

Panel: ICE/AGE - Von der Anwendungsinsel zum digitalen Marktplatz und Hörsaal

Dieses Panel wird von der Arbeitsgemeinschaft Geschichte und EDV e.V. (AGE) in Kooperation mit dem Interdisciplinary Center of E-Humanities in History and Social Sciences des Max Weber-Kollegs der Universität Erfurt organisiert (ICE). Das ICE ist ein Verbund aus Forscherinnen und Forschern der Universitäten Erfurt, Graz, Hamburg, Magdeburg, Leipzig, Trier und Ilmenau, des Fraunhofer Instituts für digitale Medientechnologie Ilmenau und der FH Erfurt, zusammengeschlossen als Forschungsstelle am Max-Weber-Kolleg für kultur- und sozialwissenschaftliche Studien der Universität Erfurt. Das Kernziel des Verbundes besteht in der Entwicklung und Verknüpfung digitaler Analyseverfahren und -werkzeuge, die im Spektrum der geschichts-, sozial und kulturwissenschaftlichen Forschung sowie in der forschungsorientierten Lehre (insbesondere in den „Digital Humanities“) anwendbar sein sollen.

In diesem Sinne thematisiert das Panel in einem ersten Schritt neue Methoden der „Digital Humanities“, welche im Rahmen des ICE zum Einsatz kommen. **Prof. Werner Rieß** (Historisches Seminar - Arbeitsbereich Alte Geschichte, Universität Hamburg) präsentiert das ERIS Projekt (ERIS - Hamburg Information System on Greek and Roman Violence). In dem auf MyCore basierenden Informationssystem sollen alle Gewaltbeschreibungen, die sich in den Werken griechischer und lateinischer Autoren finden, aufgenommen und mit spezifischen semantischen Kriterien versehen werden. Alle Passagen, die interpersonelle Gewalt beschreiben oder erwähnen, sollen einer einfachen wie einer erweiterten Suche zugänglich gemacht werden. Neben den offensichtlichen Merkmalen wie Autor, chronologischer Einordnung von Werk und Inhalt, werden viele weitere Eigenschaften von Gewaltakten erfasst. Diese betreffen unter anderem die Kontexte, Motive, geographischen Verortungen, den sozioökonomischen Status und das Alter der jeweiligen Akteure sowie die Folgen eines Gewaltaktes im weitesten Sinne von unmittelbaren Gegenreaktionen bis hin zu gesetzgeberischen Maßnahmen. Durch eine feine Aufgliederung dieser Merkmale von Gewaltakten wird eine zielgerichtete Suche bei größtmöglicher Benutzerfreundlichkeit ermöglicht.

Prof. Christoph Schäfer (FB III - Alte Geschichte, Universität Trier) stellt das AIDA-Projekt (Adaptiver, Interaktiver, Dynamischer Atlas zur Geschichte - Visuelles Erkunden und interaktives Erleben der Geschichte) vor. Hauptziel des Projektes ist die Entwicklung eines datenbankgenerierten, dynamischen und adaptiven Atlas zur Geschichte Europas und des Mittelmeerraumes für Bildung und Forschung. Dynamische Karten ermöglichen die Visualisierung von räumlichen und zeitlichen Veränderungen von „Objekten“ und „Vorgängen“ und vermitteln damit historische Prozesse und Entwicklungen. Durch das Variieren von Abfragekriterien können historische Zusammenhänge adaptiv auf Übersichts- und Detailkarten so dargestellt werden, dass der Atlas selbst zur Quelle neuer Erkenntnisse wird. Die Interaktivität der Karten ermöglicht den direkten Zugriff auf Datenbanken mit Quellenmaterial und Forschungsergebnissen sowie deren Ergänzung im Zuge individueller Forschungsprojekte.

