Was tun mit der Weisheit der Massen?

Anne Baillot

▶ **To cite this version:**

Anne Baillot. Was tun mit der Weisheit der Massen?: Moderne Philologie im digitalen Zeitalter.. Stefanie Stockhorst; Marcel Lepper; Vinzenz Hoppe. Symphilologie. Formen der Kooperation in den Geisteswissenschaften, Vandenhoeck & Ruprecht, 2015, Symphilologie. Formen der Kooperation in den Geisteswissenschaften, 978-3-8471-0567-1. halshs-01232091

HAL Id: halshs-01232091
https://shs.hal.science/halshs-01232091

Submitted on 22 Nov 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Was tun mit der Weisheit der Massen?

Moderne Philologie im digitalen Zeitalter

Anne Baillot, August 2015

Philologisch zuverlässige, digitale Texte bereitzustellen ist eine der größten Herausforderung, die der modernen Literaturwissenschaft bevorsteht. Noch scheitert die Erfüllung dieser Aufgabe an der begrenzten bzw. verfehlten Rezeption, die online-Texten widerfährt. Es fehlt immer noch weitestgehend das Bewusstsein dafür, was ein philologisch zuverlässiger digitaler Text ist oder gar, dass es solche geben kann. Zahlreiche Literaturwissenschaftler_innen orientieren sich nach wie vor an gescannte Buchseiten – dabei sind Scans, selbst von Buchseiten, nur begrenzt als Text zu betrachten, und sicherlich nicht als philologisch zuverlässiger Text.

Die Schwierigkeit, gute digitale Texte als solche zu identifizieren, addiert sich mit negativen Vorurteilen gegenüber der Produktion von Wissen durch eine Gemeinschaft im Gegensatz zur Leistung eines Einzelnen[1]. Denn die digitale Textproduktion ist in der Regel Gemeinschaftssache, und damit kann sie als Paradebeispiel für die in diesem Band im Mittelpunkt stehende Symphilologie im Sinne einer gemeinsamen Produktion von wissenschaftlich gesichertem Text und Textwissen fungieren.

Digitale Literaturwissenschaft ist in ihrer Grundstruktur kollaborativ, doch es gilt, die unterschiedlichen Ebenen zu differenzieren, auf denen diese Zusammenarbeit stattfindet. Die Struktur dieser verschiedenen Niveaus wird oft verkannt, was zu Missverständnissen führt, insbesondere in der Anerkennung der damit einhergehenden geisteswissenschaftlichen Leistung. So soll es im Folgenden darum gehen, die Mechanismen der kollaborativen digitalen Textherstellung zu entschlüsseln, wie sie heute weltweit praktiziert wird; die digitalen Textstandards darzustellen, die *auch* von einer (teilweise institutionalisierten) Gemeinschaft herausgearbeitet werden; Wege zu zeigen, wie man sich diese textuellen Methoden produktiv und zukunftweisend aneignen kann; und letztlich dadurch auch die Formen der Zusammenarbeit zu reflektieren, die in den letzten Jahrhunderten die geisteswissenschaftliche Wissensproduktion subkutan durchzogen haben.

Die philologische Tätigkeit, wie sie in diesem Band thematisiert wird, deckt alle einschlägigen Bereiche ab und reicht vom Edieren über das Annotieren und Kommentieren bis hin zum Interpretieren und Kritisieren. Im Rahmen dieses Aufsatzes werde ich mich nicht dieser Vielfalt an Aspekten widmen, sondern mich auf zwei darunter vorrangig konzentrieren: Textherstellung (Edition) und Textauszeichnung (Annotation), die in der digitalen Welt eng mit einander zusammenhängen. Die anderen Aspekte der philologischen Arbeit (Kommentieren, Interpretieren, Kritisieren) werden am Rande erwähnt.

[1] Vgl. die Einleitung zu diesem Band.

Hier stehen also die kollaborativen Methoden im Mittelpunkt, die bei der Herstellung von digitalen Texten für die moderne Literaturwissenschaft, primär in der Edition und in der Auszeichnung, verwendet werden. Ich gehe zunächst auf die unterschiedlichen Arten von wissenschaftlichen digitalen Editionen ein, die es heute gibt. Im Anschluss werden die Prinzipien der sogenannten social editions dargestellt, die auf breit aufgestellten Kollaborationen basieren, sowie auf dem immer weiter verbreiteten Phänomen der spielbasierten Kooperationen. Im Fazit wird der Bogen zur frühromantischen Symphilologie geschlagen.

1. Digitale wissenschaftliche Editionen: Typologien und Qualitätsstandards [2]

Ehe ich auf den hier einschlägigen Aspekt der kollaborativen Ausarbeitung von digitalen Editionen eingehe, sollen zum besseren Verständnis der Produktions- und Rezeptionsphänomene, die damit zusammenhängen, ein paar grundsätzliche Bemerkungen zur Typologie der wissenschaftlichen digitalen Editionen vorangeschickt werden.

In der deutschen editionswissenschaftlichen Tradition haben sich für den Druck eine Reihe von Kategorien etabliert, die schon auf der Titelseite einer jeweiligen Edition die Form ihrer Ausarbeitung signalisieren („Studienausgabe", „historisch-kritische Edition", „Leseausgabe", „Faksimile-Ausgabe"…). Demgegenüber gibt es in digitalen Editionen derzeit keine feste Begrifflichkeit, die einheitlich verwendet wird. [3] In Ermangelung einer eindeutigen Artikulation der Editionsart erschließt sich (zumindest im deutschsprachigen Bereich) für die Leser_innen bzw. Nutzer_innen, und insbesondere die an Kenntlichmachung der Editionsart gewohnten Wissenschaftler_innen, nicht unmittelbar, ob es sich um wissenschaftlich fundierte oder dilettantisch bzw. privatkapitalistisch betriebene Editionen handelt, die jeweils online konsultierbar sind.

[2] Zur Vertiefung der definitorischen Aspekte, s. meinen Artikel mit M. Schnöpf „Von wissenschaftlichen Editionen als interoperable Projekte, oder: Was können eigentlich digitale Editionen?", in: *Historische Mitteilungen der Ranke-Gesellschaft*, Beiheft *Die Zukunft der Digital Humanities* hrsg. von W. Schmale, August 2015.

[3] Die Titel variieren in ihrer Ausformulierung stark. Versuche, Typologien einheitlich zu etablieren, haben sich derzeit nicht durchgesetzt. Teilweise wird ausschließlich mit „digitaler Edition" gearbeitet (https://www.uzh.ch/cosmov/edition/ssl-dir/V4/), teilweise wird die Textgattung mit angekündigt (http://www.briefedition.alfred-escher.ch/, http://august-wilhelm-schlegel.de/briefedigital/); bei Gesamtwerken steht oft der edierte Autor im Mittelpunkt und/oder der Begriff „Portal" (http://www.weber-gesamtausgabe.de/, http://hhp.uni-trier.de/Projekte/HHP/start). Eine Ressourcenzusammenführung aus Primär- und Sekundärquellen findet man bei Nietzschesource (http://www.nietzschesource.org/), ansonsten werden Quellenmischungen oft unter dem schlichten Begriff „Digital" subsumiert; vgl. bspw. http://www.derdigitalepeters.de/ . Immer mehr werden im deutschsprachigen Bereich Begriffe aus der traditionellen Editionswissenschaft selbst auf digital born Editionen transponiert; vgl. http://www.arthur-schnitzler.de/. Die am 15. Juli 2015 freigeschaltete Edition der Fontane-Tagebücher ist die einzige, die sowohl die „Portal"- als auch die traditionelle editionswissenschaftliche Begrifflichkeit verwendet, und auch interessanterweise die einzige, die den Namen der Haupteditorin so prominent hervorhebt (http://fontane-nb.dariah.eu/index.html) – ein einmaliger Versuch, traditionelle mit modernen Qualitätskriterien zusammenzuführen.

