

Johannes Pause; Niels-Oliver Walkowski

TAXONOMIEN COMPUTERGESTÜTZTER FORSCHUNG – Johannes Pause und Niels-Oliver Walkowski zu digitalen Methoden und den Digital Humanities, Teil 1 2019

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20239>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Pause, Johannes; Walkowski, Niels-Oliver: TAXONOMIEN COMPUTERGESTÜTZTER FORSCHUNG – Johannes Pause und Niels-Oliver Walkowski zu digitalen Methoden und den Digital Humanities, Teil 1. In: *Open-Media-Studies-Blog*, Jg. 2 (2019). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20239>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://mediastudies.hypotheses.org/1190>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



TAXONOMIEN COMPUTERGESTÜTZTER FORSCHUNG — Johannes Pause und Niels-Oliver Walkowski zu digitalen Methoden und den Digital Humanities, Teil 1

VERÖFFENTLICHT 08/02/2019 · AKTUALISIERT 05/02/2021



Genese einer Fragestellung

Es kann nicht erstaunen, dass sich die Digital Humanities seit ihrer terminologischen Taufe zu Beginn des letzten Jahrzehnts um eine Definition des Begriffs «digitaler Methoden» bemühen. Ermöglichte es die adverbiale Wortkonstruktion *Humanities Computing*, unter der die verschiedenen, sich seit den 70er Jahren zusehends organisierenden Initiativen zur methodisch-praktischen Aneignung technologischer Innovationen bis dato formierten, noch bei der Feststellung stehenzubleiben, dass hier geisteswissenschaftliche Forschung irgendwie mit einem neuen technischen Gerät operierte, lenkte das Adjektiv «digital» in *Digital Humanities* die Aufmerksamkeit auf Eigenschaften, die es erst noch zu bestimmen galt.

Der Prozess dieser Bestimmung wurde durch zwei Dynamiken getragen: Zum einen war er, als **Ausdruck eines neuen Selbstbewusstseins**, das eben in der Umbenennung des Feldes seine sichtbarste Markierung hinterlassen hat, ein Prozess der Selbstbestimmung. Zum anderen war er mit fortschreitender Institutionalisierung, dem Wettbewerb um Fördergelder, ersten Studiengängen und, daraus folgend, disziplinären sowie öffentlichen Kontroversen über Rolle und Einfluss der Digital Humanities zunehmend **Ausdruck einer notwendig gewordenen Rechtfertigung**. Um in den ersten drei Kategorien erfolgreich zu sein, bedurfte es einer Profilbildung und einer Formalisierung des Bemühens darum. Der Kritik an den Digital Humanities, die sich innerhalb der nun einsetzenden Kontroversen wiederum auf bestimmte Zuschreibungen festlegte, konnte nur entgegnet werden, sofern wenigstens im Ansatz auf eine Definition des eigenen Feldes zurückgegriffen werden konnte.

Diese Definition bezieht sich trotz der Veränderung in der Begrifflichkeit auch heute zumeist noch auf eine Form des Handelns, eine spezifische Art und Weise, Forschungsaufgaben zu lösen, die sich als digital präsentiert und an deren Existenz innerhalb des Feldes nie Zweifel bestand. Stellvertretend für dieses Vertrauen rief schon im Jahr 2002 Willard McCarty das sogenannte [Digital Humanities Methodological Commons](#) aus.¹

Und auch die [European Association for Digital Humanities](#) (EADH) bezieht sich heute noch auf ihrer Website auf diese «abstract area for the computational methods that the various disciplines of application share». ² Der genuine Bereich der Digital Humanities wird folglich durch einen **methodischen Raum** definiert, der als so generisch wahrgenommen wird, dass eine von geisteswissenschaftlichen Einzeldisziplinen losgelöste Methodologisierung sinnvoll erscheint. Gleichzeitig wird eine Spezifik beansprucht, die dem Feld innerhalb interdisziplinärer Konfigurationen – zum Beispiel unter Einbeziehung der angewandten Informatik, der Archiv- und Informationswissenschaften, der statistischen Mathematik oder der Medienkunst – ausreichend Geltung verschaffen soll.

Tabelle 1 bietet einen unvollständigen Überblick über eine Reihe von – jeweils unterschiedlich motivierten – Versuchen, den Begriff der digitalen Methode zu präzisieren. Unter ihnen finden sich interessensgeleitete Forschungsprojekte von Einzelwissenschaftler_innen, Klassifikationen förderpolitischer Maßnahmen, Versuche von Universitäten, die hauseigene Forschung transparenter zu kommunizieren, Benutzer_innen- und Impactanalysen durch Infrastrukturprojekte, Datenmodelle für die Zuordnung digitaler Werkzeuge zu Onlinedatenbanken und vieles mehr.

