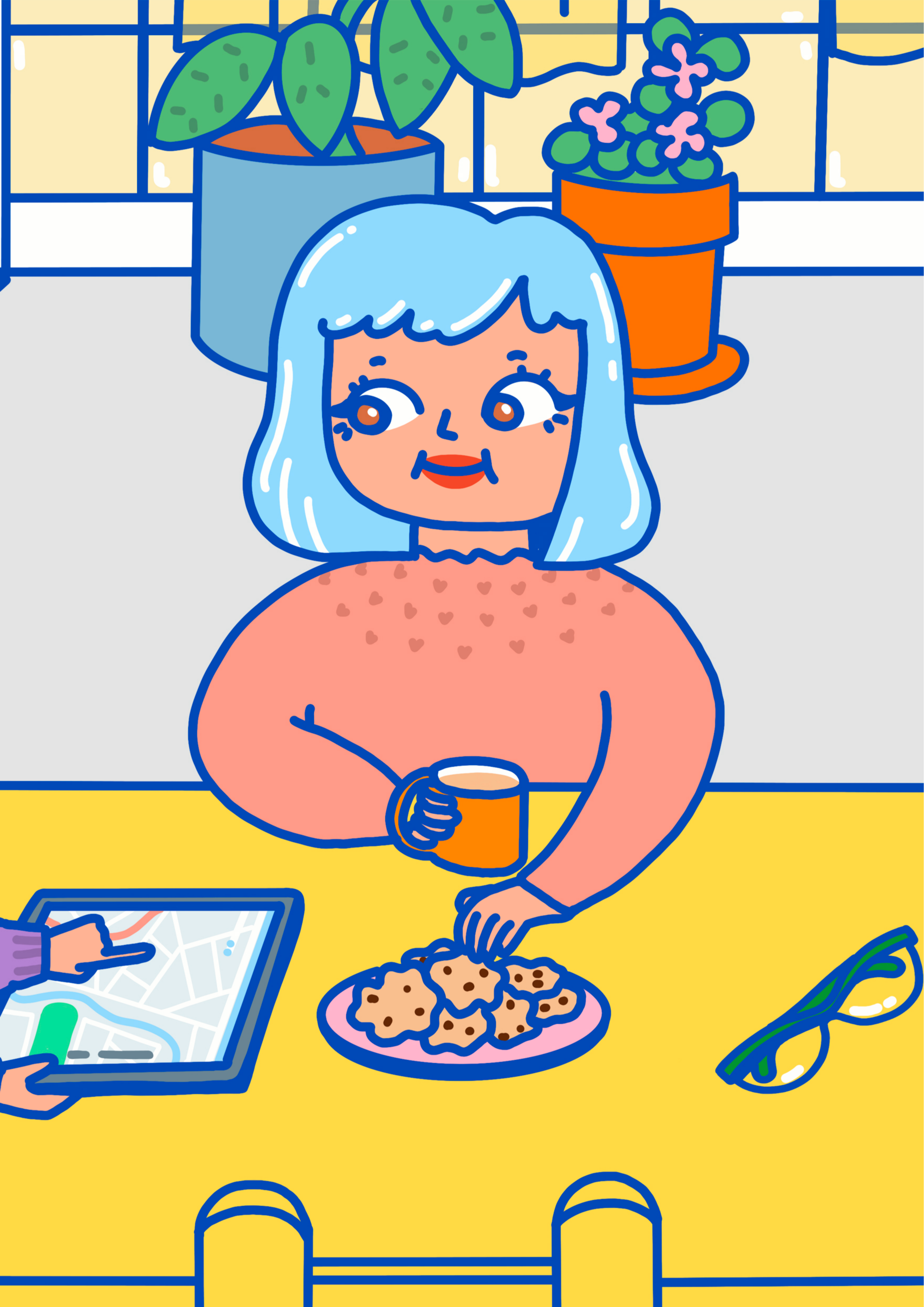
Il s'agit d'OpenStreetMap, défini comme « la carte coopérative libre ».





