

## PERSPECTIVES ON DIGITAL HUMANITIES

### ПЕРСПЕКТИВИ ЦИФРОВОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ

**Chorna L. V. Чорна Л. В.**

*Doctor of Philosophy Science,  
Professor at the Information Activity  
and Media Communications Department  
Odesa Polytechnic National University  
Odesa, Ukraine*

*доктор філософських наук,  
професор кафедри інформаційної  
діяльності та медіа-комунікацій  
Національний університет  
«Одеська політехніка»  
м. Одеса, Україна*

У ХХІ столітті активно розвивається Digital Humanities – цифрова гуманітаристика. Перш за усе вона використовує синтез комп'ютерного інструментарію для аналізу даних та традиційну методологію гуманітарних наук. Сьогодні Digital Humanities охоплює вивчення культурної спадщини: у культурному полі мистецтва, археології, історії, літературі, мовознавстві. Великі проекти в Digital Humanities стосуються мов та їх минулого, усної історії, філософії. Можливості цифрової гуманітаристики використовуються для створення електронних каталогів бібліотек.

Як відомо, однією з проблем сучасної гуманітаристики є суттєве збільшення обсягу текстів, доступних для аналізу. Саме цю проблему й намагаються вирішити за допомогою Digital Humanities. Так, наприклад, цифрове літературознавство дозволяє не вивчати окремі твори, а досліджувати загальну картину культурного поля літератури. Істотний вплив на розвиток цифрового літературознавства справила робота італійського фахівця Френка Моретті «Distant Reading». Сучасне читання distant reading протиставляється читанню close reading, що вивчало текст на мікрорівні та аналізувало усі його аспекти. Distant reading є свого роду оглядом великої кількості виданих, але глибоко не проаналізованих літературними критиками творів. Як пише Ф. Моретті, головна проблема у вивченні великої кількості літературних текстів полягає в тому, що вони є «великим непрочитаним». Цей великий масив текстів потребує вивчення, їх аналіз дозволить побачити загальні, властиві певному періоду закономірності. Саме для вирішення поставленого завдання Ф. Моретті пропонує звернутися до інструментарію Digital Humanities. Френк Ентоні Моретті був професором комунікацій, обчислювальної техніки та технологій у Педагогічному коледжі Колумбійського університету та запрошеним

професором Школи журналістики Колумбійського університету. Він був дослідником у галузі викладання та вивчення нових медіа та використання цифрових технологій в освіті, а також співзасновником та виконавчим директором Колумбійського центру викладання та навчання у галузі нових медіа [1].

Для аналізу та інтерпретації текстів використовується програмне забезпечення, вбудоване в лінгвістичні дослідницькі корпуси та додаткові комп'ютерні програми. Digital Humanities [2] у сфері дослідження текстів вирішує такі завдання як переведення в електронний формат джерел, які пов'язані із культурною спадщиною; семантична розмітка значущих елементів тексту за допомогою спеціальних мов, наприклад, TEI – Text Encoding Initiative. Так, одним з основних методів дослідження, які застосовуються у використанні електронних каталогів бібліотек, є робота з цифровими лінгвістичними анотованими корпусами. Для вивчення спадщини окремого автора використовуються спеціальні лінгвістичні анотовані цифрові збори текстів. У такому проекті розпізнаються і позначаються слова, значення, факти, дати, цитати, зв'язки, контексти зібрання творів митців, що дозволяє отримувати контекстні та частотні характеристики будь-якого слова чи словоформи, а також можна знаходити їхню позицію в тексті. Робота із зазначеними корпусами та колекціями дозволяє застосовувати цілий набір інструментів: тезаурус, лінгвістичну розмітку, систему пошуку та цитування, метадані. Таким чином, дослідники можуть вивчати індивідуальний стиль автора, аналізувати стилістичні кліше. Але необхідно підкреслити, що комп'ютерний аналіз текстів неспроможний повною мірою замінити лінгвістичну інтерпретацію. Беззаперечною перевагою Digital Humanities в даний час є популяризація текстів через візуалізацію та створення електронних продуктів.

