

Inhalt

Vorwort	9
I. EINLEITUNG	
Kompodium Computational Theology – eine Hinführung Christopher A. Nunn und Frederike van Oorschot	13
II. VORHABEN UND BEGRIFFSBESTIMMUNG	
Schisma oder Renaissance? Zum Verhältnis von Computational Humanities und Digital Humanities Michael Piotrowski	33
Theologie mit Videospiele betreiben – Einblicke in die Computational Theology Erin Raffety	55
Zur Praxis einer Computational Theology Christopher A. Nunn	75
III. MULTIMEDIALE ZUGÄNGE DER DIGITAL HUMANITIES	
Textdigitalisierung Daniel Stökl Ben Ezra	107
Bilddigitalisierung Hubertus Kohle	127
Computergestützte Audio- und Musikanalyse Christof Weiß	139

Computergestützte Werkzeuge und Methoden für die Film- und Videoanalyse	161
Manuel Burghardt, John Bateman, Eric Müller-Budack und Ralph Ewerth	

IV. FORMEN DIGITALER TEXTANALYSE

Python oder R? Einstieg zum Programmieren in den Geisteswissenschaften	193
William Mattingly	

Stilistische Analyse	205
Fotis Jannidis	

Netzwerkanalyse	221
Caitlin Burge	

Diskursanalyse	235
Alexander Lasch	

Named Entity Recognition	249
Evelyn Gius	

Topic Modeling	265
Melanie Althage	

Sentimentanalyse	289
Rachele Sprugnoli	

Intertextualitätsforschung	307
Julia Nantke	

Spatial Analysis oder: Die neue Literaturgeografie	319
Matthew Wilkens	

Computational Theology und Informationsvisualisierung Janelle Peters	341
Digitale Edition Annette von Stockhausen	361
V. DISSEMINATION	
Wissenschaftskommunikation und Community Building Ulrike Wuttke	377
Virtuelle Forschungsumgebungen Caroline T. Schroeder	411
Forschungsdatenmanagement Jochen Apel	427
KI-gestützte Textproduktion in der Hochschule Johanna Gröpler, Margret Mundorf und Nicolaus Wilder	441
Rezensionen digitaler Ressourcen Ulrike Henny-Krahmer	463
Transformation konventioneller Forschungsumgebungen und Publikationsformen Clifford Anderson	479
Glossar Kevin Wunsch und Christopher A. Nunn	503
Autor*innenverzeichnis	519
Reviewer Wall of Fame	523