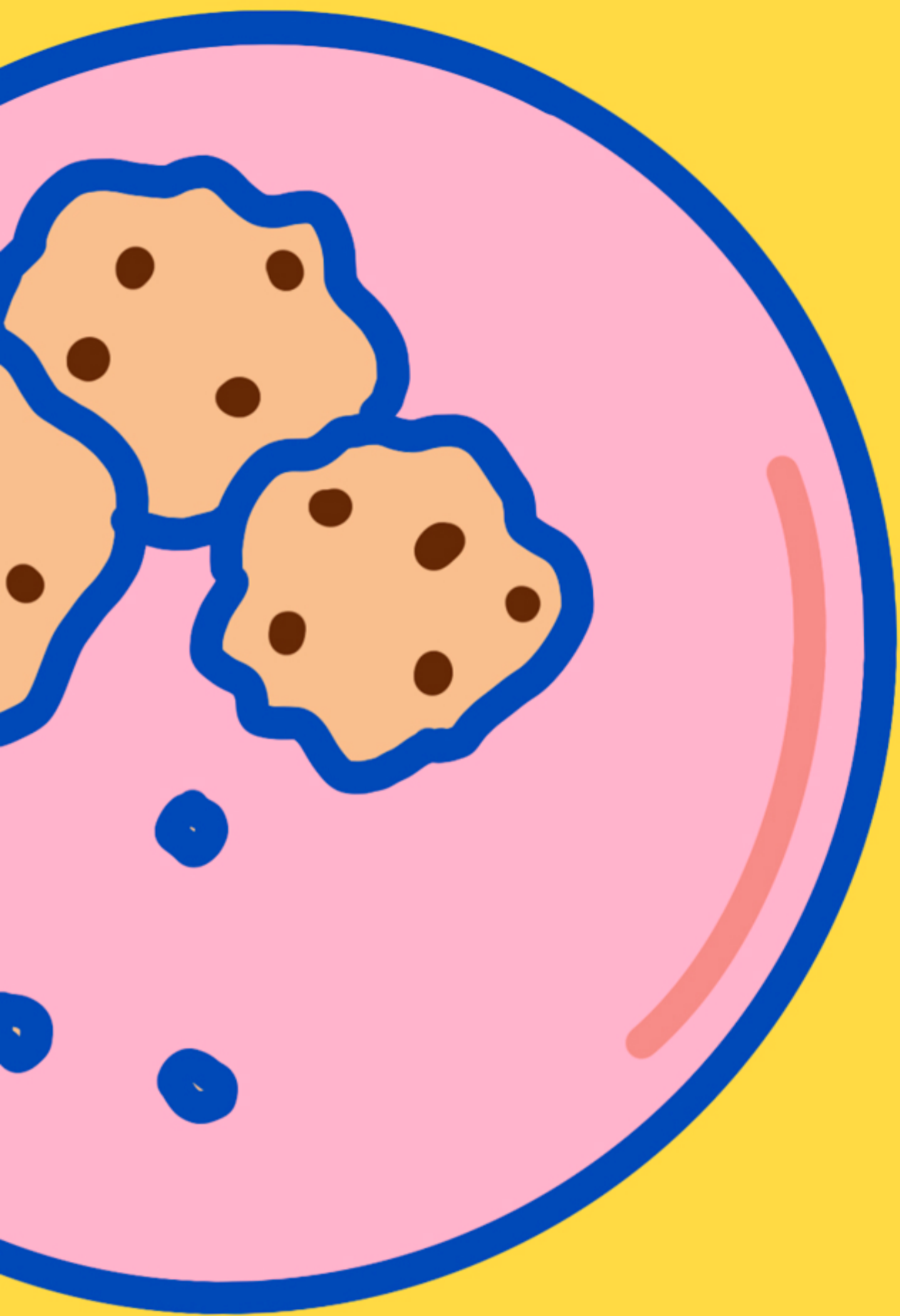
Le lendemain elle rend à nouveau
visite à sa grand-mère.
Joséphine est très enthousiaste.
Elle veut arriver le plus vite
possible pour lui dire ce
qu'elle a découvert.

