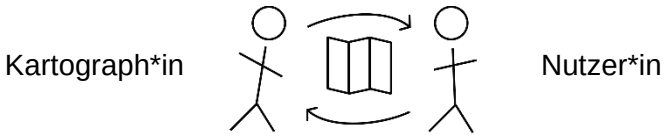
Geokommunikation

Was ist Geokommunikation?

Die Geokommunikation ist der Prozess wie räumliche Sachverhalte vermittelt werden. Der Begriff wurde maßgeblich durch die Kartographie geprägt und wird als „neuer“ Grundsatz gesehen (vgl. Brodersen 2007). Die Geokommunikation versucht folglich geographische und räumliche Informationen zu kommunizieren, wobei Kartograph*innen und Nutzer*innen verschiedene Kommunikationsmedien einsetzen, um miteinander zu kommunizieren. Dabei können Nutzer*innen zu Kartograph*innen werden und umgekehrt.



Die wohl am meisten angewendete Form der Geokommunikation in der Kartographie ist die Geovisualisierung (MacEachren et al. 2004: 13). Dazu können verschiedene Medien verwendet werden:

- Bilder
- Grafiken
- Diagramme
- Karten
- Webseiten
- Videos

statische Geomedien

dynamische Geomedien

Wozu dient die Geokommunikation?

Das Ziel in der Geokommunikation ist räumliche Sachverhalte effizient und effektiv zu kommunizieren. Während beispielsweise eine Wegbeschreibung einen langen Text benötigt, kann von einer Karte der Weg mit einem Blick erfasst werden. Der Einsatz von Geomedien erleichtert nicht nur die Kommunikation von geographischen Inhalten, sondern sensibilisiert auch das Verständnis für den Raum.

Praktische Anwendung

Die Geokommunikation lässt sich auf unterschiedliche Fachgebiete anwenden, sofern der Raum eine Rolle spielt. Die Wahl des Geomediums hängt vom Inhalt und des Zielpublikums ab. Für zeitlose Inhalte eignen sich statische Medien, wie z.B. Karten oder Webseiten. Sind zeitliche Veränderungen wichtig, helfen dynamische Medien aus, wie beispielsweise Videos oder interaktive Karten. Der zu vermittelnde Inhalt soll dabei immer im Vordergrund stehen und das Geomedium nur Mittel zum Zweck sein.

Brodersen, L. (2007): Paradigm shift from cartography to geo-communication. – In: XXIII International Cartographic Conference: Cartography for everyone and for you. ICA.
MacEachren, A.; Gahegan, M.; Pike, W.; Brewer, I.; Cai, G. und Lengerich, E. (2004): Geovisualisierung for Knowledge Construction and Decision Support. – In: IEEE Computer Graphics and Applications, vol. 24 (1), 13-17.