Korrektur und Anreicherung von TEI-Daten durch einen Gamification-Ansatz

Frank Fischer¹ & Mathias Göbel²

¹Göttingen Centre for Digital Humanities
²Göttingen State and University Library
¹frank.fischer@zentr.uni-goettingen.de, ²goebel@sub.uni-goettingen.de

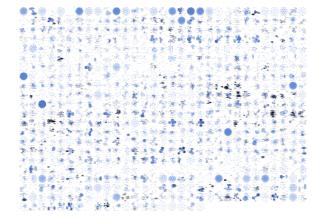
11. Februar 2015

Im Zentrum des Interesses



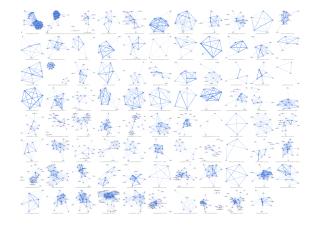
textgridrep.de / genre:drama / tei:speaker/string()

Anwendungsfall Netzwerkanalyse (1)



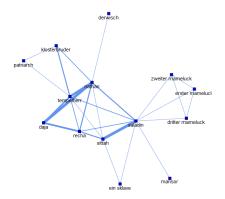
TextGrid Repository, 671 Dramen (5. Jh. v. Chr. bis 1930)

Anwendungsfall Netzwerkanalyse (2)



TextGrid Repository, 87 Dramen aus dem 18. Jahrhundert

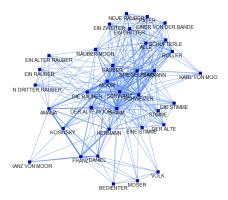
Anwendungsfall Netzwerkanalyse (3)



Lessing: *Nathan der Weise* (1779), Netzwerk gemäß ausgelesenem tei:speaker/string(), nachbearbeitet

11.02.15 TEI-Gamification Fischer & Göbel 5 / 18

Anwendungsfall Netzwerkanalyse (4)



Schiller: Die Räuber (1781), Netzwerk gemäß ausgelesenem tei:speaker/string(), unbehandelt

11.02.15 TEI-Gamification Fischer & Göbel 6 / 18

Trouble

Probleme bei Personennamen, wenn @who/xml:id nicht vergeben sind:

- übernommene Druckfehler
- OCR-Fehler
- Abkürzungen aus editorischen Gründen
- Inkonsistenzen bei der Sprecherangabe ("Odoardo" vs. "Odoardo Galotti")

Wie es ist: DTA vs. TextGrid Rep

```
<sp who="#FAU">
    <speaker>
        <hi rendition="#g">Faust</hi>.
    </speaker><lb/>
    Habe nun, ach! Philosophie, <1b/>
    Juristerey und Medicin, <1b/>
    Und leider auch Theologie!<1b/>
    Durchaus studirt, mit heißem Bemühn. < lb/>
    [...]
<sp>
    <speaker xml:id="tg1386.2.7">FAUST.</speaker><lg>
    <1 rend="zenoPLm4n4" xml:id="tq1386.2.8">Habe nun, ach! Philosophie,</l>
    <1 rend="zenoPLm4n4" xml:id="tq1386.2.9">Juristerei und Medizin,</l>
    <1 rend="zenoPLm4n4" xml:id="tg1386.2.10">Und leider auch Theologie</1>
    <1 rend="zenoPLm4n4" xml:id="tg1386.2.11">Durchaus studiert, mit heißem Bemühn.</l>
    1...1
```

Beginn des Faust I (1808), oben: DTA, unten: TextGrid Rep

Entstehung des TextGrid Rep

Beispiel: Adelung, Artikel Aufreisen

zeno-xml:

<article>

<lem>Aufreisen</lem>

<text>* <emfloat> Aufreisen/lemfloat>, <i>>verb. reg. neutr.</i> > mit dem Hülfsworte seyn, aufwärts reisen, in die Höhe fahren; ein im Hochdeutschen unbekanntes Zeitwort, S. Reisen./p>
br/>>

Nachdem Messias war zum Vater aufgereist,

Opitz.
</text>

</article>

TEI P5:

<entry>

<form>

<usg type="time">* </usg> <form type="headword,, norm="Aufreisen">Aufreisen</form> </form>

<sense>, <hi rend="roman">verb. reg. neutr.</hi> mit dem Hülfsworte seyn, aufwärts reisen, in die Höhe fahren; ein im Hochdeutschen unbekanntes Zeitwort, S. Reisen <ri>

<quote><seg rend="zenoLY">Nachdem Messias war zum Vater aufgereist,</seg></quote> <bibl><seg rend="zenoPR">Opitz.</seg></bibl></cit>

</sense>

</entry>

Transformation des zeno-xml in TEI

11.02.15 TEI-Gamification Fischer & Göbel 9 / 18

Was tun?

Typen von Bestimmungsmöglichkeiten:

- is (Identität von Personen)
- aggregates (Gruppen von Personen)
- @who (IDs à la DTA)
- perspektivisch: Auszeichnung qualifizierender Beziehungen von Personen (Verwandtschaftsbeziehungen etc.)

Erste Möglichkeit

Also: eigentlichTM simpel zu lösende Aufgabe, die aber vom Computer nicht zufriedenstellend gelöst werden kann (Messung und Auswertung der Levenshtein-Distanz zwischen verschiedenen Personennamen hier z. B. ungeeignet).

11.02.15 TEI-Gamification Fischer & Göbel 11 / 18

Zweite Möglichkeit (1)



So ...

11.02.15 TEI-Gamification Fischer & Göbel 12 / 18

Zweite Möglichkeit (2)



... oder so ...

Dritte Möglichkeit (1)

Wir lösen die Aufgabe mit einer GUI, die für uns leicht zu nutzen ist:

- im Browser
- auf verschiedenen Geräten
- eine einfache Abfolge durchlaufend

Dritte Möglichkeit (2)

Gamification!



https://personae.gcdh.de

Technischer Aufbau des Spiels







Punktesystem

Punkte werden vergeben für:

- markierte is-Relationen
- für ausgewählte Aggregationen ("Alle", "Beide" usw.)
- das Verifizieren der Eingaben anderer
- wenn ein Dokument als 'done' markiert wird
- ...

Final Encounter





C.D. Grabbe: Napoleon oder Die hundert Tage (1831)

11.02.15 TEI-Gamification Fischer & Göbel 18 / 18