

ПРОЕКТЫ DIGITAL HUMANITIES КАК ЭТАП РАЗВИТИЯ ГУМАНИТАРНОЙ НАУКИ: ПОПЫТКА МЕТАЦИФРОВОГО ВЗГЛЯДА*

**Чеботарева Елена
Эдуардовна** – кандидат
философских наук, старший
научный сотрудник
Института философии РАН
Институт философии РАН,
Москва, 109240,
ул. Гончарная, д. 12, стр. 1;
lena.che@mail.ru.
Санкт-Петербургский
государственный
университет.
Российская Федерация,
199034, Санкт-Петербург,
Университетская наб., 7/9;
e.chebotareva@spbu.ru



Автор рассматривает направление Digital Humanities как стремление к конструктивному синтезу компьютерных технологий и гуманитарной научности в контексте его претензии на трансформацию парадигмы гуманитарных наук. В рамках этого рассмотрения ставится вопрос о роли интерактивных мультимедийных инструментов в гуманитаристике, оцениваются новизна и содержательность, которые получают научные и образовательные проекты с их помощью. Автор разрабатывает и обосновывает принцип систематизации проектов Digital Humanities, исходя из приоритета различия проектов по характеру взаимосвязи их гуманитарных и компьютерных (технологических) компонент. Рассматривая как собственно цифровые проекты, так и посвященные им академические публикации в контексте своей систематизации, автор замечает, что многие проекты в значительной степени носят экспериментальный характер благодаря использованию все новых мультимедийных инструментов, соответственно, говорить о содержательной трансформации гуманитарной научности преждевременно. Заостряя вопрос об успехе синтеза цифровых технологий и гуманитарной науки, автор отмечает, что новые технологические инструменты – мультимедиа, ИИ или нейросеть и т.д. – позволяют ставить новые вопросы, актуализируют дополнительные объекты исследования и создают новые методы, однако новые средства не всегда задают полноту нового содержания, лишь дополняя его, а приобретаемая интерактивность не всегда непосредственно работает на научность. В данном случае обнаруживается обратная ситуация, когда претензии технологически обусловленных дисциплин на научность оказываются переплетены с претензией дисциплинарной научности на технологичность. В итоге автор приходит к выводу, что направление Digital Humanities оказывается существенно подвержено влиянию технонауки с ее растворением границ между фундаментальными и прикладными исследованиями и стремлением к новым технологиям, трансформирующим изучаемые процессы, что делает особенно актуальной маклюэновскую концепцию.

Ключевые слова: Digital Humanities, цифровые проекты, мультимедийные инструменты, цифровизация культуры, гуманитарная научность

* Исследование проведено при финансовой поддержке гранта Министерства науки и высшего образования РФ (проект «Новейшие тенденции развития наук о человеке и обществе в контексте процесса цифровизации и новых социальных проблем и угроз: междисциплинарный подход», соглашение № 075-15-2020-798).



DIGITAL HUMANITIES PROJECTS: ATTEMPT AT A METADIGITAL VIEW*

Elena E. Chebotareva –
CSc in Philosophy,
Senior Research Fellow
at the Institute of Philosophy,
Russian Academy of Sciences;
e-mail: lena.che@mail.ru.
Saint Petersburg State
University.
7/9 Universitetskaya Emb.,
Saint Petersburg 199034,
Russian Federation;
e-mail: e.chebotareva@
spb.ru

The author considers the Digital Humanities as a tendency towards a constructive synthesis of computer technology and humanitarian science in the context of their claim to make a paradigm shift in the humanities. As part of this review, the author raises a question about the role of interactive multimedia tools in the humanities, and tried to evaluate the novelty and content that scientific and educational projects receive with their help. The author develops and justifies the principle of systematization of Digital Humanities projects, based on the priority of distinguishing projects by the nature of the relationship between their humanitarian and computer (technological) components. Considering both the actual digital projects and the academic publications devoted to them in the context of their systematization, the author observes that many projects are largely experimental in nature due to the use of ever new multimedia tools, so it is premature to talk about a meaningful transformation of humanitarian science. Focusing on the issue of a successful synthesis of digital technologies and the humanities, the author notes that new technological tools (multimedia, AI or neural networks, etc) allow raising new questions, updating additional objects of research and creating new methods. However, new tools do not always set the completeness of the new content, only supplementing it, and the acquired interactivity does not always directly work for scientific character. In this case, we face with the reverse situation, when the claims of technologically determined disciplines to be scientific are intertwined with the claims of disciplinary science to manufacturability. As a result, the author concludes that the direction of Digital Humanities is significantly influenced by technoscience with its dissolution of the boundaries between fundamental and applied research and the desire for new technologies that transform the processes under study, which makes McLuhan's concept especially relevant.

