

Geomedien sind mehr als nur Karten

Digitale Geomedien dürfen aus vielerlei Gründen nicht nur digitalisierte analoge Karten darstellen. Im Folgenden sollen einige Aspekte herausgegriffen und thematisiert werden.

Zunächst haben digitale Geomedien den Vorteil der Interaktivität. Sie können viel mehr als das bloße Abspeichern von Informationen und ermöglichen auch die Weitergestaltung der Karten durch den Nutzer, eben als Plattform, wie auch Strobl (2009) mit der These „Grundprinzipien der Human Computer Interaction (HCI) lösen die Einbahnstraße der Informations- und (vielleicht) Wissensvermittlung ab.“ argumentiert.

Strobl (2009) nennt zudem auch Plattformen wie „Buddy Finders“ als neue Möglichkeit, die der Kartographie zudem eine soziale Komponente hinzufügen.

Eine weitere Möglichkeit, die analoge Karten nicht bieten, ist die Reduktion einer Karte auf das für den Benutzer Wesentliche und die Filterung von Informationen. Für die Nutzerschaft bedeutet das eine erhebliche Erweiterung des Funktionsumfangs, aber auch die Notwendigkeit zur Weiterbildung. Denn umso komplexer ein System wird, desto besser geübt sollte man im Umgang damit sein. Laut Strobl (2009) ist dazu die „Vermittlung als Ziele [...] anhand konkreter Bedienungsbeispiele [...] jedenfalls als Lernziel im schulischen Bereich zu formulieren [...]“.

Zudem bieten digitale Geomedien die Möglichkeit, Daten von Nutzern zusammenzutragen und daraus Visualisierungen zu gestalten. Zur Zeit der analogen Karten war die Informationsbeschaffung den Institutionen vorbehalten, die die Karten herausgaben. Traun et al. (2013) spricht von einer „...Verschwimmen der Grenzen zwischen Produzenten und Konsumenten räumlicher Information“ Dadurch kommt aber auch der Aspekt der kritischen Kartographie zum Tragen. Denn Geomedien, die durch die Daten anonymer Nutzer gespeist wurden, sind immer kritisch zu hinterfragen. Ein einfaches Vertrauen auf die Richtigkeit und Sorgfalt reicht nicht mehr aus. Neben der Korrektheit sollte auch die Intention hinter den Daten abgefragt werden. Warum wird etwas so dargestellt, wie es dargestellt wird? Und warum sind andere Dinge gar nicht ersichtlich? Lässt sich vielleicht auf eine homogene Nutzerschaft schließen? All diese Fragen sollte man sich bei nutzergespeisten Geomedien stellen.

Einen weiteren nicht zu vernachlässigenden Aspekt, der sich von der schlichten Digitalisierung abhebt, stellt die Echtzeitdarstellung von Geoinformationen dar. Ein

Beispiel dafür wäre die Anwendung „Flight Radar“, bei der alle Flugzeuge, die sich zum aktuellen Zeitpunkt im Luftraum bewegen, dargestellt werden. Klickt man auf eines der Flugzeuge, werden Parameter wie Typ, Destination, Startpunkt und Route angezeigt. Die Anwendung benutzt eine Weltkarte als Basis. Hier sehen wir abermals eine Weiterentwicklung der klassischen Karte, die die technischen Möglichkeiten von Geomedien nutzt.

Abschließend lässt sich sagen, dass die neuen Möglichkeiten durch digitale Geomedien im Kontext interaktiver Plattformen nahezu grenzenlos sind und die bloße Digitalisierung der analogen Karten eine Verschwendung wäre. Jedoch fordert diese Technologie auch eine Weiterentwicklung der Nutzerschaft.

Quellen:

Strobl, J. (2009): Kartographie als Benutzerschnittstelle für Geoinformation. In: Geokommunikation im Umfeld der Geographie. *Tagungsband zum Deutschen Schulgeographentag 2009 in Wien*, 19, 204 - 208.

Traun, C., Jekel, T., Loidl, M., Vogler, V., Ferber, N. & Gryl, I. (2013): Neue Forschungsansätze der Kartographie und ihr Potential für den Unterricht. *GW-Unterricht*, 129, 5-17.