**Zeitschrift:** Itinera : Beiheft zur Schweizerischen Zeitschrift für Geschichte = supplément de la Revue suisse d'histoire = supplemento della Rivista storica svizzera

**Herausgeber:** Schweizerische Gesellschaft für Geschichte

**Band:** 23 (1999)

**Artikel:** Digitale Geschichte(n)

**Autor:** Kellerhals-Maeder, Andreas

**DOI:** https://doi.org/10.5169/seals-1077999

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

**Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

**Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

**Download PDF:** 02.10.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch**

# Digitale Geschichte(n)[1]

Andreas Kellerhals-Maeder

Digitale Geschichte(n) im Sinne von Geschichtsforschung und -schreibung kann Verschiedenes bedeuten: Erforschung der Geschichte auf der Basis digitaler Quellen, computerunterstützte historische Forschung (darunter fallen etwa statistische, text- oder begriffsgeschichtliche Auswertungen grosser Quellen- und Datenmengen), digitale Vermittlung von Geschichte(n). Jeder dieser Aspekte von digitaler Geschichte ist einer eingehenderen Diskussion würdig. Die Arbeit mit digitalen Quellen verändert die Forschungsarbeit, setzt neue quellenkritische Methoden – und archivseitig: neue Wege der Überlieferungssicherung und Quellenerschliessung – voraus, bietet neue Möglichkeiten des Zugangs und der Auswertung. Damit kommen wir automatisch zu methodischen Fragen. Den neuen Möglichkeiten der digitalen Vermittlung von Forschungsergebnissen sind die nachfolgenden Ausführungen besonders gewidmet. Beim Workshop und in diesem Artikel ging und geht es weniger darum, Antworten zu liefern, es geht zuerst einmal darum, Fragen zu stellen.

Was meint das Attribut *digital* zu Geschichte(n)? Digital meint in erster Linie eine besondere Form der Fixierung, der Speicherung – in unserem Fall – von Geschichte(n). Digital kann alles gespeichert werden: Text, Ton, Bild, bewegte Bilder, schwarzweisse oder farbige Bilder etc. Digitale Geschichte(n) umfassen also eine ungeheure Vielfalt von möglichen Quellen oder Formen von Geschichtsdarstellungen. Digital bedeutet heute häufig noch digitalisiert, d.h. die digital verfügbar gemachten Quellen können nur beschränkt mit dem neuen Instrumentarium bearbeitet und analysiert werden (etwa wenn Text als Bild vorliegt etc.).

Vermittlung von Geschichte(n) in digitaler Form umfasst – dies als zweite Präzisierung zum Titel des Workshops – ein breiteres Spektrum, als im Workshop selbst vorgestellt werden kann. Digitale Vermittlung von Geschichte(n) beginnt bei den digitalen Quellenverzeichnissen und Quelleneditionen, geht über jede Art von Hilfsmitteln, Nachschlagewerken (HLS, Chronologien, etc.) bis zu «Darstellungen» im engeren Sinne und historischen Spielen, wobei sich in fast allen Fällen die Grenze zu nichthistorischen digitalen Produkten – Lexikas allgemeiner Natur, Strategiespiele mit historischem

1 Die nachfolgenden Überlegungen sind das Ergebnis der Vorbereitung des Workshops *Digitale Geschichte(n)*. Sie sind – zur Sicherheit sei es festgehalten – unvollständig, unsystematisch und vorläufig.

Hintergrund u.v.m. – verwischt. Dieses breite Spektrum von Möglichkeiten gilt es im Auge zu behalten.

Die Diskussion kreiste um drei Themenschwerpunkte. Im Hintergrund stand immer die grundsätzliche Frage: Warum? Wozu? Der Einsatz des digitalen Mediums muss begründet, darf nicht zufällig sein. Wenn es eine bewusste Entscheidung ist, dann wird auch immer klar, warum, um welcher Vorteile willen dieses Medium gewählt worden ist, denn wie jede Art von Quellen und Darstellungen haben auch digitale Geschichte(n) Vor- und Nachteile.