— Regarde Mamie !
En faisant des
recherches, j'ai
découvert ce projet.
Grâce à Internet, tout
le monde peut
contribuer à la
création d'une carte
du monde en
dessinant les lieux
qu'il connaît.
C'est la même chose
que ce que tu m'as
racontée à propos
des cartographes !



— Mais maintenant, Mamie, avec la technologie tout est plus facile.

J'ai créé un compte et je peux ajouter des informations sur la carte. Regarde, à la maison, j'ai dessiné le bâtiment de l'école qui n'y était pas et j'ai mis le nom dessus. Maintenant c'est sur la carte !





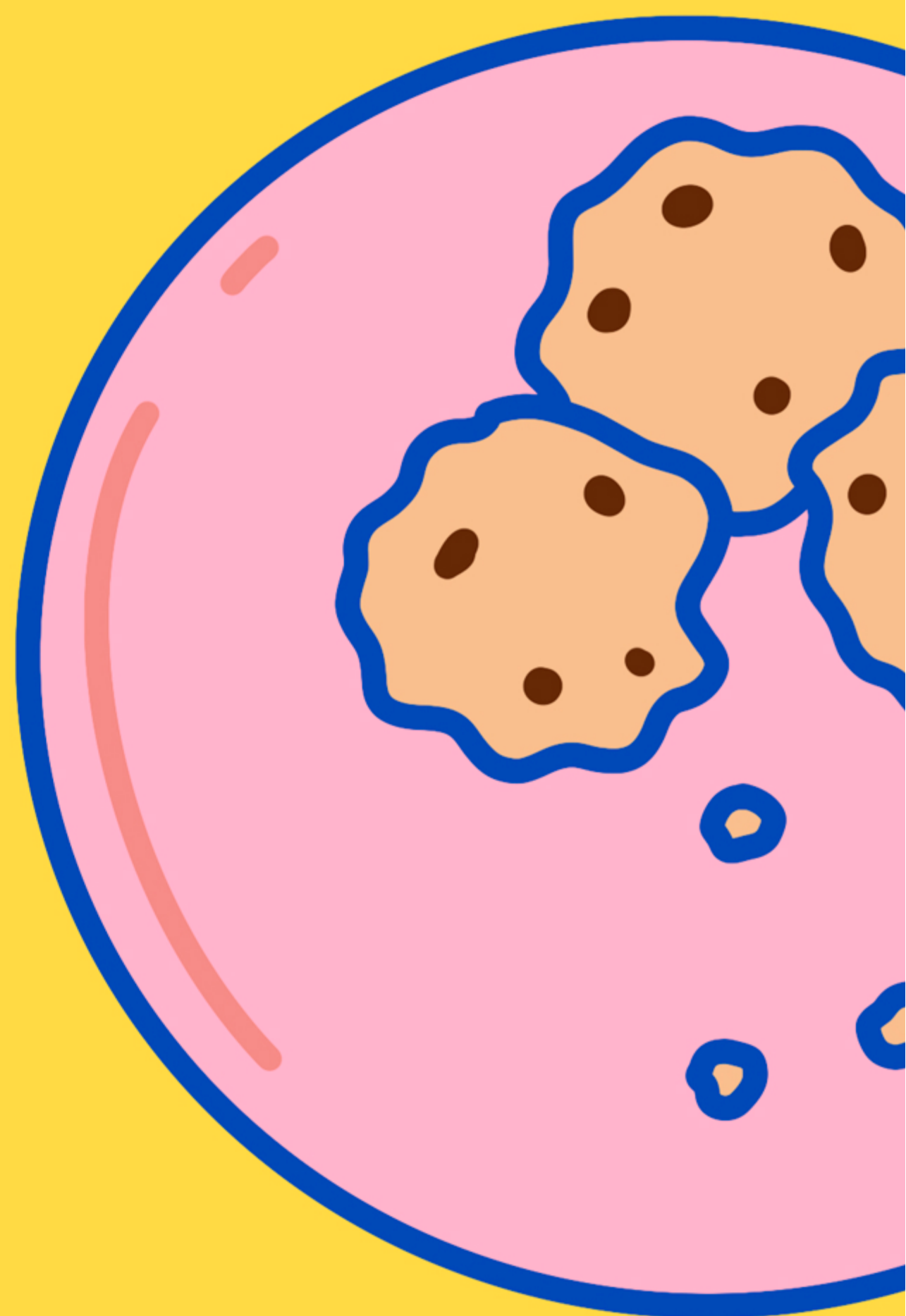


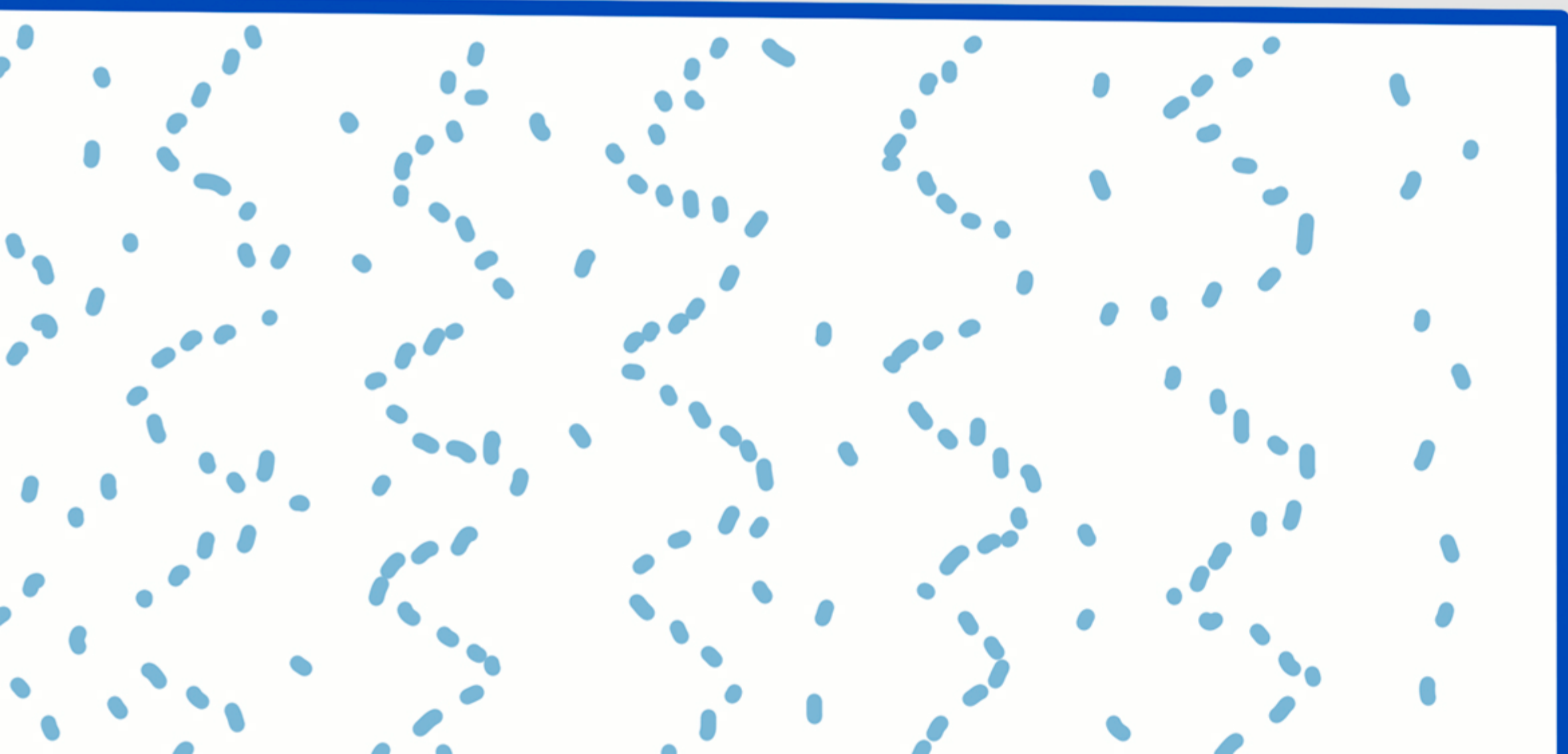
