

# Willkommen in der Welt der «Digital Humanities»



Wir leben in einer unglaublichen Zeit – das lässt sich immer wieder feststellen. Waren Probleme und Herausforderungen schon mit herkömmlichen Mitteln – d. h., mittels Reflexion und Diskussion – nur schwer einzukreisen und herauszuarbeiten, so zeigt uns inzwischen jeder Tag aufs Neue, dass «das Medium die Botschaft ist», wie Marshall McLuhan es auszudrücken pflegte. Bei einer jüngsten Debatte zum Thema «Geisteswissenschaften und neue Technologien» ging es in der Universität Lausanne um die mit den neuen Medien verknüpften Transformationen in der Narration.

Dort fielen mir u. a. Aussagen auf wie: «Der Computer befreit uns von physischen Objekten, er ist eine Maschine, die Wertobjekte schafft», so Frédéric Kaplan, renommierter Forscher an der Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (EPFL). Er bezieht sich dabei auf sein Buch «La métamorphose des objets» (FYP Editions, 2009). Wir befinden uns in der virtuellen Realität (Oxymoron!), wie bei Datenbanken oder Computerspielen, mit denen sich immer mehr Menschen mit an Sucht grenzender Leidenschaft beschäftigen. Im Zusammenhang mit Computerspielen spricht man von «*gamification*» des Lebens (game = Spiel). Die geniale junge Game Designerin Jane McGonigal (geboren 1977) hat soeben ein Buch mit dem Titel «*Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*» zu diesem Thema herausgebracht. Die Realität ist gebrochen ...

Virtualisierte Objekte lassen sich per Computer an weitentfernte Orte transportieren und dort in neue Objekte umwandeln, die in der Folge wieder konkretisiert werden können. Ein Kreislauf zwischen Materialität und Immaterialität.

Der Begriff «*Digital Humanities*» tauchte im Jahr 2001 auf, und seine Entwicklung ging sehr schnell vonstatten (wie man in Google sehen kann). Wikipedia definiert ihn als «Lehr-, Forschungs- und Entdeckungsbereich an der Schnittstelle zwischen Informatik und Geisteswissenschaften». Das mit der Materie befasste Team der Universität Lausanne meint dazu: «Im digitalen Zeitalter wird selbst der Träger unseres Gedankenguts in den Geisteswissenschaften durch den Wandel in unserer Bezugnahme zum Text in Frage gestellt.» In den «*Digital Humanities*» wird unsere Art der Wissenserfassung und der Ergebnisvermittlung neu überdacht. Stellen wir uns nur die Perspektiven vor, die dadurch entstehen, dass alles, was bislang im Laufe der Geschichte geschrieben wurde, vernetzt werden kann. Neue Tools erlauben die Prüfung riesiger Text- und Bildinhalte (die Plagiatserkennung ist dabei ein einfaches Beispiel). Dies gilt natürlich auch für die Biomedizin.

«*What we mean by scholarship (akademische Arbeit) itself changes in the process.*»

Paradigmenwechsel: Die Qualität des Universitätsdozenten misst sich nicht mehr an seiner Gelehrsamkeit, sondern an seiner Fähigkeit, den Studierenden zu vermitteln, wie Informationen optimal aufzunehmen, in Relation zu setzen und zu interpretieren sind. Mit den Programmen zur Digitalisierung von Bibliotheken wird minutiöse geistige Arbeit Vergangenheit, an die wir uns – so einige Unkenrufe – noch wehmütig erinnern. Wir evozieren elektronische Peer Reviews von zu veröffentlichenden Beiträgen, die potentiell umfassender sind, als dies die einzelner Experten sein können. Im Zusammenhang mit der Rechtsprechung, mit Rechts- oder Prozessgutachten wies die *New York Times* jüngst darauf hin, dass künftig «Armeen teurer Rechtsberater durch billige Software ersetzt werden können» («armies of expensive lawyers be replaced by cheap software»).

Eine Frage der Macht: Das strategische Spiel der Beherrschung der Instrumente und Netze, die diese Entwicklungen erlauben. Dazu F. Kaplan: «Google spielt heute die beherrschende Rolle in dieser digitalen Wissensorganisation. In Europa haben sich viele Stimmen erhoben: Vor allem Google wird vorgeworfen, ein Unternehmen – und amerikanisch – zu sein. Trotz der Qualität und der Gebührenfreiheit seiner Dienste würden wir – so die Warner – Google unser kulturelles Erbe und die Mittel, es zu erforschen, nicht anvertrauen.» Welche Alternativen bleiben? In den letzten Jahren gab es einige Projekte mit digitalen öffentlichen Büchereien, die staatlich finanziert werden. Aber, so Kaplan, ein staatlicher Google wäre wohl kaum der richtige Weg, eher ein dezentralisierter «*bottom up*»-Ansatz.

Ein weiterer Bereich und Anlass zur Sorge für die Archivare ist die Fluidität, die Unstetigkeit numerischer Daten. Es ist nicht nur fraglich, ob wir das, was heute aufgezeichnet wird, in ein bis zwei Generationen überhaupt noch lesen können, auch die Substanz, der Inhalt der elektronischen Dokumente ändert sich ständig – wie bei Zitaten zu sehen, wo systematisch der Begriff «Seite besucht am ...» auftaucht. Virtuelle Fakten verfügen nicht über die konkreten Merkmale einer prähistorischen Statue oder eines Bildes aus der Renaissance.

Einer meiner Lehrer im Gesundheitswesen sagte vor vierzig Jahren: «*There is a great future for complexity.*» Der Historiker des Mittelalters Emmanuel LeRoy Ladurie schrieb bereits 1968: «Der künftige Historiker ist entweder Programmierer oder es gibt ihn überhaupt nicht mehr.» Will man den aktiven Befürwortern der «*Digital Humanities*» Glauben schenken, so sind wir bereits an diesem Punkt angelangt.

Jean Martin, Mitglied der nationalen Ethikkommission  
und der Redaktion

jean.martin@saez.ch