

# Empirische Untersuchung zu digitalen Arbeitspraktiken in den Geisteswissenschaften an der Universität Regensburg

Manuel Burghardt<sup>1</sup>, Andreas Schubert<sup>2</sup>, Michael Traber<sup>2</sup>, Christian Wolff<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Lehrstuhl für Medieninformatik, Universität Regensburg

<sup>2</sup>Lehrstuhl für Informationswissenschaft, Universität Regensburg

E-Mail: vorname.nachname@ur.de

## **Abstract (Posterbeitrag)**

Mit einer traditionsreichen, (linguistischen) Informationswissenschaft, die bereits seit 1971 besteht, und einer relativ jungen, interdisziplinär ausgerichteten Medieninformatik (seit 2002, vgl. dazu Wolff 2009) gibt es an der Universität Regensburg mehrere Fächer, die dem Umfeld der Digital Humanities zuzuordnen sind. In den vergangenen Jahren wurden zahlreiche Projekte in Zusammenarbeit mit Medien-, Literatur- und Sprachwissenschaftlern durchgeführt, die einen Schwerpunkt im Bereich Werkzeugentwicklung für die geisteswissenschaftliche Forschung haben (vgl. zuletzt Bazo et al. 2013, Burghardt et al. 2013, Wilhelm et al. 2013). Um den Bedarf und das Potenzial weiterer Kooperationen systematisch zu erfassen, wurde im Zeitraum vom 25. März bis 1. Mai 2013 eine umfangreiche Online-Umfrage durchgeführt, die Rückschlüsse über digitale, geisteswissenschaftliche Arbeitspraktiken an der Universität Regensburg erlauben soll (vgl. auch verwandte Arbeiten von Stone 1982 und Toms & O'Brien 2008). Insgesamt wurde der Online-Fragebogen von 93 Personen ausgefüllt (Rücklaufquote ca. 18%). Die Teilnehmer waren ausschließlich wissenschaftliches Personal aus den primär geisteswissenschaftlichen Fakultäten der Universität Regensburg: „Katholische Theologie“, „Philosophie, Kunst-, Geschichts- und Gesellschaftswissenschaften“, „Psychologie, Pädagogik und Sportwissenschaft“ sowie „Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaften“. Neben demografischen Angaben wurden die Teilnehmer vor allem nach typischen Tätigkeiten während des Forschungsprozesses und ggf. der Verwendung digitaler Tools zur Unterstützung dieser Tätigkeiten befragt. Der Forschungsprozess wurde dabei in insgesamt acht verschiedene Phasen (vgl. Tabelle 1; Anpassung des Phasenmodells von Chu 1999) aufgeteilt, d. h. die Studienteilnehmer konnten für jede der Phasen bis zu zehn Tätigkeiten und unterstützende digitale Tools in Freitextfeldern angeben; für eine Tätigkeit konnten auch mehrere Tools gleichzeitig angegeben werden.