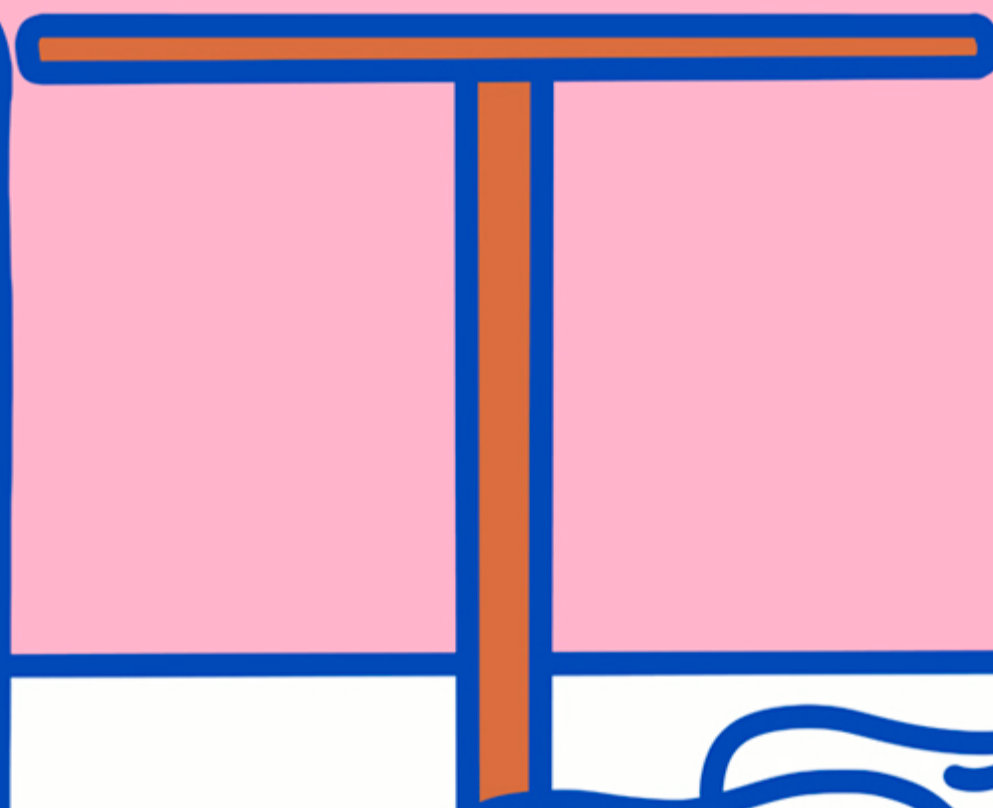
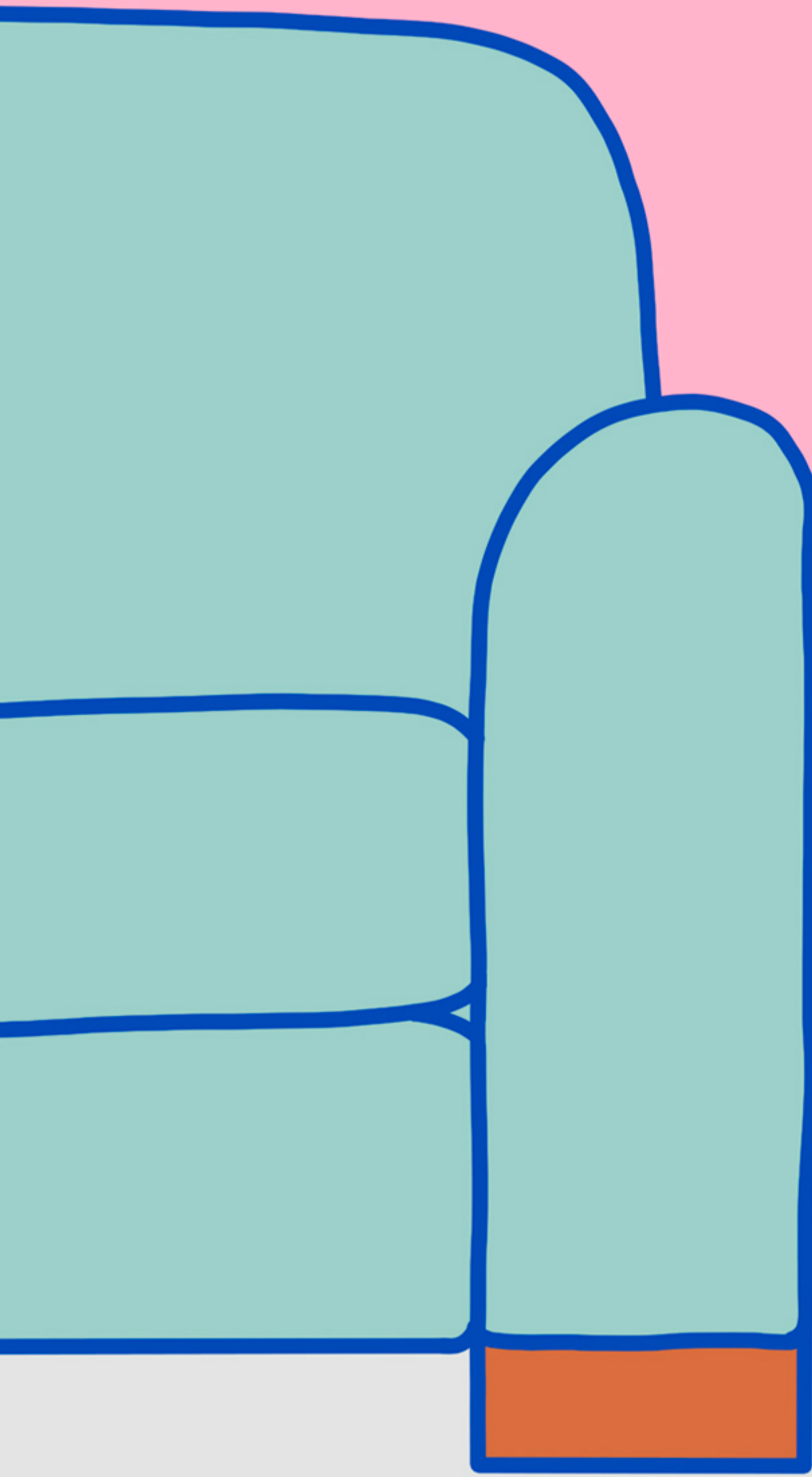
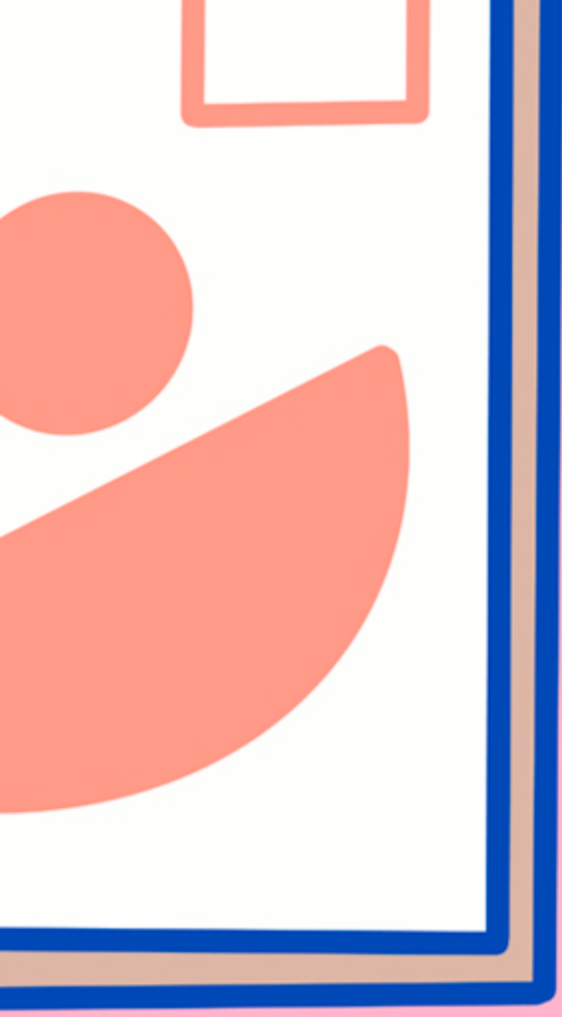
— Tu es donc devenue une cartographe numérique ! dit fièrement sa grand-mère.

