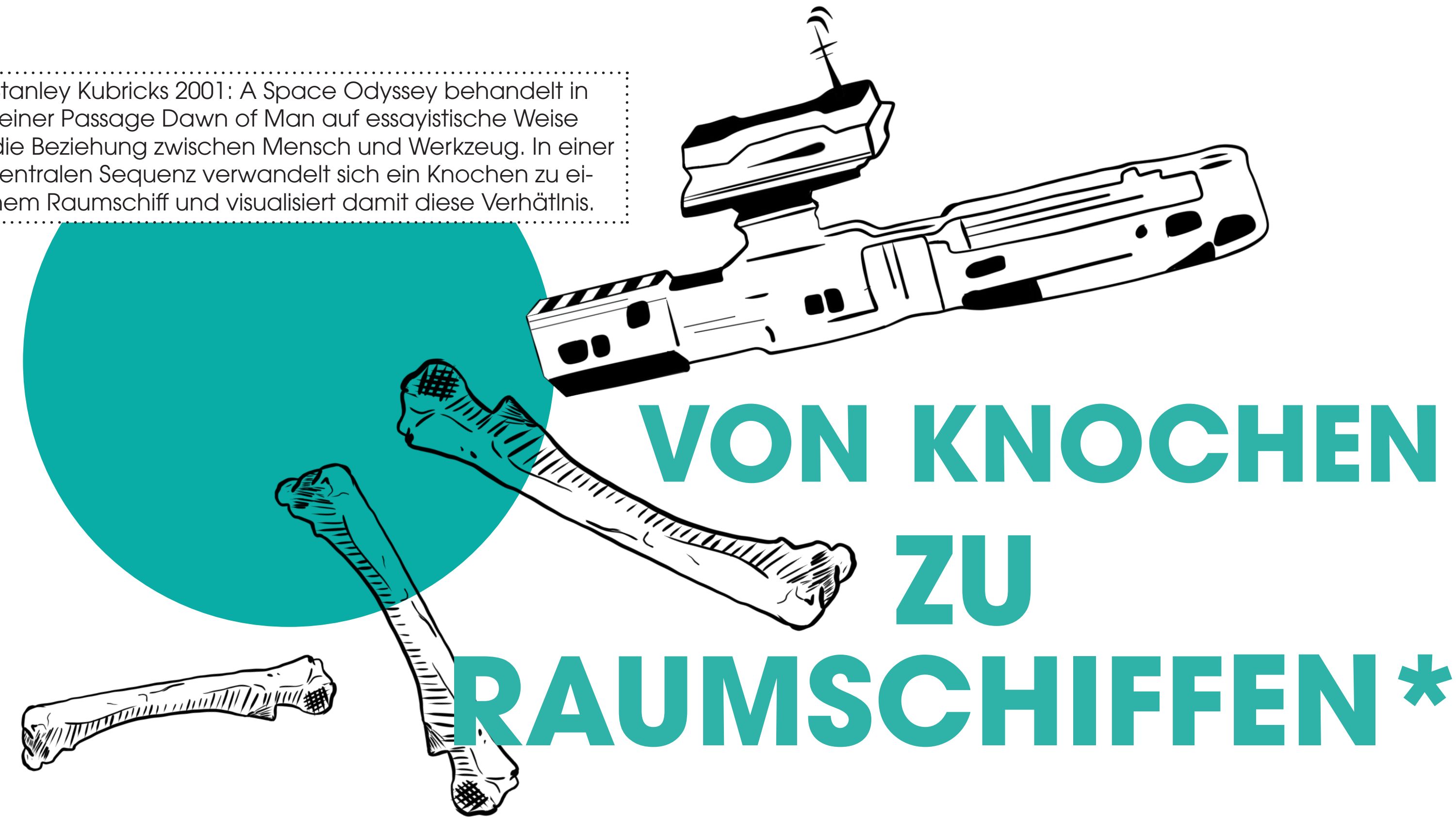


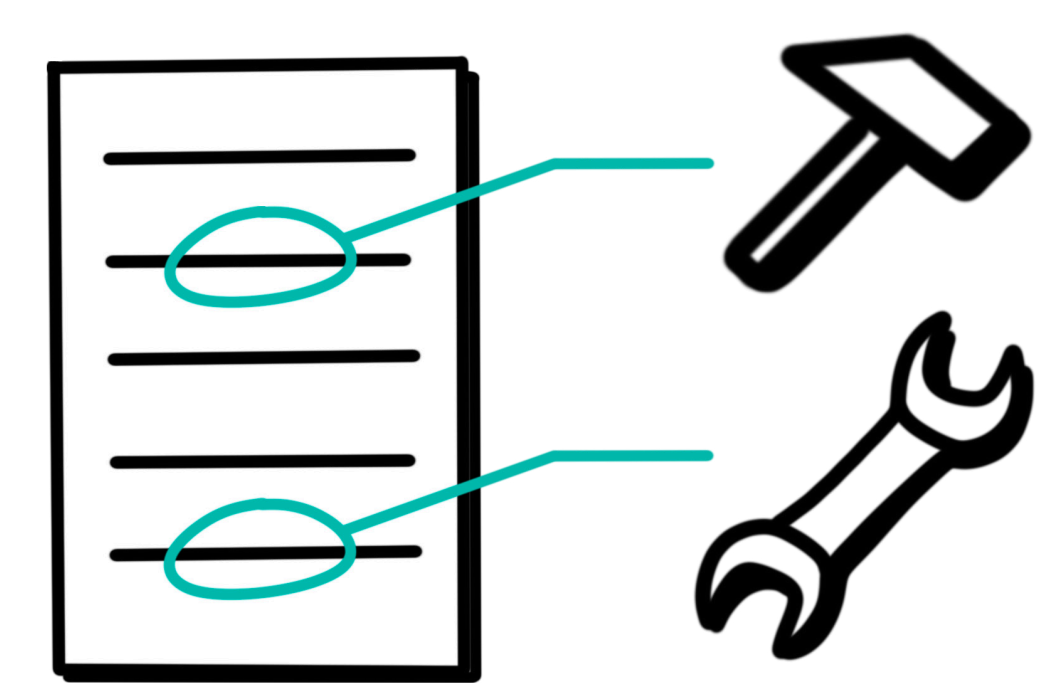
Tool Studies 2.0

Manuel Burghardt, Nicolas Ruth, Andreas Niekler
Computational Humanities Group, Universität Leipzig

* Stanley Kubricks 2001: A Space Odyssey behandelt in seiner Passage Dawn of Man auf essayistische Weise die Beziehung zwischen Mensch und Werkzeug. In einer zentralen Sequenz verwandelt sich ein Knochen zu einem Raumschiff und visualisiert damit diese Verhältnis.