Im nordamerikanischen Raum ist die Etablierung von Typologien bei digitalen Editionen weiter fortgeschritten, nicht zuletzt, weil dort dem digitalen Medium eine länger zurückliegende, und damit inzwischen größere Akzeptanz widerfährt. Insgesamt spricht man in der Regel bei digitalen wissenschaftlichen Editionen von electronic scholarly editions[4]. Die Unterschiede zwischen den Editionsarten lassen sich entweder anhand ihrer editorischen Prämissen definieren (wobei hauptsächlich das Verständnis von Text als autorisiertes Werk, als Prozess oder als Dokument einschlägig ist)[5] oder aber – ein für die hiesigen Betrachtungen besonders interessanter Ansatz - anhand der technischen Grundlage, auf der die Struktur der jeweiligen Edition basiert. Eine solche Typologie schlägt der Spezialist für social editions Ray Siemens vor:

> a basic typology of electronic scholarly editions via the approach each type takes in handling and engaging its textual materials: from edited electronic text plus analytical tools for its readers (dynamic text), to text plus a static set of additional supporting materials in digital form for reader navigation and subsequent analysis (hypertextual edition), to text augmented by both dynamic analytical means and hypertextuality-linked access to fixed resources plus automated means of discovering and interrelating external resources (dynamic edition). Such a typology, reductive as it may be, allows us to look forward – as Robinson (2010), Shillingsburg (2006), Bryant (2002), McGann (2001), Gabler (2010) and many others (as well as those mentioned, beyond specific citation) have encouraged us to do variously.[6]

Es fragt sich aber, wie hoch der Erkenntnisgewinn für die Nutzer_innen sein kann, die von einer Betitelung „Dynamische Edition“ auszugehen haben. Mit Editionsarchitektur und Ausarbeitungsvorgängen sind Nutzer_innen nicht immer vertraut, und so können nicht explizit eingewiesene Nutzer_innen schlecht einschätzen, womit sie es im Sinne einer Verortung in der ganzen Palette des Möglichen zu tun haben. Und so stellt sich akut für die Nutzer_innen die Frage, woran sie bei einer online-Ressource, die ihnen eine edierte Textquelle zur Verfügung stellt, die wissenschaftliche Qualität festmachen können.

Anleitungen zur Beurteilung von digitalen Editionen gibt es allerdings. Das Institut für Dokumentologie und Editorik hat einen einschlägigen „Kriterienkatalog für die Besprechung digitaler Editionen“[7] erarbeitet. Dabei steht keine editionsdefinitorische Aufgabe im

---

[4] So etwa das Referenzwerk von Peter Shillingsburgh: *Scholarly Editing in the Computer Age. Theory and Practice*, das bereits 1996 die dritte Auflage erlebt hatte.

[5] Vgl. SECA (wie Anm. 4), S. 11, 18, 21, 36 zum Beispiel. Solche Typologien schließen nicht primär an die deutsche, sondern die an die englischsprachige editionswissenschaftliche Tradition an, bei der Fragen der „text corruption“ und der Bewertung des dokumentarischen Wertes eines Textes im Mittelpunkt der Ausdifferenzierung zwischen Editionsarten stehen.

[6] R. Siemens et al., “Toward Modeling the Social Edition: An Approach to Understanding the Electronic Scholarly Edition in the Context of New and Emerging Social Media”, S. 2. (http://web.uvic.ca/~siemens/pub/2011-SocialEdition.pdf). Ray Siemens ist derjenige Forscher, der sich am meisten mit sozialen Editionen beschäftigt hat; neben den von ihm genannten Textwissenschaftlern wäre auch David Greetham zu nennen.

[7] http://ide.i-d-e.de/publikationen/weitereschriften/kriterien-version-1-1/ .

Mittelpunkt, sondern die Ausformulierung einer Reihe von Qualitätsstandards, die der Beurteilung von Editionen dienen sollen. Ebenfalls um Handlungsempfehlungen handelt es sich bei den Richtlinien der AG germanistische Editionen von 2012[8]. Die „Kriterien zur Begutachtung wissenschaftlicher Editionen" der Deutschen Forschungsgemeinschaft enthalten einen ähnlich formulierten Absatz zu digitalen Editionen.[9] Anhand dieser Empfehlungen lassen sich Qualitätskriterien für wissenschaftliche digitale Editionen am ehesten festhalten.

2. Kollaborative Mechanismen in digitalen Editionen: Arbeitsvorgänge und Autorschaftszuschreibung

Nach diesem Überblick zur Definition der wissenschaftlichen digitalen Editionen möchte ich nun zu der Frage übergehen, ob und inwiefern sich digitale Editionen grundsätzlich von Printeditionen unterscheiden, weil sie auf kollaborativen Mechanismen beruhen.

Vergleicht man digitale mit Printeditionen, steht die Nicht-Diskriminierung der Ein- bzw. Mehrzahl in der Herausgeberschaft (keiner der oben genannten Richtlinien geht es darum, die Qualität einer Edition an einer Einzel- bzw. Mehrfachautorschaft festzumachen) in einer bewährten Tradition. Wissenschaftliche Editionen des Zuschnitts eine historisch-kritischen Ausgabe sind selten Sache eines Einzelnen, erfordern sie ja eine Vielfalt von Kompetenzen und einen zeitlichen Aufwand, die mit den Ansprüchen des Publikations- und akademischen Markts längst nicht mehr mit der Kraft eines Einzelnen zu bewältigen sind (falls sie es je gewesen sind). In diesem Sinne unterscheiden sich wohl digitale Editionen nicht grundsätzlich von Printeditionen, die in der Regel die Entstehungszuständigkeiten mit Angaben wie „herausgegeben von", „kommentiert von" und „bearbeitet von" kennzeichnen.

Ein Unterschied liegt allerdings in der feingranularen Handhabung der wissenschaftlichen Editorschaft und Editorenfunktion. In der Printwelt definieren „herausgegeben von" und „bearbeitet von" sowohl Tätigkeiten als auch Hierarchien, insbesondere, was die wissenschaftliche Verantwortung für das Unternehmen angeht. Die digitale Handhabung von wissenschaftlicher Autorschaft (hier Editorschaft) ist im Kern demokratischer angelegt. Es werden erstens die Leistungen im Einzelnen erkennbar: Die Standards der digitalen Textherstellung, wie sie die Text Encoding Initiative seit den 1980er Jahren erarbeitet,[10] ermöglichen es, die Zuordnung von editorischen Leistungen viel genauer zu kennzeichnen als es in Printeditionen möglich wäre. Jede einzelne Anmerkung oder editorische Entscheidung kann einer bestimmten Person (und einem bestimmten Bearbeitungszeitpunkt) zugeordnet

[8] http://www.ag-edition.org/empfehlungen_editionen_v01.pdf .

[9] http://www.dfg.de/foerderung/grundlagen_rahmenbedingungen/informationen_fachwissenschaften/geistes_sozialwissenschaften/kriterien_begutachtung_wissenschaftlicher_editionen/index.html .