Prof. Charlotte Schubert (Historisches Seminar - Lehrstuhl Alte Geschichte, Universität Leipzig) wird am Beispiel Textmining zeigen, welche Analysemöglichkeiten sich aus der Kookkurrenzsuche ergeben. Insbesondere aus der Kookkurrenzsuche ergibt sich ein anderer Blick auf das Phänomen der Serendipity: Die Suche nach den seltenen Kookkurrenzen hat gezeigt, dass die ‚seltenen Ereignisse‘ die vielversprechenderen Kandidaten für das Auffinden neuer, interessanter Zusammenhänge sind

im Vergleich zu den statistisch häufigeren. Hieraus lässt sich für den Einsatz der Kookkurrenzsuche als methodisches Prinzip ableiten, in der speziellen Form der explorativen Suche die seltenen Kookkurrenzen zu betrachten, um genau solche ungewöhnlichen, seltenen und bisher von der Forschung nicht gesehenen oder für abwegig gehaltenen Zusammenhänge aufzudecken.

Nach dieser Vorstellung neuer Methoden und Anwendungen im Kontext des ICE thematisiert das Panel in einem zweiten Schritt die Frage nach der Vereinbarkeit und Kombinierbarkeit der einzelnen Methoden. In einem ersten Beitrag hierzu stellt **Prof. Klaus P. Jantke** (Fraunhofer Institut für digitale Medientechnologie Ilmenau) das Konzept der Meme Media vor. Ausgangspunkt ist die Erkenntnis, dass es auch im nicht-biologischen Bereich Evolution gibt, Mutationen, Kreuzungen, aber auch das Aussterben eingeschlossen. Meme Media bezeichnet eine Familie von technologischen Ansätzen - Objekte einer Model-View-Controller-Architektur - die geeignet sind, mit Mitteln der Informations- und Kommunikationstechnologien die Evolution von Wissen, das digital repräsentiert ist, zu befördern. Meme Media unterstützen Benutzer, Wissensbausteine derart zu manipulieren, dass die Formulierung bisher nicht ausgedrückter Einsichten und Zusammenhänge geradezu provoziert wird. Die Darstellung wird anhand markanter Beispiele illustriert.

Ergänzt wird diese grundlegende Einführung durch einen Beitrag von **Prof. Wolfgang Spickermann** (Institut für Alte Geschichte und Altertumskunde – Karl Franzens-Universität Graz) und **Dr. Leif Scheuermann** (Max-Weber-Kolleg – Universität Erfurt) über den praktischen Mehrwert der Webble Technologie (WEB-Based Life-like Entities) für die „Digital Humanities“, einer webbasierten Ausprägung der Meme Media Technologie, durch welche unterschiedlichste verteilte Anwendungen und Daten auf einer Oberfläche zusammengebracht, sie dynamisch manipuliert und frei miteinander kombiniert werden können, ohne sie selbst dabei verändern zu müssen. Webbles erlauben Nutzern, vorhandene Wissensressourcen, welche als Medienobjekte gekapselt – „gewrapped“ – sind, weiterzuverarbeiten und zu distribuieren. Benutzer können einzelne Medienobjekte durch direkte Manipulation, wie „drag“, „drop“, „copy“, „paste“, miteinander zu neuen Objekten kombinieren, ohne Programmierkenntnisse zu besitzen. Dies erlaubt die einfache und dynamische Verbindung von Methoden z.B. der qualifizierenden Datenanalyse (Textmining) mit GIS-basierten Visualisierungssystemen oder Netzwerkanalysen.

Das Panel wird abgeschlossen durch einen Beitrag von **Dr. Thomas Grotum** (Fb III - Neuere und Neueste Geschichte, Universität Trier), der sich mit der Vermittlung der zuvor thematisierten Methoden beschäftigt. Vor dem Hintergrund bereits existierender und geplanter Studiengänge im Bereich „Digitale Geisteswissenschaften“ geht es um die Anforderungen und den Praxisbezug einer universitären Ausbildung aus Sicht der Geschichtswissenschaft. Es stellt sich die Frage, wie Absolventen eines entsprechenden Masterstudiengangs in die Lage versetzt werden können, fachliche Problemstellungen mit Hilfe rechnergestützter Verfahren und ggf. unter Zuhilfenahme von digitalen Ressourcen methodisch reflektiert zu lösen.