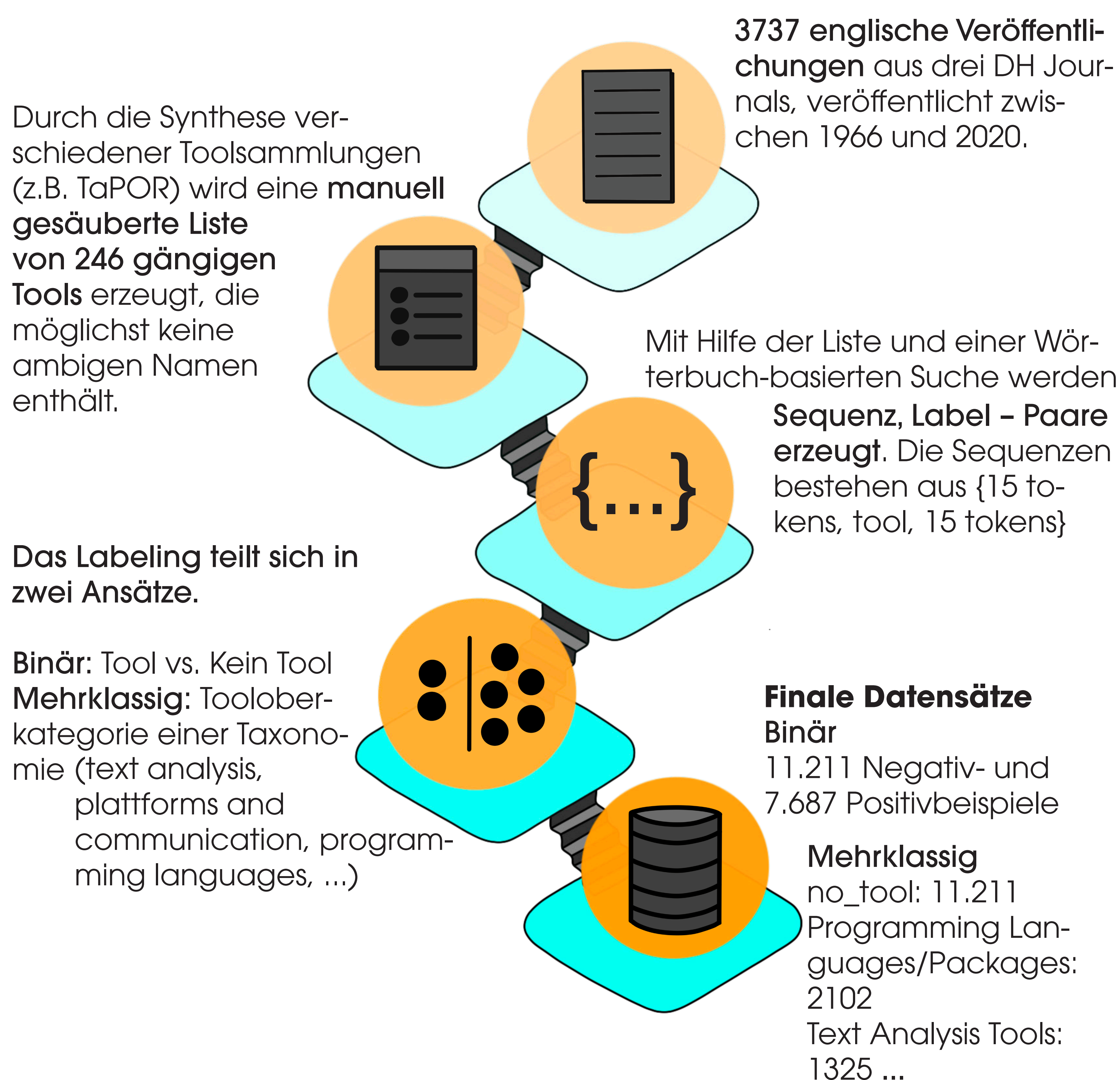
2. Forschungsansatz



Ziel der Forschung ist die Analyse von Toolnennungen in den Digital Humanities und deren Zusammenhänge in der Wissenschaftsdisziplin.

Um Korpora nach Toolnennungen durchsuchen zu können, muss ein Klassifikationsmodell entwickelt werden. Naive Ansätze erwiesen sich als untauglich. Das kontextsensitive Potenzial von Transformer-basierten Sprachmodellen muss erprobt werden.

3. Von Daten zu Trainingsdaten

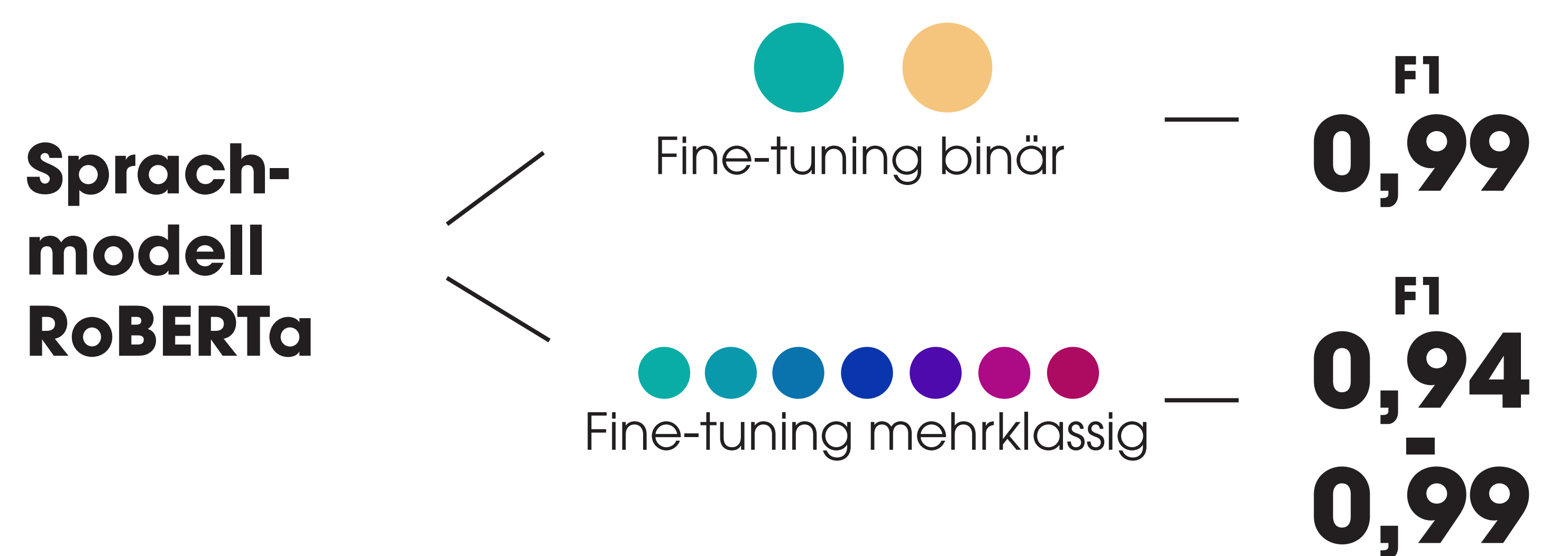


Zum Potenzial von Transformern für die Erkennung und Klassifikation von Software-Tools in DH-Publikationen

1. Digitale Tools und die Digital Humanities?

Software-Tools spielen in den Digital Humanities eine zentrale Rolle, ja, sind geradezu genre-prägend für diese Disziplin. Aufbauend auf Vannevar Bushs früher Vorstellung von Maschinen als "Erweiterungen des menschlichen Geistes" und J. C. R. Lickliders Folgekonzept einer "Mensch-Computer-Symbiose" ist deren Rolle und ihre erkenntnistheoretischen Implikationen immer wieder diskutiert worden.

4. Klassifikationsmodelle



5. Erste Einsätze der Modelle

Im Folgenden wurde der initiale Datensatz aus 3737 Publikationen per Sliding Window in 750.210 Sequenzen geteilt und diese mit beiden Modellen klassifiziert. Bei 1,93% wurde eine Toolnennung erkannt.

Binär — Toolnennungen erkennen und Tools extrahieren — Erweiterung von TaPOR

Mehrklassig

