

## Vorwort

Die Beiträge dieses Heftes sind aus der Jahrestagung 2004 der Deutschen Akademie für Landeskunde zum Thema „Multimedia in Geographie und Landeskunde“ hervorgegangen. Die von unserem Kollegen Prof. Dr. Rainer Duttman in Kiel organisierte Tagung vermittelte einen Überblick zum Stand der multimedialen Vermittlung von Wissen in der Geographie und zum Potenzial des Faches in der multimedialen Darstellung und der Entwicklung multimedialer Systeme zur Raumanalyse.

Die multimedialen Konzepte und Techniken entwickeln sich zur Zeit stürmisch. Die Art und Weise, wie räumliche Strukturen, geographische Phänomene und Prozesse dargestellt werden, wandelt sich grundlegend. An Stelle einer abstrakten, statischen, zweidimensionalen Darstellung auf der „klassischen“ Karte tritt zunehmend eine realistische, dreidimensionale und dynamische Darstellung räumlicher Wirklichkeit. Dies betrifft die Geographie im allgemeinen und die Landeskunde im besonderen fundamental. Klassische Medien und statische Darstellungen werden deswegen nicht einfach verschwinden. Eine geographische und landeskundliche Darstellung ohne multimediale Elemente ist jedoch, abgesehen von theoretischen Arbeiten, mittelfristig nicht mehr denkbar. Die Zahl komplett multimedialer Präsentationen wird wachsen. Die Geographie muss sich, mehr als dies bisher geschah, dieser Herausforderung stellen.

Die Tagung und die aktualisierten Beiträge in diesem Heft lassen vor allem vier Entwicklungsrichtungen geographischer Multimediaproduktionen erkennen:

1. Geovisualisierung: Drei- und vierdimensionale, zunehmend realistische Darstellung von Landschaften, räumlichen Strukturmustern, Entwicklungen und Prozessen. Es entsteht eine „virtuelle Geographie“, die anschaulichere und vielfältigere Zugänge zum Raum eröffnet.
2. Multimediale Karten und Kartenpräsentationen: Thematische Karten werden zu Informationssystemen, welche die Inhalte durch Integration vielfältiger Einzelmedien in den kartographischen Zusammenhang erschließen, ausweiten und verständlich machen.
3. Geographische Lernprogramme: Interaktive, multimediale Lerneinheiten mit Aufbereitung des Stoffes auf mehreren Abstraktionsniveaus und verschiedenen Typen von Animationen als Kernelemente.
4. Virtuelle Exkursionen: Interaktive Erkundung von Landschaften durch virtuelle Gänge und explorativer Erschließung von mit verschiedenen Medien aufbereiteten Informationen und Wissen an den einzelnen Orten.

Die Beiträge in diesem Heft geben einen Einblick in diese multimedialen Produkte, die dahinter stehenden Konzepte, den Stand der Technik, Probleme und zukünftige Entwicklungen. Viele Beispiele befinden sich auf der beiliegenden CD-ROM. Auch kritische Fragen werden aufgegriffen zu Stellung, technischen Ansprüchen, zeitli-

cher Machbarkeit und Mehrwert multimedialer Anwendungen im geographischen Kontext. Eine methodisch besonders wichtige Frage kann dabei noch nicht eindeutig beantwortet werden: Wie müssen multimediale Anwendungen gestaltet und weiterentwickelt werden, dass sie nicht nur der Präsentation von Wissen dienen, sondern auch neuen wissenschaftlichen Erkenntnisgewinn ermöglichen?

Thomas MOSIMANN, Hannover