LE01: Raum und digitale Geographien (under construction)

Unser tägliches Leben ist mit Software durchtränkt. Sie tritt in verschiedenen Formen auf, sichtbar oder im Hintergrund versteckt, auf kleiner oder großer Ebene, als Grundlage für neue Technologien oder als Erweiterung von bis dato analogen Geräten, Prozessen oder Infrastrukturen. Wurde in den 1990er Jahren noch der Ansatz eines binären Raumverständnisses – der virtuelle Raum als Cyberspace und ihm gegenüber der reale, physisch erfahrbare Raum – verfolgt, entstanden neue Konzepte, die eine Trennung der beiden Sphären ablehnen. Da Internet und soziale Medien zu einem Bestandteil des Alltags geworden sind, gilt es, die sich so verändernden sozialen Interaktionen und Kommunikationsakte genauer zu beleuchten sowie neue Ansätze, Raum zu denken, zu erforschen.

Inhalte der Lerneinheit

- Raumtheorien
- „Digital“ und „Analog“ ?

Materialien

- AB01-1: Raum

Lernergebnisse und Kompetenzen

- Sie können verschiedene Raumtheorien der Digitalen Geographie erläutern.
- Sie können das Verhältnis zwischen Analog und Digital beschreiben.
- Sie können Beispiele aus Ihrem Alltag auf die Theorien beziehen.

Basislektüre

- Reithmeier, C. & Dorsch, C. (2021 im Druck): Soziale Medien. In: Bork-Hüffer, T., Füller, H., Straube, T., (Hrsg.): Handbuch Digitale Geographien: Welt – Wissen – Werkzeuge. UTB.

Hungry Minds

- Graham, M. & Zook, M. (2013) Augmented Realities and Uneven Geographies: Exploring the Geolinguistic Contours of the Web. Environ Plan A 45(1): 77–99.
- Kitchin, R. & Dodge, M. (2011): Code/Space: Software and Everyday Life. Cambridge, USA: MIT Press.
- Leszczynski, A. (2015): Spatial media/tion. Progress in Human Geography 39(6): 729–751.

From:
https://foc.neu.geomedienlabor.de/ - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:
https://foc.neu.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:s-digi-geo:lerneinheit:le01&rev=1608049331

Last update: **2024/03/13 15:56**