Jahr	Modell	Kontext
2000	Scholarly Primitives	« Scholarly Primitives: what methods do, humanities researchers have in common, and how might our tools reflect this » ist ein Artikel des amerikanischen Informationswissenschaftlers John Unsworth aus dem Jahr 2000, der noch heute zu den zentralen Bezugspunkten für die Erforschung digitaler Methoden gehört.
2002	Digital Humanities Methodological Commons	Das Digital Humanities Methodological Commons-Modell von Willard McCarty stellt einen der frühesten Versuche dar, methodische Kernkomponenten für das Feld der Digital Humanities zu identifizieren.
2003	AHDS Taxonomy of Computational Methods	Ein Vokabular zur Beschreibung digitaler Inhaltstypen und Tätigkeitsformen, entstanden am britischen Arts and Humanities Data Service (AHDS).
2005	ICT Methods Network	Eine vom britischen Arts and Humanities Research Council geförderte Initiative zur Evaluation computergestützter Forschung in Großbritannien, die einen Index mit Termini für über fünfzig digitale Forschungsaktivitäten erarbeitet hat.
2007	arts-humanities.net	Ein Webportal, das die Digital Humanities aufbauend auf der Klassifikation des ICT Methods Network katalogisierte.
2010	Scholarly Research Activity Model (SRAM)	Das Scholarly Research Activity Model ist ein auf dem Metamodell <i>CIDOC-CRM</i> aufbauendes Modell zur Beschreibung der Beziehung von Akteur_innen, Ressourcen, Prozeduren und anderen Entitäten in Forschungsprozessen. Es entstand im Kontext des European Holocaust Research Infrastructure -Projektes.
2010	The Landscape of Digital Humanities	Wegweisender Artikel von Patrik Svensson, Mitarbeiter des HUMLab , welcher Digital Humanities-Aktivitäten zum ersten Mal nicht rein nach methodischen Gesichtspunkten, sondern im Hinblick auf Unterschiede im Technologie- und Wissenschaftsverständnis systematisiert.
2010	Digital Humanities at Oxford	Eine Anpassung und Erweiterung der Terminologie des ICT Methods Networks zur Beschreibung der Digital Humanities-Forschung an der Universität Oxford.
2011	Bamboo DiRT	Bamboo Digital Research Tools (DiRT) [Verlinkung wurde aufgrund einer veränderten URL von der Red. entfernt] ist eine Online-Datenbank, die im amerikanischen Bamboo-Projekt initiiert wurde, welches die Katalogisierung und Klassifizierung digitaler Forschungswerkzeuge zum Ziel hat.
2011	NeDiMAH	Das Network for Digital Methods in the Arts and Humanities (NeDiMAH) war ein Projekt, das von der Europäischen Forschungsförderung von 2011 bis 2015 mit dem Ziel unterstützt wurde, auf unterschiedlichen Wegen den Stand digitaler Methoden in den europäischen Geisteswissenschaften zu evaluieren.
2013	SDM	Das Scholarly Domain Model (SDM) ist ein auf unterschiedlichen Abstraktionsebenen operierendes Metamodell zur Beschreibung geisteswissenschaftlicher Forschung, welches in dem mit EUROPEANA assoziierten Projekt DM2E definiert wurde, um Anforderungen an die EUROPEANA-Infrastruktur leichter identifizieren zu können.
2014	TaDiRAH	Die Taxonomy of Digital Research Activities in the Humanities (TaDiRAH) ist ein hierarchisch strukturiertes Vokabular zur Beschreibung digitaler Forschungspraktiken, die im DARIAH-DE Kontext entstand.
2015	NeMO	Die NeDiMAH Method Ontology ist eine wesentlich durch die Digital Curation Unit Athen betreute Zusammenführung vorheriger Modelle als Web Ontology.
2015	DiMPO	Das Digital Methods and Practices Observatory (DiMPO) ist eine DARIAH-EU -Arbeitsgruppe zur empirisch gestützten Dokumentation digitaler Forschungsmethoden.

Die Arbeit am Begriff

An den verschiedenen Modellen, Taxonomien und Vokabularien lassen sich unmittelbar eine Reihe von Schwierigkeiten veranschaulichen. Einige davon betreffen die konzeptuelle Arbeit am Modell selbst, andere die theoretische Herangehensweise an die Fragestellung. Beide Probleme sollen kurz anhand einiger Beispiele illustriert werden. So finden sich in der NeDIMAH Method Ontology in der Kategorie *ActivityType* nebeneinander unter anderem folgende Terme: *Modeling*, *Visualizing*, *Machine Learning*, *Cluster Analysis*, *Stylometry*, *Lemmatizing*, *Debugging*.