— Je pense que oui, Mamie ! Mais... tu pourrais l'être aussi. Tu ne vois pas quelque chose qui manque, toi ?

— Maintenant que tu le dis... je ne vois pas la salle où je fais de la gym avec mes amies.

— Oh, ajoutons-la tout de suite !







Ensemble, elles passent le reste de l'après-midi à ajouter des éléments sur la carte. Elles corrigent même les petites erreurs qu'elles trouvent.

Joséphine aide sa grand-mère à se créer un compte, de sorte qu'elle peut maintenant, elle aussi, ajouter des lieux depuis son ordinateur.



Lorsqu'elles ne trouvent plus rien à ajouter, elles décident d'aller se promener et d'explorer ensemble.

• Joséphine prend sa tablette pour consulter la carte OpenStreetMap.



Lorsqu'elles remarquent une route ou un lieu important qui manque, elles s'arrêtent pour l'ajouter.



La dernière chose qu'elles
renseignent est un magasin de
bonbons. Joséphine, qui a un
penchant pour les sucreries, en
profite pour en acheter.



— Et que deviennent les informations que nous ajoutons ?

— Eh bien Mamie, les informations sont libres, tout le monde peut les utiliser selon ses besoins, sans payer ni demander la permission, juste en disant d'où elles viennent.





Prenant les derniers bonbons du sac, Joséphine demande :

— Mamie, pouvons-nous faire d'autres promenades ?
Je me suis rendu compte qu'il y avait encore beaucoup de
choses à ajouter sur la carte.

