LE04: Raum und digitale Geographien

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
- Digitaler und/oder analoger Raum

Materialien

- AB04-1 Raum

Lernergebnisse und Kompetenzen

Nach Abschluss dieser Lerneinheit können Sie…

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

Basislektüre

- Bauder, M. (2021 im Druck): Raum. 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. In: Environment and Planning A: Economy and Space, 45(1). S. 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). S. 729–751.

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

Permanent link:
https://foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:s-raumkonstruktion:lerneinheit:le04

Last update: **2025/09/29 13:59**