[10] Die Text Encoding Initiative ist selbst eine breit angelegte Gemeinschaft; vgl. http://www.tei-c.org/.

werden.[11] Damit steht zweitens keine Teamhierarchie im Vordergrund, sondern ein Kompetenznetz, das insgesamt die Edition zu tragen hat.

Auf diesen letzten Aspekt will ich hier nicht tiefer eingehen, wohl aber auf den ersten: Wie kann diese Autorschaftszuordnung en détail gewährleistet werden, ohne zu Lasten des Workflows und der Leserlichkeit zu gehen? Diese Möglichkeit wird dadurch gegeben, dass eine digitale Edition im Grunde zwei Textebenen enthält: die Anzeige im html (das, was die Nutzer_innen in ihrem Browser sehen) und den Quellcode, der wesentlich mehr Informationen enthält als die Anzeige (beim derzeitigen Stand der digitalen Editionsnutzung) anbieten kann.[12] Zu den TEI-Grundregeln gehört eine klare Dokumentation aller Arbeitsschritte, und damit aller Zuständigkeiten, die im Quellcode einsehbar sind.[13] Je nach Projektmittel und –ziel wird diese Verzeichnung unterschiedlich genau gehandhabt; ein Pflichtelement in XML/TEI-Dokumenten ist sie aber grundsätzlich. Das primäre Ziel einer peniblen Aufzeichnung der Zuständigkeiten und Arbeitsschritte besteht darin, Fehler möglichst leicht nachvollziehen und beheben zu können. Es hat aber auch zur Folge, dass der Beitrag des Einzelnen nicht mehr unter pauschalen Ausdrücken wie „bearbeitet von“ gekennzeichnet wird, sondern Schritt für Schritt rekonstruiert – und ausgewertet – werden kann.

Die Grundanlage digitaler Editionen (mit einem xml-Quellcode einerseits und einer html-Anzeige andererseits) macht es also möglich, beliebig viele Editoren mitwirken zu lassen, da sie bei jedem Beitrag die Möglichkeit haben, diesen zu signieren, ohne dass es den Nutzer im Lesefluss stören würde. Die juristische und inhaltliche Verantwortung kann entsprechend immer auf den Einzelbeitrag und auf den entsprechenden Autor abgewälzt werden. Dies eröffnet ein breites Feld an Möglichkeiten wissenschaftlicher Zusammenarbeit, die in so detaillierter Form in der Printwelt nicht gängig ist. So ist in einer digitalen Edition nichts einfacher, als einen Sachkommentar von einem ausgewiesenen Experten verfassen zu lassen, der nicht zum primären Editorenteam gehört, und dies ohne Lektüreverhalten zu stören und Ehrenkodex zu verletzen.

Aber „fremde“ Zuarbeiten zum editorischen Prozess können auch viel weiter gehen als das Verfassen eines Einzelkommentars durch einen Fachspezialisten. Die oben zitierte Typologie der digitalen Editionen von Ray Siemens orientiert sich speziell an der Form der Einbettung textfremder Inhalte („supporting material“) in das editorische Vorhaben. So gilt es insbesondere, den Inhalt und die Form solcher Beiträge genau zu bestimmen, die sowohl textfremde Informationen beinhalten als auch durch die digitalen Technologien die Möglichkeit in sich bergen, von außen in die Edition integriert zu werden. Was gehört zur

[11] Diese können entweder nicht in der Webanzeige erscheinen und ausschließlich im Quellcode vorhanden sein, oder beispielsweise in einem Pop-Up-Fenster erscheinen, womit der Lesefluss gar nicht gestört wird.

[12] Der Quellcode ist allerdings nicht immer konsultierbar. Alle o.g. Empfehlungsrichtlinien jedoch unterstreichen die Wichtigkeit davon, den Quellcode zur Verfügung gestellt.

[13] Die „revision history“ ist ein Pflichtelement im Header; vgl. http://www.tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/en/html/HD.html .

Edition und was nicht, wer gehört dazu und wer nicht? Es geht dabei um Informationen, die den Quelltext auf diversen Ebenen umrahmen: Metadaten informieren über die dokumentarische Quelle, linguistische Auszeichnungen über Wortarten, textgenetische Angaben über Zensurphänomene, Entitäten erlauben die (biographische, bibliographische, geographische etc.) Zuordnung von Eigennamen – um nur die gängigsten Verfahren zu nennen.

Zur Illustration der Herausforderungen, die damit zusammenhängen, möchte ich einige Erfahrungswerte ins Spiel bringen, die ich im Rahmen der vierjährigen Entwicklung der digitalen Edition *Briefe und Texte aus dem intellektuellen Berlin um 1800* gewonnen habe.[14] Wie es der Titel andeuten möchte, enthält diese (in der Anzeige traditionell gehaltene Edition, die für jedes Dokument einen Scan der Handschrift, mehrere Transkriptionen und Zusatzinformation bereitstellt) unterschiedliche Textsorten von unterschiedlichen Autoren, die die literarische und geisteswissenschaftliche Tätigkeit im Berlin der Sattelzeit dokumentieren und interpretierbar machen. Dort werden unter einem gemeinsamen Auszeichnungsschema Texte diverser Gattungen zusammengeführt.[15] Die Textaufbereitung qua Codierung (Annotation) weist zwei Schwerpunkte auf: Es geht einerseits darum, die Mechanismen der Textgestaltung zu erschließen (was wurde von den Autor_innen, ihren Nachlassverwalter_innen und Editor_innen, im Laufe der Zeit gestrichen, hinzugefügt, verbessert?) und andererseits darum, die Mechanismen der Zusammenarbeit dabei zu beobachten (wer hat in diesem Schreib- und Veröffentlichungsprozess was gestrichen, wer hat was von wem übernommen oder ist im Gegenteil von einer Lesart abgewichen?). Es werden damit sowohl die textuellen Phänomene erfasst (Streichungen, Hinzufügungen anhand der Handschrift) als auch die Zuordnung von Eingriffen und die Identifizierung von Erwähnungen von Personen und Werken. Führt man beide Ebenen zusammen, eröffnet sich die Möglichkeit, Zensur und Intertextualität großflächiger, und damit systematischer zu erforschen als es Fallbeispiele jeweils leisten können.

Damit ist ein wichtiger Aspekt dessen angesprochen, was die Eigenart von digitalen Editionen ausmacht und der auch erklärt, warum dies nicht anders als im Zusammenschluss von Kräften und Ressourcen zu bewerkstelligen ist, nämlich: die Größenordnung. Digitale Editionen haben das Potential, vergleichsweise große Informationsmengen mit einander zu verknüpfen. Die Edition *Briefe und Texte* zählt beispielsweise 12 000 Streichungen sowie über 6 000 verzeichnete Personen – alles Angaben, die manuell vorgenommen wurden. Dies ist sicherlich mit dem Apparat einer Mittel- bis Langzeitedition vergleichbar, aber mit dem Unterschied, dass wir uns im digitalen Bereich in der Regel in einem wesentlich

[14] Vgl. http://tei.ibi.hu-berlin.de/berliner-intellektuelle. Diese Edition ist weder autor- noch gattungzentriert, sondern mit Blick auf eine spezifische Forschungsfrage entwickelt worden. Was damit gemeint ist, habe ich zusammen mit Anna Busch im Aufsatz „Berliner Intellektuelle um 1800 als Programm – Über Potential und Grenzen digitalen Edierens“ erläutert (vgl. http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=19678&ausgabe=201409).