Wechsel des Mediums

Was auch ohne weitere Erläuterung sofort ins Auge sticht, sind die ganz unterschiedlichen Weisen, in denen das Digitale von den jeweiligen <digitalen Methoden> adressiert wird. Diese Unterschiedlichkeit, die der Taxonomie implizit bleibt, fordert eher zur Nachfrage heraus, als dass sie einer nachhaltigen Bestimmung des Begriffs näherkäme. Modellieren und Visualisieren sind zwar Tätigkeiten, deren besondere Bedeutung bei der forschungsgeleiteten Nutzung digitaler Technologien Wenige in Frage stellen würden, es sind jedoch keine Tätigkeiten, die aus einer computergestützten Forschungspraxis selbst entstanden wären. Die Formalisierung von Forschungsproblemen und Forschungsquellen sowie die graphische Veranschaulichung von Sachverhalten sind – in unterschiedlicher Art und Weise – seit jeher **Bestandteil von Forschungspraxis**. Worin die Besonderheit einer digitalen Methodologie der Modellierung und Visualisierung zu finden sein soll, bleibt bei dieser Begriffsarbeit im Dunkeln. Intuitiv ist man geneigt anzunehmen, dass ihnen in der Arbeit mit digitalen Technologien eine größere Bedeutung zugeschrieben wird als zuvor. Allerdings ist anzumerken, dass eine solche Einschätzung nicht selten mit einer mehr als anfechtbaren Festschreibung dessen einhergeht, wie Technologien zu nutzen sind und welche Aufgaben ein Computer übernehmen sollte.

Die Tätigkeit des Messens

In Begriffen wie *Stilometrie* oder, im filmwissenschaftlichen Kontext gebräuchlicher, *Kinemetrie*, wird ein anderer Bezug auf das Digitale hergestellt. Hier ist es die Tätigkeit des Quantifizierens und Messens, die in den Vordergrund rückt. Digitale Technologien werden so zu empirischen Werkzeugen, die, wie Yuri Tsivian es einmal ausdrückte, dazu auffordern, «alles zu quantifizieren, was nicht quantifiziert werden kann».³ Sich auf den Akt des Messens als Methode an sich zu beziehen, ist aber genauso wenig informativ wie aufschlussreich für eine genauere Bestimmung digitaler Methodologie. Am Leben erhalten wird vielmehr das häufig artikuliert Vorurteil, dass digitale Methoden einen empiristischen und positivistischen Kern besäßen und damit mittelbar ein Symptom der «neoliberalen Übernahme der Universität» darstellten.⁴ Diese Variante des Methodenstreits wiederum besitzt eine deutlich längere Geschichte als die Idee digitaler Methoden selbst und ist deshalb für die hier aufgeworfene Fragestellung kaum hilfreich. Darüber hinaus unterschlägt eine Fokussierung auf die Praxis des Messens die **unterschiedlichen Rollen**, in denen digitale Technologien im Forschungskontext auftreten können. Auf diesen Umstand hat im medienwissenschaftlichen Zusammenhang schon Patrick Vonderau aufmerksam gemacht, indem er einem rein quantitativen Verständnis digitaler Technologien das Konzept der «[Datenbanken als mediale Praxis](#)» gegenübergestellt hat.⁵ Folglich lässt sich mit digitalen Technologien ausgesprochen gut messen, sie führen jedoch nicht allein und unausweichlich zu einer rein quantitativ ausgerichteten Forschungsmethodik.

Transfer von Methoden

Die Auflistung von Begriffen wie «maschinelles Lernen» oder «Cluster-Analyse» verweist auf eine weitere Strategie, der Schwierigkeit einer näheren Bestimmung digitaler Methoden zu begegnen. Neben der oftmals taxonomischen Ungenauigkeit – eine Cluster-Analyse ist ein spezifisches Verfahren innerhalb des Feldes maschinellen Lernens, wird aber in NeMO gleichwertig kategorisiert – ist anzumerken, dass sich beide Begriffe auf statistische Methoden beziehen. Zwar finden diese Methoden durch digitale Technologien ohne Frage eine breitere Anwendung auch innerhalb der medienwissenschaftlichen Forschung, trotzdem sind es im Kern statistische Methoden, die in keinem Abhängigkeitsverhältnis zu digitalen Technologien stehen. Im Begriff des «Debugging» wird dieser **Versuch der Bestimmung digitaler Methoden** durch Methoden aus anderen Disziplinen, hier der Informatik, noch anschaulicher.