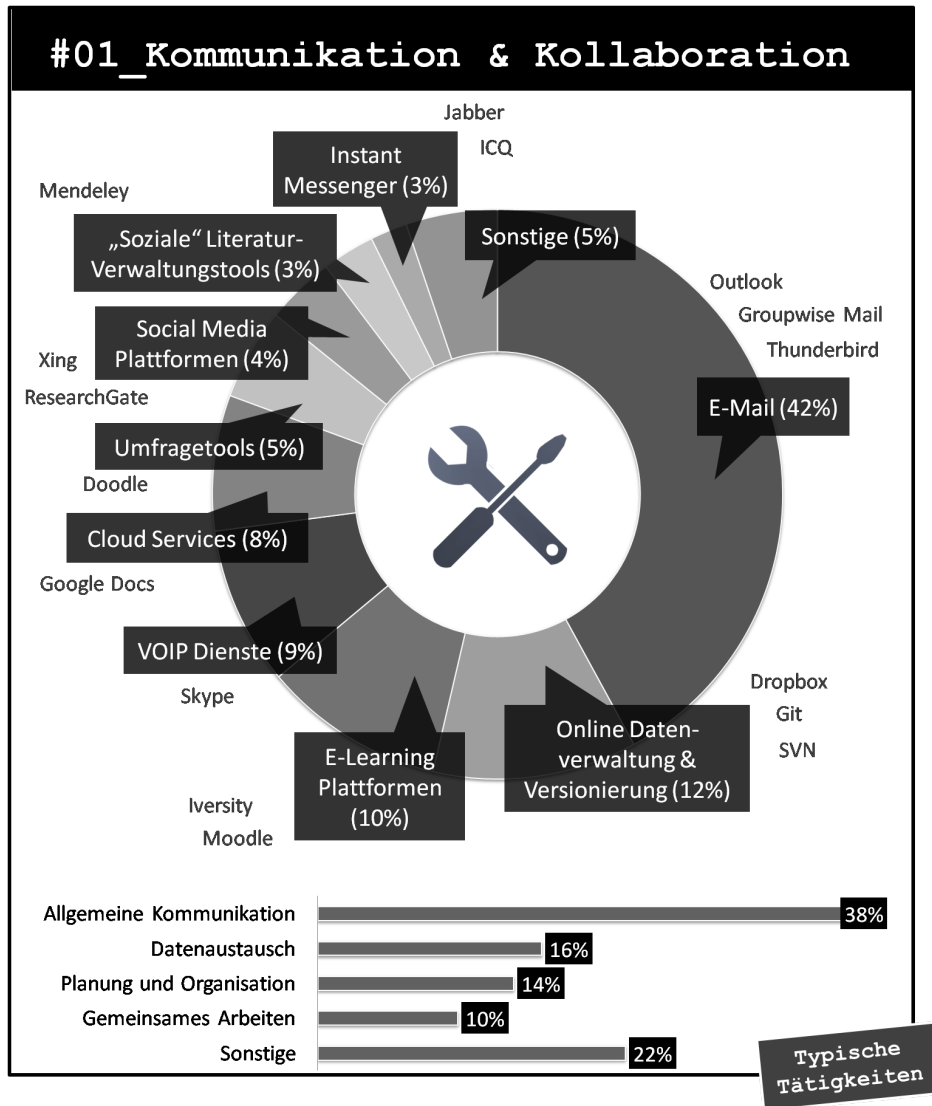
Phase	Beschreibung
1	Kommunikation und Kollaboration
2	Recherche
3	Konzeptualisierung
4	Datenerhebung
5	Datenaufbereitung
6	Datenauswertung
7	Verschriftlichung
8	Veröffentlichung

**Tabelle 1:** Wesentliche Phasen des Forschungsprozesses.

In einigen wenigen Fällen wurde das Phasenmodell offensichtlich nicht verstanden, d. h. die Versuchspersonen gaben sämtliche Tätigkeiten (für alle Phasen) bereits in der ersten Phase an und nannten dann keine weiteren Tätigkeiten in den Folgephasen. In diesen Ausnahmefällen wurden die Daten manuell bereinigt und die Tätigkeiten in die jeweils passenden Phasen verschoben. Weiterhin wurden die Tätigkeitsnennungen für alle Phasen normalisiert, d. h. unterschiedliche Umschreibungen von Arbeitspraktiken zur allgemeinen, unspezifischen Kommunikation während Phase 1 wurden beispielsweise als generische Tätigkeitskategorie „allgemeine Kommunikation“ zusammengefasst (vgl. Abbildung 1, Balkendiagramm). Auch die Nennungen einzelner Tools wurden normalisiert, da hier ein hohes Maß an Heterogenität sowohl hinsichtlich der Orthografie (*Email*, *E-Mail*, *eMail*, ...) als auch hinsichtlich der Begriffswahl (*E-Mail*, *Thunderbird*, *Outlook*, *Groupwise*, ...) zu beobachten war. Die Auswertung der derart aufbereiteten Daten erfolgte mit dem Statistiktool SPSS. Das Ergebnis sind Kreuztabellen für jede der einzelnen Phasen. Diese Kreuztabellen zeigen den Anteil an Tools aus einer normalisierten Toolkategorie je normalisierter Tätigkeitskategorie an. Abbildung 1 (Kreisdiagramm) zeigt weiterhin die jeweils am häufigsten genannten Toolkategorien für die Phase „Kommunikation und Kollaboration“. Zur besseren Illustration sind für jede Toolkategorie jeweils auch eines oder mehrere Beispiele für konkrete Toolnennungen angeführt. Analog zu Abbildung 1 sind in einer online verfügbaren Infografik<sup>1</sup> die Ergebnisse für jede der acht Phasen des Forschungsprozesses aufbereitet.