Не менш цікавим напрямком Digital Humanities є Digital History. Слід підкреслити, що у разі цифровізації активно розвивається історична наука. До програмного забезпечення, яким користуються історики, належать ГІС – географічні інформаційні системи. Вони включають п'ять частин: апаратні засоби (комп'ютер); програмне забезпечення; дані; виконавці; методи. Географічні інформаційні системи містять функції та інструменти, необхідні для зберігання, аналізу та візуалізації просторової інформації. Вони застосовуються в Digital History у наступних аспектах: синхронізація традиційних карток з цифровими; створення інтерактивних картографічних платформ; репрезентація історико-культурних об'єктів у сучасному міському просторі. Цифрові технології істотно розширюють можливості істориків, насамперед у галузі оцифрування історичних джерел. Створення цифрової копії джерела – це надзвичайно трудомістка справа, яка потребує істотних

витрат часу та зусиль професійно-підготовлених фахівців. Щоб підготувати цифрове джерело, фахівець у галузі Digital History, поряд зі спеціальними, цифровими методиками, повинен мати знання в галузі джерелознавства, оскільки без цього неможлива підготовка автентичних даних для комп'ютерної обробки. Останнім часом підвищується інтерес до візуалізації історичних даних, створення Баз Даних. У Digital History використовують спеціалізоване програмне забезпечення, наприклад, програму багатовимірної нечіткої класифікації для ОС Windows на основі алгоритму Fuzzy Class.

Сьогодні вже виконано низку значних цифрових проєктів. Найбільш відомі наступні колекції оцифрованих першоджерел: манускрипти Британської бібліотеки; колекція документів Альберта Ейнштейна, підготовлена Принстонським університетом; онлайн-колекція меморіального музею Голокосту США. 3D-моделювання дозволяє історикам вивчати історичні об'єкти в найдрібніших деталях, крім цього сприяють популяризації історичних об'єктів та знань про них.

Отже, на даний час фахівці в галузі цифрової історії займаються оцифруванням джерел, працюють у сфері 3D-моделювання та ГІС. Зібраний великий обсяг даних дозволяє вивчати структури повсякденності у конкретну історичну епоху.

Digital Humanities торкнулися і філософії. В даний час цифрові проєкти в галузі філософії в основному обмежуються побудовою графів та візуалізації інформації. У 2012 р. британський фахівець у галузі програмного забезпечення та інтелектуального аналізу даних (data mining) Саймон Рапер на основі Wikipedia побудував граф, який візуалізував всеосяжну мережу філософських традицій. Для його складання було використано програму для візуалізації та дослідження графів Gephi.

Колектив авторів з канадського університету Calgary підготував роботу «Зіставлення впливу філософів різних поглядів та епох». Зазначені візуалізації демонструють зв'язок та вплив видатних філософів, проте, чогось нового до філософії вони не вносять.

Отже, у Digital Humanities здійснюється багато цікавих прикладних досліджень, проте недостатньо аналітичних робіт, що дозволяють вивести цю область на новий теоретичний рівень. В даний час багато гуманітаріїв уникають використання комп'ютерних програм у своїх дослідженнях, ігноруючи існуючий інструментарій Digital Humanities. Розвиток Digital Humanities неможливий без підвищення цифрової грамотності фахівців, які працюють у сфері гуманітарних наук. Знання фахівцями-гуманітаріями мов програмування суттєво розширило б їхні можливості у Digital Humanities.

Таким чином, протягом останнього десятиліття активно розвиваються цифрові гуманітарні науки, що надає можливість працювати з великими даними, здійснювати 3D-моделювання, оцифровувати тексти. Digital Humanities дозволяють за короткий час проаналізувати значний обсяг інформації, недоступний окремому досліднику. Перевагою Digital Humanities є візуалізація джерел, популяризація гуманітарних наук та підвищення їхнього статусу.

### **Література:**

1. Moretti, Franco. «Conjectures on World Literature». *New Left Review*, 2000. URL: <https://newleftreview.org/issues/ii1/articles/franco-moretti-conjectures-on-world-literature> (дата звернення: 16.05.2023).
2. Underwood Ted. «A Genealogy of Distant Reading». *Digital Humanities Quarterly*. 2017. № 11 (2). URL: <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/11/2/000317/000317.html> (дата звернення: 15.05.2023).