Neue Artefakte

Ein letzter Definitionsversuch führt über den Umweg des Erzeugnisses eines als methodisch organisiert begriffenen Prozesses. So nennt Ben Kaden die «[Herstellung digitaler Editionen](#)» eine digitale Methode.⁶ **Digitale Editionen** gehören in der Tat zu den am stärksten wahrgenommenen Forschungsergebnissen der Digital Humanities. Mittlerweile existieren zudem Versuche des Zentrums für Musik und Film Informatik und seiner Film Encoding Initiative,⁷ zugehörige Ansätze auch für die Filmwissenschaften fruchtbar zu machen. Jedoch wird auch hier die Schwierigkeit einer Bestimmung des Konzepts digitaler Methoden substituiert, nämlich durch die Gegenständlichkeit und

Unmittelbarkeit des Endprodukts. Solange elementare Aspekte des Herstellungsverfahrens dieser Edition nicht so systematisiert werden, dass sich daraus Schlussfolgerungen bezüglich digitaler Forschungspraktiken ableiten lassen, wird letztlich lediglich das Vorhandensein einer digitalen Repräsentation der Edition konstatiert.

Methodische Verschiebungen

Es lässt sich daher zusammenfassen, dass der Begriff der digitalen Methode, sofern produktiv anwendbar, an Stelle eines klar beschreibbaren Methodenportfolios eine Reihe zumeist sehr subtiler andauernder Verschiebungsprozesse adressiert. In ihnen gewinnen einzelne Forschungspraktiken mitunter ein größeres Gewicht, die Anwendung einzelner Methoden wird leichter, und folglich wechseln auch Anwendungsszenarien unter Beteiligung anderer Akteur_innen und Forschungsgegenstände. Repräsentationsformen von Forschungsgegenständen wechseln oder werden modifiziert. Eine genauere Untersuchung all dieser und anderer Prozesse könnte – im Sinne einer [Praxeologie der Geisteswissenschaften](#) – eine aussagekräftige Kartographie gegenwärtiger Forschungspraktiken ermöglichen. Die Auswirkungen einer forschungspraktischen Integration digitaler Technologien könnten dabei klarer zu Tage treten. Genuin digitale Methoden, deren Existenz durch die Aktivitäten und Narrative der Digital Humanities nahegelegt werden, wird und kann eine solche Beobachtung jedoch nicht zu Tage fördern.

Doch auch das Leitmotiv der Verschiebung birgt Gefahren für eine Analyse digitaler Methoden. So benennt Kaden in seinem Versuch einer [«Epistemologie digitaler Methoden in den Geisteswissenschaften»](#) fünf binäre Spannungsfelder,⁸ innerhalb derer methodische Verschiebungen durch digitale Methoden angestoßen werden:

- Qualitative vs. quantitative Verfahren
- Intellektuelle vs. werkzeuggestützte Analyse
- Individuelles vs. kollaboratives Arbeiten
- Materiale vs. digitale Medialität
- Ergebnisorientierte vs. prozessorientierte Publikation

Auch diese Dichotomien erscheinen aus mehreren Gründen als problematisch. Von besonderer Bedeutung im vorliegenden Kontext ist die Tatsache, dass sie – ganz im Sinne Kadens – selbst eine Gerichtetheit unterstellen, die den jeweils rechten Pol (quantitativ, werkzeuggestützt etc.) zu einem generischen Effekt digitaler Technologie erklärt. Die Frage nach digitalen Technologien wird so auf die Frage reduziert, inwiefern Methoden in den Geisteswissenschaften quantitativer, kollaborativer u.ä. werden. Digitale Medialität, quantitative Verfahren, werkzeuggestützte Analyse usw. gehören hier zur selben Kategorie. Allerdings war der Gebrauch von Werkzeugen natürlich schon immer Bestandteil auch der <analogen> Forschung. Des Weiteren hat die digitale Medialisierung von Forschung zum Beispiel sowohl **prozessorientierte Publikationspraktiken** als auch neue **ergebnisorientierte Publikationsformen** hervorgebracht.⁹ Auch bleibt unklar, was genau Kriterium eines kollaborativen Arbeitens sein soll und inwiefern ein angenommenes Mehr an Kollaboration die Merkmale kollaborativen Arbeitens selbst verändert.