[15] Die Kodierungsrichtlinien können unter http://tei.ibi.hu-berlin.de/berliner-intellektuelle/encoding-guidelines.pdf heruntergeladen werden.

komprimierteren Zeitfenster bewegen. Die Förderzeit bis zur Präsentation der Ergebnisse ist in der Regel kürzer. Da, wo weniger Zeit zur Verfügung steht, bleibt nur noch die Möglichkeit, die Arbeit auf ungleich mehr Schultern zu verteilen. Dies bedeutet einerseits, extrem rationalisierte Arbeitsvorgänge in Editorenteams auf die Beine zu stellen (klare Aufteilung der Aufgaben, effiziente Dienstwege, gut funktionierende gemeinsame Arbeitsumgebungen, zuverlässige Speicherungsmechanismen, ein realistischer Zeitplan, Anpassungsfähigkeit des Arbeitsprozesses und der Mitarbeiter) sowie – darauf weist ebenfalls das Siemens-Zitat hin – das Heranziehen externer Quellen via Hyperlinks.

Wie komplex die Vorgänge sind, die externe Quellen heranziehen, lässt sich am Beispiel der biographischen Informationen gut zeigen. Bei den zahlreichen Personen, die in der Edition *Briefe und Texte* vorkommen, fanden sich einige Informationen online, die den Editoren aber nicht immer zuverlässig genug erschienen, aber in Ermangelung anderer Quellen so leicht nicht von der Hand zu weisen waren – dies gilt nicht zuletzt für Wikipedia-Einträge. Aus Sicht der Editor_innen handelt es sich dabei um vorhandenes, nicht eigens produziertes, unter Umständen auch nicht gesichertes Wissen, im Falle von Wikipedia aber auch um Wissen, das womöglich zu einem späteren Zeitpunkt unter derselben URL durchaus richtig und gesichert sein kann (wenn bei einem Wikipedia-Artikel Belege fehlen, die jedoch zu einem späteren Zeitpunkt eingearbeitet werden könnten). Soll man sie einfach ignorieren oder behutsam mit einbauen? Auf alle Fälle gilt dabei, klar zwischen den Informationen zu unterscheiden, die als editionseigene und denjenigen, die als editionsfremd zu gelten haben.

Biographische Informationen aus unterschiedlichen Quellen (einige archivarisch, andere bibliothekarisch, andere wissenschaftlich und auch solche wie die Wikipedia-Einträge) können mithilfe eines Wikipedia-Dienstes namens GND-BEACON zusammengeführt werden.[16] Diese einfache technische Lösung wurde in unserer Edition eingebaut und so finden die Nutzer_innen unter jedem biographischen Eintrag der Edition *Briefe und Texte* eine Liste von Links, die sie zu weiteren online-Quellen führen, bei denen Informationen zur entsprechenden Person vorliegen (vorausgesetzt, die Zuordnung der GND-Nummer stimmt)[17]. Die Rückführung der Information auf den/die Autorin bzw. die Institution, die dahinter steht, ist immer möglich, da die Seiten verlinkt werden (und nicht etwa zitiert oder paraphrasiert: Die Inhalte bleiben an ihrem Ursprungsort). Auf diese Weise erhalten die Nutzer_innen im biographischen Eintrag selbst die vom Editorenteam zusammengestellte und verantwortete Information, und sie haben darüber hinaus über eine Linkliste die Möglichkeit, weitere Ressourcen dazu zu konsultieren, ohne dass das Editorenteam beispielsweise für Wikipedia-Informationen zu bürgen hätte.

Das GND-BEACON wird von einer Reihe namhafter Institutionen und Vorhaben verwendet und hat sich insofern durch die Praxis als qualitativ gesichertes Verfahren zur Wissensaggregation etabliert. Allerdings bleibt die Frage nach der Rechtslage von Hyperlinks eine heikle und selbst im Rahmen der durch Julia Reda initiierten Reform des europäischen

[16] Vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:BEACON .
[17] Zu GND-Nummern, vgl. http://www.dnb.de/DE/Standardisierung/GND/gnd_node.html .

Urheberrechts mit Blick auf die digitalen Herausforderungen eine noch nicht geklärte.[18] Insofern hat man es mit dem GND-BEACON mit einem ziemlich interessanten – und nicht so geläufigen – Fall einer interinstitutionellen Kooperation zu tun, die auf gegenseitiger Anerkennung basiert und dennoch über eine wissenschaftlich berüchtigte Plattform wie Wikipedia zustande kommen konnte.[19] Die Qualitätssicherung erfolgt zum Teil darüber, dass namhafte Institutionen überhaupt mitmachen, zum Teil über eine gegenseitige Beobachtung über die Zeit und zum Teil im Vertrauen in den Verstand der Nutzer_innen, die eigenmächtig die gute von der schlechten Information zu scheiden im Stande sein müssen.

Eine solche Kooperationsstruktur ist symptomatisch für die tatsächliche Verschiebung der editorischen Leistung im digitalen Bereich. Will man argumentieren, dass eine Edition nur vom Editorenteam zusammengestelltes Wissen anzubieten hat (was ja in der Printwelt wohl stimmen mag), widerspricht man der Verlinkung als einem der Grundprinzipien von digitalen Editionen – einem Prinzip, das in allen zitierten Empfehlungshandreichungen als fundamental erachtet wird: Denn die Möglichkeit zur Aggregation, zur Zusammenführung von Informationen aus diversen digitalen Quellen zur Steigerung des Erkenntnisgewinns ist konstitutiv für digitale Geisteswissenschaften. Damit zusammen hängt nicht zuletzt die Schwierigkeit, Autorschaft, wissenschaftliche Reputation und Zitierweisen von der Printwelt in die digitale Welt zu transponieren, denn Letztere wird durch Praxisgemeinschaften („communities of practice“, vgl. Siemens) [20] strukturiert, während erstere auf der Kenntlichmachung der Einzelleistung beruht.

Wissenschaftliche Autorschaft, und sei es auch nur als Editor_in, ist in der digitalen Welt wesentlich differenzierter als in der Printwelt. Wissenschaftliche(r) Autor(in) ist der/die Verantwortliche für die Edition, aber auch die Person, die Kommentare schreibt (in welchem

[18] Vgl. „Mehrere Änderungsanträge des ALDE-Schattenberichterstatters und mehrerer S&D-Abgeordneten forderten eine Haftung für Links – wenn also ein Link, den du teilst zu einer unerlaubten Vervielfältigung eines geschützten Werkes führt, wärst du dafür haftbar. Damit würden Links, die Grundbausteine des Internets, kriminalisiert werden. Am Ende einigten wir uns darauf, das Thema nicht im Bericht zu behandeln, was sicherstellt, dass der Bericht die jetzige Lage nicht verschlimmert.“ (https://juliareda.eu/2015/06/reda-bericht-angenommen-ein-wendepunkt-in-der-urheberrechtsdebatte/ , Beitrag vom 16.06.2015)

[19] Zu Fragen der Anerkennung von Wikipedia-Beiträgen im geisteswissenschaftlichen Betrieb, vgl. A. Baillot, C. Schöch, „Schreibt Wikipedia Biographien? Autorität und Reputation beim Verfassen biographischer Artikel“, erscheint 2015 im Band *Legitimationsmechanismen des Biographischen. Kontexte - Akteure - Techniken – Grenzen*, hrsg. von Christian Klein (Autorenversion konsultierbar unter: https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01133239).

