

Editorial



Nina Hennig

Digitale Kulturen haben unseren privaten und beruflichen Alltag längst erobert und durchdrungen. Kein Verlassen des Hauses ohne das Smartphone, kaum ein Arbeitsplatz ohne Rechner-Ausstattung und Server- oder Cloud-Verbindung, immer weniger Medienkonsum nach Programmansage, sondern nach Wunsch, mehr oder weniger gezielt über Mediatheken oder Streaming-Anbieter, dienstliche, aber auch private Kontakte bevorzugt per E-Mail und über Messenger-Dienste, mit Text, Ton und Bild und Empörung, falls die Datenverbindung dies nicht einwandfrei hergibt, Einkauf von Waren über das Internet. Diese Aufzählung ließe sich über die Bildung an Schulen und anderen Lern- und Forschungsorten, den Kontakt mit Behörden und im Gesundheitsbereich bis hin zu vielen weiteren Feldern des alltäglichen Lebens fortführen, und jede und jeder hat eigene und wahrscheinlich unterschiedliche Erfahrungen dazu gesammelt.

Insofern ist es kein Wunder, dass die digitalen Kulturen zu einem Forschungsgegenstand der Kulturanthropologie geworden sind und digitale Instrumente eingesetzt werden in der kulturwissenschaftlichen Arbeit, z. B. im Umgang mit Archiv- oder Museumssammlungen, deren Bewahrung und Zugänglichmachung.

Das Internetportal *Kleine Fächer* listet mittlerweile 39 Professuren an insgesamt 30 Universitäts- und Hochschulstandorten in Deutschland auf, an denen das Fach *Digital Humanities* unter diesem oder einem ähnlichen Namen studiert werden kann.¹ Dort erscheint auch die Universität Vechta, an der seit dem Wintersemester 2022/2023 Lina Franken die Professur für Digital Humanities in den Kulturwissenschaften vertritt. In ihrem hier abgedruckten Beitrag skizziert die Kulturanthropologin die Aufgaben und den Standort dieses interdisziplinär ausgerichteten Faches, fragt aber auch grundsätzlich nach den Herausforderungen, die die Digitalität stellt und den Chancen, die sie eröffnen kann. Genuin digitale oder digitalisierte Daten verlangen nach Sensibilität in ihrer Erzeugung und im Umgang mit ihnen, das gilt nicht zuletzt für die Forschung.

Julia Fleischhack wirft einen Blick auf die digitale Bildung, vor allem dort, wo digitale Angebote stationär kaum vorhanden sind. Ihr Beispiel aus der ländlichen Region der Lausitz zeigt zudem, welche sozialen Auswirkungen temporäre mobile Angebote vor Ort haben können und insofern auch Anlass und Auslöser analoger Begegnungen sind. Die Initiativen gehen nicht zuletzt von freiwillig Engagierten aus; eine politisch gestützte und öffentlich finanzierte Infrastruktur ist im Rahmen des vorgestellten Exempels ein noch unerfüllter Wunsch.

Welchen Nutzen können digitale Möglichkeiten für kleinere Museen in nicht urbanen Räumen haben? Astrid Vettel stellt eine ganze Reihe von Projekten vor, die sie als Mitarbeiterin des Landschaftsverbands Südniedersachsen begleitet hat. Diese sollen Bereiche der musealen Arbeit dauerhaft oder in Projekten durch digitale Medien verbessern oder erweitern und damit auch neue Zielgruppen ansprechen. Das geht von der Objektinventarisierung über museumspädagogische Angebote bis hin zum Kulturmarketing. Am Anfang steht aber bei vielen Partner:innen die Vermittlung grundsätzlicher Fähigkeiten und von Zugängen zur digitalen Arbeit und bei jedem Projekt die Aufgabe seiner Finanzierung. Nicht zuletzt kleine Kultureinrichtungen, die ganz besonders durch ehrenamtliches Engagement leben, profitieren dabei von der Vernetzung.

Um Sammlungen geht es auch bei Sönke Friedreich. Er stellt den Digitalisierungsprozess innerhalb des Instituts für Sächsische Geschichte und Volkskunde (ISGV) in Dresden vor, mit dem bereits in den 1990er Jahren begonnen wurde und fragt danach, wie Quellen gesichert und unter welchen Fragestellungen sie sichtbar gemacht werden können. Erste digitale Archivierungen von Teilbeständen sind selbst schon wieder historisch; rechtliche Fragen stehen vor der Veröffentlichung, und auch die Verknüpfung der Inhalte mit größeren Datenbanken, um die Recherchemöglichkeiten zu erweitern, stellt sich als nicht immer einfach dar. Trotzdem sind inzwischen viele interessante digitale Angebote im ISGV verfügbar.

¹ <https://www.kleinefaecher.de/kartierung/kleine-faecher-von-a-z/digital-humanities> (11. 7. 2024). Alternative Benennungen lauten beispielsweise Computational Humanities, eHumanities oder Anwendungsbezogene digitale Methodik in den Geistes- und Sozialwissenschaften.

Ina Dietzsch nimmt die Leser:innen mit zurück auf eine grundsätzlichere Ebene und fragt nach dem Gewöhnungsprozess an das Digitale und die Digitalisierung im Alltag. Zudem beleuchtet sie nicht allein die Chancen dieser Form von Modernisierungen, sondern benennt ebenfalls die Zumutungen, die diese für viele bedeuten.

Die Aufsätze sind die schriftlichen Fassungen der Vorträge der Tagung der Volkskundlichen Kommission für Niedersachsen, die am 19. April 2024 an der Universität Vechta als Kooperation der Kommission mit der Professur Digital Humanities in den Kulturwissenschaften stattfand.

Ein weiterer Essay ergänzt die Beiträge inhaltlich passend. Dass das Digitale nicht ohne das Materielle denkbar ist, expliziert in ihrem Essay Stefanie Samida. Sie betrachtet die Verflechtungen beider Dimensionen im lebensweltlichen Kontext. Digital und materiell stellen dabei keine Dichotomie dar, sondern gehen Beziehungen miteinander ein.

Dies hat das Redaktionsteam der Zeitschrift für diese Ausgabe selbst erlebt. Der Versuch, ein Titelbild mit Hilfe der künstlichen Intelligenz (KI) zu generieren, brauchte mehrere Anläufe und verlor trotzdem nicht seine absurden Züge. Die Beschreibung der intendierten Abbildung erschien uns recht detailliert.² Offensichtlich ist, dass die Verflechtung von materiellen Spinnrädern und der digitalen Welt noch am Anfang steht. Sie müssen sich noch besser kennenlernen und wir müssen noch besser lernen, der KI den genauen Weg zu weisen, um gewünschte Ergebnisse zu erhalten.

Am Beginn dieser Ausgabe steht jedoch die würdigende Erinnerung an Rolf Wilhelm Brednich, den Mitbegründer der Volkskundlichen Kommission für Niedersachsen, ihrem ersten und langjährigen Ersten Vorsitzenden. Er starb im November 2023 in Neuseeland.

2 „Erstelle ein fotorealistisches Bild. Zu sehen sein soll ein Computerbildschirm, der auf einem Tisch steht. Auf dem Bildschirm ist ein Spinnrad aus Holz zu sehen. An dem Tisch sitzt mit dem Rücken zum Betrachter auf einem Bürostuhl eine Person, von der nur die Hände zu sehen sind, in denen sie ein Smartphone hält. Auf dem Display des Smartphones ist das Wort „Alltag“ in der Sprache Deutsch zu lesen.“