Innerhalb des Transformationsprozesses, den digitale Technologien in den Geisteswissenschaften ausgelöst haben, kann der Begriff der digitalen Methode diesen Problemen zum Trotz gleichwohl etwas leisten, stößt er doch immer von Neuem einen Prozess der Aushandlung darüber an, was Digitalisierung bedeutet. Er arbeitet mithin als Katalysator eines Diskurses. Um in dieser Form leistungsfähig zu bleiben, erscheint es allerdings notwendig, auf normative Schließungen, wie sie in den unterschiedlichen hier verhandelten Projekten angestrebt wurden, grundsätzlich Verzicht zu leisten. Stattdessen sollte digitale Methodologie als **Verhandlungsraum** begriffen werden, der Akteur_innen dazu befähigt, in Auseinandersetzung mit, aber auch in Abgrenzung von bestehenden Ansätzen für ein bestimmtes Forschungsanliegen passgenaue Methoden zu entwickeln.

Mehrteilige Reihe

1. [Taxonomien computergestützter Forschung. Johannes Pause und Niels-Oliver Walkowski zu digitalen Methoden und den Digital Humanities, Teil 1](#)
2. [Scalable viewing. Johannes Pause und Niels-Oliver Walkowski zu digitalen Methoden und den Digital Humanities, Teil 2](#)

-
- 1. Willard McCarty, Harold Short: Mapping the field. Report of ALLC meeting held in Pisa, April 2002, in: European Association for Digital Humanities, dort datiert 2002, <http://eadh.org/methodologies>, zuletzt gesehen am 22.10.2018.
 - 2. Ebd.
 - 3. Cass R. Sunstein, zitiert nach Yuri Tsivian: About, in: *Cinematics*, <http://www.cinematics.lv/index.php>, zuletzt gesehen am

20.10.2018.

- [4.](#) Daniel Allington, Sarah Brouillette, David Golumbia: Neoliberal Tools (and Archives): A Political History of Digital Humanities, in: *Los Angeles Review of Books*, dort datiert 01.05.2016 <https://lareviewofbooks.org/article/neoliberal-tools-archives-political-history-digital-humanities/>, zuletzt gesehen am 22.10.2018.
- [5.](#) Patrick Vonderau: Quantitative Werkzeuge, in: Malte Hagener, Volker Pantenburg (Hg.): *Handbuch Filmanalyse*, Wiesbaden 2017, 1–15, hier 7. Vgl. zudem Stefan Böhme et al. (Hg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*, Münster 2012.
- [6.](#) Ben Kaden: Zur Epistemologie digitaler Methoden in den Geisteswissenschaften (Preprint), in: *Zenodo*, 2016, DOI: [10.5281/zenodo.50623](https://doi.org/10.5281/zenodo.50623).
- [7.](#) Skadi Loist: Film Encoding Initiative (FEI) tries to annotate films ..., in: Twitter, dort datiert 06.07.2018, <https://twitter.com/SkadiLoist/status/1015172860703371264>, zuletzt gesehen am 22.10.2018.
- [8.](#) Kaden: Zur Epistemologie digitaler Methoden in den Geisteswissenschaften.
- [9.](#) Vgl. Niels-Oliver Walkowski: Digital Publications Beyond Digital Communication, in: *DARIAH-DE Working Paper Series*, Nr. 17, 2016, urn:nbn:de:gbv:7-dariah-2016-3-4.

[Johannes Pause](#)

[Niels-Oliver Walkowski](#)

Teaserbild: [Freestocks](#) auf [Unsplash](#)



Schlagwörter: [Digital Humanities](#) [Methoden](#) [Openness](#)

👍 DAS KÖNNTE DICH AUCH INTERESSIEREN ...



WIR MÜSSEN REDEN. ÜBER DAS VERHÄLTNISS VON FORSCHUNGSDATEN UND MEDIENWISSENSCHAFT — Dietmar Kammerer und Kai Matuszkiewicz zum Auftakt der Sonderreihe Forschungsdaten in der Medienwissenschaft

03/11/2021



DIGITALE MEDIEN UND METHODEN — Simon David Hirsbrunner zur Offenheit digitaler Methoden, Infrastrukturen und Daten in der medienwissenschaftlichen Analyse sozialer Netzwerke

29/09/2020

SCHREIBE EINEN KOMMENTAR

Kommentar *

Name *

E-Mail *

Website

Kommentar abschicken

Diese Website verwendet Akismet, um Spam zu reduzieren. [Erfahre mehr darüber, wie deine Kommentardaten verarbeitet werden.](#)



{{site_title}} © {{year}}. Alle Rechte vorbehalten.

Powered by WordPress. Theme by Press Customizr.



Ein Blog präsentiert von Hypotheses - [Zum OpenEdition-Katalogeintrag](#) - [Datenschutzerklärung](#) - [Problem melden](#)

[Syndication Feed](#) - [Impressum](#) - ISSN 2629-6020