[20] “The term ‘community of practice’ refers to a group that forms around a particular interest, where individual members participate in collaborative activities of various kinds. Active involvement in the group is key; through this involvement, group members ‘develop a shared repertoire of resources: experiences, stories, tools, ways of addressing recurring problems – in short a shared practice’. Knowledge-building communities as a particular kind of community of practice take ‘as an explicit goal the development of individual and collective understanding’ (Hoadley and Kilner 2005, p. 33). In academe, we have noted communities of practice via varied names, and have described such large and now well-established initiatives as the Text Encoding Initiative – and even humanities computing and the digital humanities, earlier – in these terms; indeed, the digital humanities readily understand such collaborative formations (Inman et al., 2004).”; vgl. Siemens, wie Anm. 6, S. 9-10.

Ausmaß auch immer), die Person, die biographische oder bibliographische Informationen zusammenführt (in welchem Ausmaß auch immer), die Person, die die Datenarchitektur der Edition konzipiert und umsetzt (bei Datenbanken wohl die Datenbankstruktur), die Person, die das Webdesign entwickelt etc. Während in der Printwelt der Verlag des Objekts Buch einer anderen Kompetenzsphäre zugeordnet wird als die Zusammenführung der dort zu findenden Inhalte, gilt es in der digitalen Welt, das Objekt Edition als ein Ganzes zu betrachten, an dem unterschiedliche (darunter webdesignspezifische) Kompetenzen mitwirken, wobei jede dieser Kompetenzen zur Realisierung des Objektes notwendig ist. Auch die Art und Weise, wie eine Information vermittelt wird (per Link oder per Pop-Up? Bei Mouse-over oder in einer extra Spalte angezeigt?), gehört zur Arbeit der digitalen Editor_innen, genauso wie die Transkription der Handschrift, die Kennzeichnung der Streichungen und die Mitwirkung an der Anreicherung von GND-Datensätzen. Wissenschaftliche Reputation basiert damit auch nicht mehr nur auf der Einzelleistung, sondern auf der Anschlussfähigkeit von zusammengetragenen Informationen und Informationsstrukturen. Damit stellt sich die Frage, wie eine Edition zitiert werden soll, wenn jeder einzelne, dazu geleistete wissenschaftliche Beitrag in die Zitierweise einzufließen hat und anders herum, wie jede(r) einzelne Beitragende seine Leistung auf der Publikationsliste auszuführen hat: Denn darauf beruht ja weiterhin wissenschaftliche Reputation.

In ihrer Grundanlage stellen also digitale Editionen eine ganze Reihe von Gewohnheiten im Bereich der Wissensproduktion und –anerkennung sowie der damit zusammenhängenden akademischen Mechanismen aus der Printwelt in Frage. Sie konfrontieren die Geisteswissenschaften mit der Frage, was eine geisteswissenschaftliche Leistung genau ist.

In diesem Zusammenhang sei noch auf die Metadaten als besonders komplexer Fall der Autorschaftszuordnung hingewiesen. Metadaten gelten in der Regel als rechtefrei und können noch am ehesten die Verbindungsfunktion zwischen unterschiedlichen Ressourcen gewährleisten. [21] Sie können unterschiedlich umfangreich und genau, und damit unterschiedlich verknüpfbar sein. Aber sie sind oft in formalisierten bzw. standardisierten Formaten (Daten im ISO-Format, Personen per GND-Nummer, etc.) erfasst und damit leichter aggregierbar als es Text und Auszeichnungen sind, die meist eine eigene Semantik haben. Metadaten ermöglichen es, dass der Scan einer Buchseite im Internet überhaupt gefunden werden kann, denn es kann online primär nach Text (Autorname, Schlagworte, Daten z.B.) gesucht werden. Metadaten ermöglichen auch die Übernahme von archivarischen und bibliothekarischen Informationen und sollten eigentlich umgekehrt auch die Übernahme von (wissenschaftlichen) Metadaten durch Bibliotheken und Archive ermöglichen. Diese Übergänge scheitern heutzutage nicht vorrangig an technischen Herausforderungen, die etwa mit den unterschiedlichen Formaten, die von Wissenschaftlern, Archivaren und Bibliothekaren verwendet werden, zusammenhängen. Sie kommen vor Allem deswegen nicht zustande, weil die Autorschaftskonzepte, die im

[21] Auf genau dieser Prämisse beruht der Erfolg des Suchdienstes CorrespSearch: http://correspsearch.bbaw.de/.

akademischen bzw. im bibliothekarischen und archivarischen System vorherrschen, sich unterscheiden. Genau genommen gibt es im akademischen Bereich schlichtweg kein Konzept für Metadatenautorschaft über die TEI-Richtlinien hinaus. Das Potential an Erkenntnisgewinn, das mit einer kooperativen Nutzung von Metadatensätzen zusammenhängt, bleibt damit weitestgehend unausgeschöpft.

So sind wissenschaftliche Editorenteams mit zahlreichen Hindernissen konfrontiert, was die Anerkennung der wissenschaftlichen Leistung einer digitalen Edition angeht. Umso bewundernswerter sind die Versuche, eine noch breitere Kollaboration bei philologisch angelegten Unternehmen anzustreben. Das haben jedoch – zugegeben, primär im anglo-amerikanischen Raum – unterschiedliche Wissenschaftler_innen versucht. Auf die Gestaltung und Ergebnisse solcher Vorhaben möchte ich nun im letzten Teil eingehen.

3. Crowdsourcing, social editing, gamification

Bei „crowdsourcing" handelt es sich um ein Verfahren, bei dem eine Gruppe Teilaufgaben übernimmt. Bei dieser Gruppe kann es sich entweder um eine feste Gruppe, die Beiträge von außen (in der Regel registrierte Nutzer) zu einem bestimmten, strukturell vordefinierten Vorhaben beiträgt oder um eine offene Gemeinschaft von Beitragenden (registriert oder nicht) handeln, die sich ihre eigene Regulierungsregeln erarbeitet (letzteres ist bei Wikisource der Fall)[22]. Je nach Größe der Gruppe, Kompetenz ihrer Mitglieder und Anspruch des Vorhabens ist der Koordinationsaufwand anders gelagert.

Im Bereich der Edition ist Crowdsourcing das Grundprinzip der sogenannten „social editions". Social editions sind so konzipiert, dass externe Nutzer_innen am editorischen Prozess beteiligt sind. Es kann sich dabei um fachkompetente Teilnehmer_innen handeln; in der Regel ist es eher eine interessierte Öffentlichkeit im breiteren Sinne. Dies geht mit besonderen Herausforderungen einher. Ray Siemens unterstreicht nicht zuletzt, wie wichtig es bei crowdsourcing-Projekten wie social editions ist, Kontrollinstanzen effizient zu gestalten:

> based on experience with humanities projects that have had extra-academic appeal and active engagement, many in our community have highlighted ways in which digital scholarship can welcome the contributions of participants from outside academia, via means of control and regulation that are not wholly foreign to processes used by humanists traditionally. The key to success in this instance is being very clear in our understanding of what it is we do, how we do it, and how we evaluate the results of what we've done across our pertinent activities, regardless of how we articulate, group, and model those activities.[23]

Wie Siemens es hier andeutet, ist eine sehr exakte Regulierung der Arbeitsabläufe nötig, damit das Verfahren Früchte tragen kann. Es verlangt insbesondere die Konzeption einer Kollaborationsumgebung, also einer Eingabemaske für die Erfassung von relevanten

[22] https://de.wikisource.org/wiki/Hauptseite.
[23] Vgl. Siemens, wie Anm. 6, S. 10-11.

Textdaten, in der man sich als Beitragende(r) vergleichsweise leicht zurechtfindet und ebenso intuitiv Beiträge einspeisen kann. Aspekte der Arbeitsergonomie spielen da eine wichtige Rolle.