---

<sup>1</sup> Online verfügbar unter <<http://www.ur.de/sprache-literatur-kultur/medieninformatik/medien/materialien/infografik-umfrage-dh-ur.pdf>>, zuletzt aufgerufen am 18.3.2014



**Abbildung 1:** Typische Toolkategorien und Tätigkeitskategorien während der Phase „Kommunikation und Kollaboration“.

Die Ergebnisse der Online-Umfrage geben einen guten Überblick über typische Arbeitspraktiken sowie den Einsatz digitaler Tools in den Geisteswissenschaften an der Universität Regensburg. Die Daten erlauben es, einerseits gezielte Informationen zur Verfügbarkeit weiterer Tools, wie sie etwa auf Überblicksseiten wie dem Bamboo DiRT-Wiki<sup>2</sup> beschrieben werden, an Geisteswissenschaftler zu liefern, und andererseits neue Tools für Tätigkeiten zu entwickeln, die durch die vorhandenen (genannten) Tools nur unzureichend unterstützt werden.

<sup>2</sup> Online verfügbar unter <<http://dirt.projectbamboo.org/>>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2013.

## Bibliografie

- Bazo, A., Burghardt, M., & Wolff, C. (2013). TWORPUS – An Easy-to-Use Tool for the Creation of Tailored Twitter Corpora. In I. Gurevych, C. Biemann & T. Zesch (Eds.), *Language Processing and Knowledge in the Web* (Vol. 8105, pp. 23-34): Springer Berlin Heidelberg. DOI: 10.1007/978-3-642-40722-2\_3
- Burghardt, M., Karsten, H., Pflamminger, M., & Wolff, C. (2013). Twitter als interaktive Erweiterung des Mediums Fernsehen: Inhaltliche Analyse von Tatort-Tweets. In *Workshop Proceedings of the GSCL 2013, Darmstadt*. Online: <[http://gscl2013.ukp.informatik.tu-darmstadt.de/fileadmin/user\\_upload/Group\\_UKP/conferences/gscl2013/workshops/Long-Paper-Tatort-Tweets\\_resubmittedVersion.pdf](http://gscl2013.ukp.informatik.tu-darmstadt.de/fileadmin/user_upload/Group_UKP/conferences/gscl2013/workshops/Long-Paper-Tatort-Tweets_resubmittedVersion.pdf)>
- Chu, C. M. (1999). Literary critics at work and their information needs: A research-phases model. *Library & Information Science Research*, 21(2), 247–273. DOI: 10.1016/S0740-8188(99)00002-X
- Stone, S. (1982). Humanities Scholars: Information Needs and Uses. *Journal of Documentation*, 38(4), 292–313. DOI: 10.1108/eb026734
- Toms, E. G., & O'Brien, H. L. (2008). Understanding the information and communication technology needs of the e-humanist. *Journal of Documentation*, 64(1), 102–130. DOI: 10.1108/00220410810844178
- Wilhelm, T., Burghardt, M., & Wolff, C. (2013). "To See or Not to See" – An Interactive Tool for the Visualization and Analysis of Shakespeare Plays. In R. Franken-Wendelstorf, E. Lindinger, & J. Sieck (Eds.), *Kultur und Informatik: Visual Worlds & Interactive Spaces* (pp. 175–185). Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. Online: <[http://epub.uni-regensburg.de/28417/1/KuI\\_2013\\_VisualShakespeare.pdf](http://epub.uni-regensburg.de/28417/1/KuI_2013_VisualShakespeare.pdf)>
- Wolff, C. (2009). „embedded media computing“ – die Regensburger Ausrichtung der Medieninformatik. In: *Proc. Workshop Medieninformatik in Forschung, Lehre und Praxis im Rahmen der GI-Fachtagung Mensch und Computer 2009*, Berlin, Humboldt-Universität. Online: <<http://epub.uni-regensburg.de/14236/>>