

eHumanities aus Sicht eines Förderers

Helge Kahler

Referat 425 (Geistes-, Sozial- und Kulturwissenschaften, Akademien,
Forschungsmuseen)
Bundesministerium für Bildung und Forschung
53170 Bonn

helge.kahler@bmbf.bund.de

Abstract: Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) fördert eine Reihe von Projekten aus dem Bereich der eHumanities. Der Vortrag berichtet über aktuelle und anstehende Aktivitäten.

1 eHumanities – Chance für die Geisteswissenschaften

„Die Geisteswissenschaften“ sind ein Sammelbegriff für eine Reihe von Disziplinen mit unterschiedlichen Gegenständen und Methoden. Bei allen Unterschieden wächst bei vielen Geisteswissenschaftlern die Erkenntnis, dass Informations- und Kommunikationstechnologie dazu beitragen kann, alte wissenschaftliche Fragen besser und einige neue Fragen überhaupt erst beantworten können. In diesem Sinn kann die angemessene Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologie die Methoden und auch die Erkenntnisse der Geisteswissenschaften erweitern und diese so zu „erweiterten Geisteswissenschaften“, i.e. „enhanced Humanities“, i.e. eHumanities machen.

Die Erweiterung kann sich auf alle Bereiche der Datenerfassung, -analyse, -verwertung und -speicherung beziehen. Gängige Beispiele sind die Digitalisierung von Text oder Bildern, ihre Annotation mit Metadaten, ihre Visualisierung oder ihre Bearbeitung mit Hilfe geeigneter Applikationen.

Das Bundesministerium für Bildung und Forschung unterstützt seit einigen Jahren ausgewählte Pilotprojekte aus dem Bereich der eHumanities und plant, diesen Bereich noch stärker in den Fokus der Projektförderung zu nehmen.

2 eHumanities – Chance für die Informatik

Die Unterstützung der Geisteswissenschaften mit Methoden der Informatik bietet aber auch der Informatik Chancen. In den vergangenen Jahrzehnten sind eine Reihe von anwendungsorientierten Spielarten der Informatik entstanden, die der Einbringung von Methoden und Werkzeugen der Informatik in anderen Disziplinen folgten: technische, praktische und angewandte Informatik oder Wirtschafts-, Medizin- und Umweltinformatik.

Die Geisteswissenschaften können einerseits von der Informatik profitieren, sie können ihr aber auch andererseits ein hochinteressantes Anwendungsfeld anbieten. Und ebenso, wie es in der Vergangenheit begabte Schüler in die Informatik zog, die an der Unterstützung von Betrieben durch Workflow-Systeme oder an der Simulation der Entstehung von Galaxien interessiert waren, können und sollen zukünftig immer mehr Informatikstudierende ihre Lieblingsanwendung in den Geisteswissenschaften finden. Dabei können sie von so unterschiedlichen Fragen getrieben sein, wie man über die Verbindung archäologischer Daten mit Georeferenzdaten eine historische Gegebenheit verortet oder die Frage, wie man mit statistischen Methoden und geeigneter Visualisierung interaktiv bestimmen kann, welcher Autor einen bestimmten aramäischen Text geschrieben hat oder wie man bei modernen Autoren oder barocken Komponisten herausfindet, wer von wem abgeschrieben hat.

Weitere Fragen werden zweifellos von kreativen Geisteswissenschaftlern und Informatikern generiert werden, wenn sie jeweils mit den Möglichkeiten, die Informatikmethoden und –werkzeuge für Geisteswissenschaften bieten, vertrauter werden.

Im Übrigen bieten die Geisteswissenschaften mit ihren großen mehr oder weniger gut strukturierten Datenmengen durchaus nicht nur eine rein feingeistige und ansonsten wenig nützliche Tätigkeit für Informatiker. Die Fähigkeit, insbesondere aus großen Text- und Bilddatenmengen sinnvolle Information zu extrahieren und Möglichkeiten zur Weiterverarbeitung zu bieten, ist mit zunehmender Digitalisierung und Vernetzung immer stärker gefragt.

In der Kooperation von Informatik und Geisteswissenschaften liegt noch ein riesiges Potential, das nicht unausgeschöpft bleiben sollte.