Das wohl bekannteste und erfolgreichste Beispiel eines solchen Unternehmens ist das Projekt "Transcribe Bentham",[24] das bereits 2010 vom University College London ins Leben gerufen wurde. Unter der Bezeichnung "Collaborative transcription initiative" werden dort über 170 Kästen an handschriftlichem Material von der Hand Jeremy Benthams digitalisiert und der Transkription durch die registrierten Nutzer_innen zur Verfügung gestellt. Blog und Twitter-Account informieren über die Fortschritte der Transkriptionsarbeit; die fleißigsten Transkriptionsbeitragenden werden namentlich benannt und öffentlich gelobt. Eine eigens zu diesem Zwecke erarbeitete Transkriptionsoberfläche macht das Herzstück des Unternehmens aus; sie ist im Laufe der Zeit verbessert und weiterentwickelt worden.

Bei „Transcribe Bentham" wird das Material von der Institution zur Verfügung gestellt und digitalisiert; es handelt sich um eine geschlossene Sammlung, die es ausschließlich zu transkribieren gilt.[25] Anders bei den „Letters of 1916"[26], die sich wiederum eine „crowdsourced digital collection of letters" nennt und wozu zwei Arten von Beiträgen geleistet werden können: Es können zum einen Briefe transkribiert werden und zum anderen private, einschlägige Briefe eingereicht werden.[27] Also gilt es zeitgleich mit ihrer Transkription auch darum, die Sammlung zu konstituieren. „Letters of 1916" wird an der Universität Maynooth durchgeführt und ist um ein für die irische Nation konstitutives Ereignis konzipiert, nämlich den Aufstand von Ostern 1916. Die Partizipation einer interessierten Öffentlichkeit wird durch die Wahl dieses einen Identifikation stiftenden historischen Ereignisses befördert, wobei auch die Gattung Brief, an der Schnittstelle zwischen Historizität und Privatheit, sicherlich bewusst als weiterer Ansporn zur Beteiligung eingesetzt wurde. Die Transkriptionsoberfläche ist so konzipiert, dass der Beitragende über Themen einsteigen soll.

„Letters of 1916" hat im September 2014 begonnen. Die Plattform hat eine Reihe von Features übernommen, die sich bei „Transcribe Bentham" bewährt haben: die Social Media-Präsenz, die Webseite in Form eines Blogs. Trotz des großen Designaufwandes jedoch ist der Erfolg noch bescheiden – nicht zuletzt weil das Redaktionsteam, das mit der Kontrolle der externalisierten Transkriptions- und Sammlungskonstitutionsvorgänge betraut ist, nicht groß genug ist, um mit den eingespeisten Beiträgen Schritt zu halten.

Ein Weg, um die aufwendige Korrektur- und Nachredaktionsarbeit geringer zu halten, besteht darin, ein System der gegenseitigen Korrektur der Beitragenden einzurichten. Von

[24] http://blogs.ucl.ac.uk/transcribe-bentham/
[25] Ebenso bei Europeana: http://www.transcribathon.eu/.
[26] http://dh.tcd.ie/letters1916/
[27] Eine reine Sammelaktion ist das Projekt „Liebesbriefarchiv": https://liebesbriefarchiv.wordpress.com/ , das allerdings von Wissenschaftlerinnen getragen wird und wissenschaftlich ausgewertet werden soll.

der Prämisse ausgehend, dass Wissen (insbesondere was nicht-analytische Verfahren, d.h. beispielsweise Transkriptionen oder in einem geringeren Ausmaß Beschreibungen, angeht) grundsätzlich konvergiert, kann man mehreren Personen die gleiche Handschrift zur Transkription vorlegen und dem Computer die Transkription „beibringen“, welche die Mehrheit der Transkribenden für richtig erachtet hat. Dafür braucht es aber eine sehr große mitwirkende Gruppe, um statistisch einigermaßen zuverlässige Ergebnisse zu erreichen. So funktionieren beispielsweise captchas,[28] wobei ausgerechnet captchas ein Paradebeispiel dafür sind, dass eine solches Verfahren bei *sehr kurzen* Texteinheiten funktioniert, die von *enorm vielen* Menschen bearbeitet werden. In dem Moment, wo größere Texteinheiten aufbereitet werden sollen, muss bei den externen Teilnehmer_innen eine starke intrinsische Motivation vorhanden sein, damit diese sich die nötige Mühe machen. Eine solche Motivation hervorzurufen verlangt vertiefte Überlegungen zur Nutzerfreundlichkeit. In den oben genannten Fällen ist es mit Sicherheit die persönlich-öffentliche Relevanz, die vom zu edierenden Text ausging, die als Kooperationsansporn ausschlaggebend war. So weist das wissenschaftliche Unternehmen ein offensichtliches Interesse für eine breitere Öffentlichkeit auf. Das kann ein nationales relevantes historisches Ereignis sein, es kann auch ein bestimmtes Thema oder eine Quelle sein[29] – oder die Form, in der die Bearbeitung des Korpus angeboten wird.

Denn: Wenn es nach einem Spiel aussieht, zieht es mehr Leute an als wenn es nach Arbeit aussieht. So erreicht auch „Gamification“[30] als Interaktionsoberfläche mit spielerischen Zügen die Geisteswissenschaften, wie es das erfolgreiche Spiel Artigo[31] beweist, das am Institut für Kunstgeschichte der LMU München entwickelt wurde. In Artigo bekommt der/die (unregistrierte) Nutzer_in das Bild eines Kunstwerkes angezeigt, bei dem er/sie über 30 Sekunden verfügt, um zu diesem passende Schlagworte zu assoziieren, die in ein kleines Fenster unter dem Bild eingetippt werden. Die Stoppuhr läuft zeitgleich bei einem/r (unbekannten) Konkurrenten/in, der/die das gleiche Bild auch angezeigt bekommt. Die Anzahl der vom Gegner/von der Gegnerin angegebenen Schlagworte sowie die Stärke der Schlagworte, die man selbst angibt (d.h. wie oft sie bereits angegeben wurden und damit auf das Bild zutreffen), werden ununterbrochen aktualisiert. So entsteht ein Wettbewerb mit

[28] https://de.wikipedia.org/wiki/Captcha

[29] Vgl. den erstaunlichen Erfolg der social edition des Devonshire Manuscript, die über ein wiki bewerkstelligt wurde: https://en.wikibooks.org/wiki/The_Devonshire_Manuscript .

[30] Über die Definition von „Gamification“ lässt sich streiten; eine gute Klarstellung bietet die Einleitung zur Bibliography „Concerning Game-Design Models for Digital Social Knowledge Creation“: „definitions of gamification provoke an array of opinions. While the term is often used in an ambiguous sense, referring to all game-like or gaming-inspired instances in non-gaming contexts, many scholars justly differentiate between gamification, serious games, playful design, and other related approaches. Sebastian Deterding et al. (2011) offer a well-articulated definition, stating that gamification is “the use of game design elements in non-game contexts” (p. 2), but they also note that gameful design may be a better term for use within academic contexts, since it carries less baggage than gamification (p. 6)“;
vgl. http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024783ar.html .

[31] https://www.artigo.org/ .

einem/r unbekannten Kontrahenten/in, wer am schnellsten mehr treffende Schlagworte zum angezeigten Kunstwerk eingeben kann. Eine Runde dauert 2 ½ Minuten bei 5 Kunstwerken. In einem zweiten Schritt der Spielentwicklung wurde eine Tabu-Version eingebaut, bei der bestimmte Schlagworte nicht verwendet werden dürfen – mit dem Ziel, Anzahl und Bandbreite der mit einem Bild assoziierten Schlagworte zu erweitern. Registrierte Nutzer_innen können ihre Leistungen speichern.