1. Verhältnis von Technik – Informatik – zu Geschichte, Geschichtsmethodik und -theorie. Das technische Element hat imperativen Charakter. Das Adjektiv «digital» ist gleichwertig zu «Geschichte(n)», wir schreiben ja auch nicht von gedruckter Geschichte, allenfalls von illustrierter Geschichte. Ist die Ausschöpfung der technischen Möglichkeiten also ebenso wichtig wie die Ausschöpfung der historisch-analytischen Möglichkeiten? Hat die technisch gekonnte Präsentation, ja Inszenierung der Geschichte(n) mindestens die gleiche Bedeutung wie eine stringente, logische Argumentation? Mit anderen Worten: Wird die historische Qualität nicht durch den Zwang zu technischer Perfektion (unzulässig) konkurriert? Damit soll nicht technikfeindlichen Vorstellungen das Wort geredet werden, die Vorteile der Informatik (neue Möglichkeiten des Arbeitens wie der Darstellung, bis anhin nicht verfügbare Mengen an Informationen, Interaktivität) bleiben unbestritten, die vorgestellten Projekte waren positive Beispiele für innovativen Einsatz der Informatik.

   Zwei mögliche Gefahren sollte man nicht vergessen: 1. Führt die Entwicklung nicht zu Histotainment, zur Vorstellung von Vergangenheit als Spiel (Geschichte als Dekor für Strategie- oder andere Spiele) oder zur Abstumpfung durch Informationsüberschwemmung, durch ein nicht bewältigbares Angebot an zwar häufig vernetzter, letztlich aber doch unstrukturierter Information? 2. Gerade die Entwicklung technischer Spitzenprodukte ist auch eine ständige Triebfeder für die nie endende Aufrüstung der Informatik-Infrastruktur auf der Benutzungseite: Immer wieder ist mehr Rechner- und mehr Speicherkapazität notwendig. Müssen HistorikerInnen dies ebenfalls fördern? Ist das wirklich immer zu rechtfertigen? Diese Fragen leiten über zum zweiten Schwerpunkt.

2. Wer ist das Zielpublikum? Digitale Geschichte(n) schreiben heisst ein bestimmtes, letztlich sehr kleines Publikum anvisieren. Digitale Geschichte(n) können zwar zeit- und ortsunabhängig vermittelt werden, nie aber infrastrukturunabhängig. Sie eignen sich eher zur individuellen Aneignung. Sie verstärken – trotz des Einsatzes vieler multimedialer Elemente – den Trend zur Virtualisierung. Positiv scheint mir zu sein, dass

man dank der Technik viele Jugendliche ansprechen kann, die sich sonst kaum mit Geschichte auseinandersetzen würden. Es muss aber gelingen, über die technische Faszination hinaus verständlich zu machen, warum sich eine Auseinandersetzung mit Geschichte(n) lohnt. Angesichts der häufig enttäuschenden Verkaufszahlen von sogenannten kulturellen CDs und dem oft seltenen Gebrauch solcher Produkte ist die Frage, ob und in welchem Zusammenhang Informatik eingesetzt werden soll (selbständige Produktionen, Produktionen in Kombination mit Ausstellungen oder mit Büchern, Einsatz im Unterricht), eine ganz zentrale. Wir dürfen dabei aber auch nicht vergessen, dass die Digitalisierung jetzt vergleichbar ist mit den Anfangszeiten des Buchdruckes: Bücher haben nicht sofort ein breites Publikum erreicht. Es mussten sich auch neue Formen der Wahrnehmung und Rezeption, der Auseinandersetzung mit intellektuellem Stoff entwickeln, und das wird auch hier der Fall sein.

3. Wie verändern sich Arbeitsweise/-methoden? Die Produktion digitaler Geschichte verändert die Arbeitsweise der HistorikerInnen grundsätzlich. Gestaltungsüberlegungen müssen von Anfang der (Forschungs-) Arbeiten an angestellt werden, die herkömmliche Trennung zwischen Forschung und Publikation/Drucklegung entfällt. Damit ist auch gesagt: Es braucht ganz neue, gestalterische und auch technische Fähigkeiten. HistorikerInnen werden immer mehr zur Teamarbeit gezwungen. Auch das hat durchaus Vorteile. In einigen Projekten hat sich ausserdem gezeigt, dass das Endprodukt weniger wichtig ist als der Arbeitsprozess: Die Auseinandersetzung mit Geschichte wird auch in diesem Sinne interaktiver. Und nicht zu vergessen: Es braucht auch immer weniger perfekte Endprodukte. Geschichtsschreibung wird zum *work in progress.*