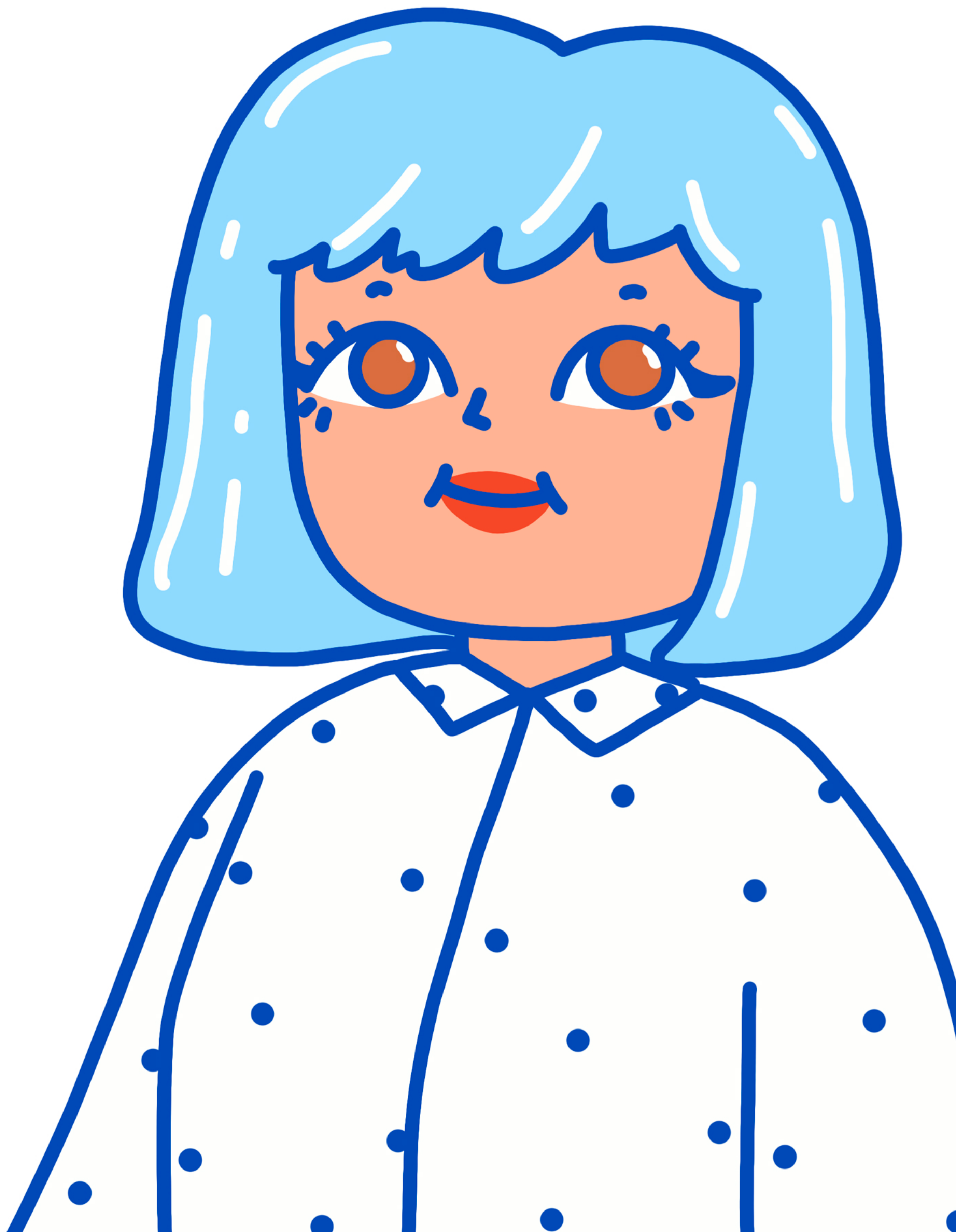
Sa grand-mère, la serrant chaleureusement
dans ses bras, lui répond :

— Bien sûr, quand tu veux,
nous sommes des cartographes maintenant !

Si tu as aimé notre histoire et que tu souhaites également devenir un ou une cartographe, tu peux te rendre sur le site du projet OpenStreetMap (<https://openstreetmap.org>) et commencer à ajouter des choses à la carte.



Comme ça, ensemble nous pourrons avoir une carte du monde à jour et très précise grâce à nos connaissances locales et à notre collaboration.



L'association GHANDALF, à l'origine de cet ouvrage, est une association espagnole à but non lucratif qui travaille à la diffusion de la culture libre : logiciel libre, matériel libre et données ouvertes.

En France, la communauté de cartographes bénévoles s'est structurée autour de l'association OpenStreetMap France dont l'objectif est de promouvoir le projet OpenStreetMap et notamment la collecte, la diffusion et l'utilisation de données cartographiques sous licences libres.

Des groupes locaux existent partout en France.
Pour être aidé·e à faire vos premiers pas,
n'hésitez pas à rentrer en contact sur

forum.openstreetmap.fr



www.openstreetmap.org