Ähnlich hat es das DFG-geförderte Personendatenrepositorium mit einem Spiel versucht, die Zuordnung von GND-Nummern der Crowd nahezulegen[32] – mit geringem Erfolg. Der Ansporn, (virtuelle) Goldstücke zu sammeln, reicht wohl kaum noch für ein Publikum, das an wesentlich greifbarere Anreize gewohnt ist. Nicht selten sind bei Computerspielen nämlich die virtuellen Goldstücke in richtiges Geld umwandelbar: Das marktwirtschaftliche Potential von Computerspielformen ist von Privatunternehmen erkannt und ausgelotet worden, die in diesem Bereich Maßstäbe setzen.[33] Anreiz und Belohnung gehören nun zum (digitalen) Alltag, in dem sich das Spielerische und das Nicht-Spielerische oft vermischen bzw. das letzte unter dem Vorhang des ersten oft versteckt ist. Es braucht entsprechend eine kluge Form der Einbettung von spielerischen Elementen (wie bei artigo die Kombination von schönen Bildern, Wettbewerb, Zeitdruck und virtueller Präsenz einer großen Masse von „Mitspieler_innen“) und Bestimmung des wissenschaftlich erhofften Ertrags, um einen öffentlichen sowie wissenschaftlichen Erfolg zu erreichen. Dass artigo es als bildbasiertes (kunsthistorisches) Spiel leichter hat als textbasierte (philologische) Vorhaben, liegt nicht zuletzt an der anderen Medialität des zu erkundenden digitalen Artefakts.

In artigo bestimmen die Nutzer_innen selbst, welche Begriffe sie mit den angezeigten Gemälden bzw. Artefakten assoziieren – dieses Verfahren zumindest ist nicht auf die Kunstgeschichte beschränkt. Die so gewährte Freiheit in der Entscheidung über die zu verwendende Annotationsbegrifflichkeit, die dem Zuarbeiter freigestellt wird, wird „folksonomy“ genannt:

> Collaborative or social tagging is ‘the process by which many users add metadata in the form of keywords to shared content’ (Golder and Huberman 2006). The term now most often used to describe this type of user-generated cataloguing is folksonomy, which is defined as ‘the result of personal free tagging of information and objects […] for one‘s own retrieval. The tagging is done in a social environment (usually shared and open to others). Folksonomy is created from the act of tagging by the person consuming the information’ (Vander Wal 2007). The English Broadside Ballad Archive (http://emc.english.ucsb.edu/ballad_project) uses a type of ‘user-generated metadata’

[32] http://pdrprod.bbaw.de/gnd/ .

[33] Dies wird ebenfalls in der Einleitung zur Bibliographie (wie Anm. 30) nahegelegt: „Because games are so effective at capturing attention and driving engagement, companies and organization can encourage forms of free immaterial labour from users and find veiled means of driving profits and success rates by applying gamification methods.“; vgl. http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024783ar.html .

> (Mathes 2004) to manage and catalogue images. Other applications that manage knowledge using folksonomy include many 14 media sharing sites such as Flickr.[34]

Folksonomy-Verfahren erlauben Beiträge zur Annotation,[35] sind allerdings nur begrenzt mit standardisierten Auszeichnungsformaten kompatibel und lassen sich kaum auf komplexere Vorgänge wie Transkriptionen erweitern. Komplexere philologische Verfahren wie Interpretation lassen sich noch schwieriger in Spielform produktiv umsetzen.

Genau das wurde im Rahmen des Spiels IVANHOE versucht, das zu Beginn der 2000er Jahre entwickelt wurde.[36] Im Rahmen eines Rollenspiel-Settings macht jede/r Spieler/in Vorschläge zur Textinterpretation bzw. -veränderung, die dann von den anderen Spieler_innen evaluiert werden. Ähnlich den traditionellen Rollenspielen dauert eine Spielrunde eine begrenzte Zeit (einige Tage) und wird mit einer begrenzten Anzahl an Teilnehmer_innen durchgeführt, die nacheinander unter der Leitung eines Spielführers agieren. Jede Spielrunde basiert jeweils auf einem bestimmten literarischen Werk; der Name des Spiels ist darauf zurückzuführen, dass Walter Scotts Roman die Grundlage für die allererste Spielrunde ausmachte.[37] Mit einfachen Kommunikationsmitteln angefangen wurde die Spielentwicklung nach einer Weile in eine digitale Umgebung umgelagert, die insbesondere Visualisierungen der narratologischen und textuellen Ergebnisse enthielt. Die visuelle Veranschaulichung erwies sich als eine Herausforderung für die Spielentwickler, wie Drucker und Rockwell selbst zugeben:

> The design of the interface taught us a great deal about what doesn't work, and the conceptual difficulty of making Ivanhoe's intellectual issues clear through visual structures.[38]

Anstatt die Komplexität des interpretativen Prozesses im Spielumfeld zu reduzieren, fügen sich bei IVANHOE durch die Spielregeln und durch die Ansprüche an die Visualisierung neue Komplexitätsschichten zur interpretativen Leistung hinzu. Aus diesem Grunde - sowie

---

[34] Siemens (wie Anm. 6), S. 13-14

[35] Kollaborative Annotation ist ein Bereich, in dem eine Vielzahl an Tools entwickelt worden ist; vgl. Siemens: „Collaborative Annotation: A chief scholarly primitive, annotation is crucial to scholarly editorial activities. While older models privilege the annotations of a single editor, social tools such as BioNotate (http://bionotate.sourceforge.net), Google Wave (http://wave.google.com), digress.it (http://digress.it ; formerly CommentPress), Reframe it (http://reframeit.com), and Diigo (http://www.diigo.com) allow for community knowledge creation." (wie Anm. 6, S.12); vgl. neuerdings auch PUNDIT (http://thepund.it/).

[36] http://www.ivanhoegame.org/ Eine Sonderausgabe von Text Technology (Vol. 12, Nb2, 2003) wurde der Entwicklung des Spiels gewidmet; vgl. http://texttechnology.mcmaster.ca/archives.html. Inzwischen wird das Spiel vom Scholars Lab weiterentwickelt (http://ivanhoe.scholarslab.org/).

[37] Die Komplexität der gesamten Spielregeln lässt sich hier nicht en détail wiedergeben; vgl. http://www.rc.umd.edu/pedagogies/commons/innovations/IVANHOE/ivanhoekirschenbaum.html und http://web.archive.org/web/20091027231737/http://www.speculativecomputing.org/greymatter/ivanhoe/rules.html .

[38] http://texttechnology.mcmaster.ca/pdf/vol12_2_01.pdf, S. IX.

aufgrund der Struktur der Spielgruppen - handelt es sich um ein kollaboratives Umfeld, das für den Klassenraum geeigneter ist als für eine breitere, interessierte Öffentlichkeit.[39]

Der Balanceakt zwischen Einfachheit (des Settings) und Komplexität (der Ergebnisse) steht bei der Entwicklung von kollaborativen, philologisch relevanten Spielen stets im Mittelpunkt. Doch nicht nur spielerische Umgebungen erlauben es, eine breitere Öffentlichkeit an der Erzeugung bzw. Verbreitung von philologischen Erträgen mitwirken zu lassen. Neben Wikipedia können ebenfalls soziale Medien zu diesem Zweck eingesetzt werden.[40] Je nach geographischem Raum und je nach Disziplin ist diese Nutzung unterschiedlich ausgeprägt. In der heutigen deutschsprachigen philologischen Praxis bleibt die Verwendung von sozialen Medien zu wissenschaftlichen Zwecken ein Nischenphänomen.[41] Ein wichtiger Grund dafür ist sicherlich, dass die Zuordnung von Autorschaft im Ideenaustausch und die Zitierfähigkeit beispielsweise von Tweets, die nicht mehr als 140 Zeichen enthalten dürfen (wohl aber Links, Bilder oder Videos) für wissenschaftlich unsolide gehalten werden. Auch die Instabilität dieser Beiträge spielt dabei eine Rolle[42] (Twitter ist eine Privatfirma, die ihre Streuungs- und Archivierungsstrategien immer wieder ändert). Dabei werden in Tweets Hilfestellungen zu Quellen, Handschriftentranskriptionen, Übersetzungen etc. angeboten. Dieses Potential bleibt noch weitestgehend unausgelotet. Auch an dieser Stelle hat man es mit einer Art Verweigerung der Anerkennung gegenüber Kommunikationmitteln oder Arbeitsumgebungen zu tun, die kollaborative Wissenserzeugung vereinfachen, beschleunigen, ja schlicht ermöglichen. Dabei steht im Fall von sozialen Medien nicht zwangsläufig die Einbindung der breiten Öffentlichkeit im Mittelpunkt, sondern primär der Austausch innerhalb der Fachgemeinschaft oder eines Kompetenznetzwerkes – also einer „Crowd“, die sich tatsächlich durch eine gewisse „Weisheit“ ausweisen kann.

Fazit

[39] IVANHOE ist deswegen ein einmaliges Beispiel, weil es so angelegt ist, dass die Spieler_innen tatsächlich Interpretationsvorschläge machen. Die Liste der Videospiele, die auf der Grundlage eines literarischen Werkes konzipiert wurden (aber als reine Konsumprodukte angelegt wurden), ist lang; vgl. für den englischsprachigen Raum https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_based_on_novels (es ist keine entsprechende deutsche Seite vorhanden).

[40] “Articulated initially in 2004, the computational model was built by 2007 or so and, as reported at the conference The Shape of Things to Come (U Virginia, 2010), this work was stalled ca 2008 with the realization – after we brought our computational model to some of the same expert, professional readers in the user groups with which we’d consulted initially in the formulation of our model (itself reported, partly, in Siemens et al. 2009) – that expert readers in our discipline were beginning to incorporate social media tools, seemingly as they emerged, in their standard activities without explicit identification of them as such, seeing them as natural extensions of the way in which they had always carried out their work.” (http://web.uvic.ca/~siemens/pub/2011-SocialEdition.pdf, S. 8)

[41] Allerdings bei den Historikern immer verbreiteter, vgl. den durchaus erfolgreichen Twitter-Leitfaden für Historiker/innen von Mareike König: http://dhdhi.hypotheses.org/1072 .

[42] Diesen – und eine Reihe anderer einschlägigen Hinweise zum Argument dieses Artikels - verdanke ich Christof Schöch.

Kollaborative Arbeitsmethoden stellen ein zentrales Prinzip philologischen Arbeitens in Frage: die Autorität.[43] Mit Autorität zusammen hängen andere Aspekte, auf denen die philologische Tradition im deutschsprachigen Raum basiert: die Evaluation von Kompetenz, die Definition von wissenschaftlicher Autorschaft, die Berücksichtigung von akademischen Hierarchien, die ab- oder zugewiesene Legitimität bei den unterschiedlichen philologischen Tätigkeiten (vom Lesen/Kopieren bis hin zum Interpretieren), die Kriterien der Zitierfähigkeit.[44] Digitale Arbeitsmethoden untergraben – weil sie in ihren Strukturen kollaborativ angelegt sind und weil sie das damit zusammenhängende Kooperationspotential explizit ausloten wollen – ein solches, autoritätsbasiertes philologisches Arbeiten. Die hier angeführten Beispiele aus dem nordamerikanischen Raum, wo eminente Texttheoretiker die Entwicklung von sozialen Editionen und online-Spielen anregen, zeigen, dass dieser historisch angelegte Gegensatz zwischen der Autorität des Einzelnen und der Mitwirkung einer breiteren Gruppe andernorts längst überwunden ist.

Zielführend kann es jedoch nicht sein, die deutschsprachige gegen die nordamerikanische philologische Tradition auszuspielen. Der Blick nach außen kann allemal dazu dienen, den Bereich des Möglichen aufzuzeigen.[45] Denn schaut man genau hin, reicht die Rückbesinnung auf die originäre Symphilologie der Zeit um 1800, um sich bewusst zu werden, dass die Ansprüche auf autoritäre Leistung sehr wohl mit kollektiven Strukturen kompatibel sind, ist doch das Zeitalter des romantischen Genies auch das des akzeptierten kooperativen Austauschs, ja gar der Kollaborationen, in denen der einzelne Mitarbeiter unter dem Kollektiv eines Markenzeichen gewordenen Autorennamens verschwindet. Und auch den Symphilologen der Zeit um 1800 war Einiges nicht fremd, was womöglich - digital oder nicht – zurückgewonnen werden könnte: die Lust am Spielerischen, die ironische Distanz zu etablierten sozialen Modellen und die Freude am Text.

Diese Qualitäten prägen die heutigen, digitalen Textwissenschaften, die sich vielleicht auch deswegen mit Typologien schwertun, weil sie sich selbst noch als in einer Phase des

[43] "The integration of social tools into the electronic scholarly edition pushes the boundaries of authority further, shifting power from a single editor, who shapes the reading of any given text, to a group of readers comprising a community whose interpretations themselves form a new method of making meaning out of the material. In a social edition, textual interpretation and interrelation are almost wholly created and managed by a community of users participating in collective and collaborative knowledge building using Web 2.0 technologies. Further, in expanding the community of practice – beyond a single editorial entity, to an academic group, and even beyond that group into citizen scholars – we cannot avoid challenging current notions of personal and institutional authority, and the systems in which they are perpetuated; xxi the social edition privileges a new kind of scholarly discourse network that eschews traditional institutionally-reinforced hierarchical structures and relies, instead, upon those that are community-generated." (Siemens, wie Anm. 6, S. 16-17)

[44] Vgl. Siemens: "Here, issues of device and interaction platform arise, as do those around commenting and annotation, collaborative reading and learning, referencing and citation systems, peer review and identity, and patterns of use specific to academic use of social media and the scholarly use of social media by those in communities beyond academe, and, above all, collaboration" (wie Anm. 6, S. 11-12).

[45] Ganz unproblematisch sind die von mir dargestellten philologischen Vorhaben auch nicht, nicht zuletzt mit Blick auf die Förderpolitik der Geisteswissenschaften in den USA.

Herantastens empfinden. Wissenschaftliche digitale Editionen sind heute zeitgleich um die Etablierung von Qualitätsstandards und um das Ausschöpfen der medialen Möglichkeiten bemüht, die ihnen zur Verfügung stehen. Die Frage nach der Anerkennung ihrer kollaborativen Strukturen (auf den zahlreichen Ebenen, die hier angesprochen wurden) macht die Spannung zwischen diesen zwei Aspekten anschaulich, die ihr zugrundeliegen. Selbst wer bei der Antwort auf diese Frage zögert, kann das Erkenntnispotential, das in diesen Strukturen liegt, ausgerechnet für die Arbeit am Text nicht leugnen.