Keywords: Digital Humanities, humanitarian science, digital projects, multimedia tools, digitalization of culture

* The research has been carried out with financial support of the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation (Project “New tendencies of the humanities and social sciences development in the context of digitalization and new social problems and threats: interdisciplinary approach”, Agreement No. 075-15-2020-798).



Введение

Направление цифровой гуманитаристики, Digital Humanities, становится все более актуальным и востребованным, однако сохраняется и дискуссионность, связанная с его неоднозначным целеполаганием. «Уже в конце 70-х гг. XX в. было ясно, что в применении компьютеров в исторических или любых других гуманитарных исследованиях существовали две противоречащих друг другу цели: облегчение повседневной рутинной работы, с одной стороны, и попытка разработки методологически более совершенного типа... исследования – с другой» [Таллер, 2012, с. 7]. Несмотря на предположение, что эти цели могут дополнять друг друга, вторая требует особого внимания, коль скоро содержит претензию на парадигмальное изменение научных оснований. Оптимисты, воодушевленные этой целью, ожидали, что вычисления сделают возможной даже новую «экспериментальную философию», способную обеспечить практические проверки философских идей. Значимым казалось то, что, в отличие от физики, вычислительная техника/информатика в значительной степени ориентирована на человека, что открывает возможность нового Ренессанса, когда естественные и гуманитарные науки, искусство и инженерия смогут достичь нового синтеза [Dodig-Crnkovic, 2003]. Впоследствии направление Digital Humanities (далее DH) расширилось, включив в себя работу с базами больших данных, с текстовой и нетекстовой информацией, компьютерную визуализацию, интерактивные практики обучения и исследования, пересекающиеся с формами компьютерных игр. По мере увеличения эффектов применения цифровых технологий к этим задачам добавились выработка «общего методологического взгляда» и включение в «социальные начинания» [Debates in the digital humanities, 2012].

За последние десятилетия DH обросли репрезентирующими их достижения публикациями, академическими курсами, собственными журналами (например, Digital Humanities Quarterly (DHQ), а также манифестами, декларирующими цели и требования, провозглашающими ожидания. Так, в 2009 в сети появляется программный манифест DH [The Digital Humanities Manifesto 2.0, 2009], экспрессивно описывающий новые вызовы и революции, осуществляемые цифровыми технологиями. Существенные трансформации при этом связываются «не с превращением литературоведов в инженеров или программистов, а с расширением охвата и влияния знаний в гуманитарных дисциплинах», реконфигурацией иерархических отношений и переопределением ролей мастеров и учеников, профессоров и студентов, экспертов и профанов, академического и общественного кругов. Исследователи видят в этой ситуации вызов устоявшимся эпистемологиям и подчеркивают острую необходимость в более



широком критическом осмыслении эпистемологических последствий разворачивающейся «информационной революции». При этом к обсуждению альтернативы инструментального использования или основополагающего влияния технологий на установки социальных и гуманитарных исследований добавляется вопрос о конкретной методологической стратегии исследований, осуществляющихся на основании больших данных [Kitchin, 2014].

Соглашаясь с общим требованием Китчина сделать ДН предметом эпистемологической критической рефлексии, в представленном исследовании мы предполагаем осуществить следующее. Во-первых, уточнить общий смысл ДН, что позволит представить некоторую систематизацию реализуемых в его контексте исследований и проектов, обозначив стратегии, непосредственно относящиеся к гуманитарным наукам. Во-вторых, обратиться к теоретическому испытанию границ реализуемости самой задачи ДН, а именно конструктивного синтеза компьютерных технологий и гуманитарного знания. Следует отметить, что такая работа в своей полноте вряд ли может быть осуществлена в отдельной статье, поскольку для этого необходимо обращение ко всему многообразию проведенных исследований и проектов, что потребовало бы разработки специфической методологии анализа. Потому здесь будет поставлен следующий вопрос: действительно ли во всех определенных нами стратегиях ДН осуществляется искомый синтез и существенная трансформация гуманитарного знания? Нашим дополнением к подобным рефлексиям будет внимание к отечественным проектам ДН.

Цифровые гуманитарные проекты – новые средства vs новое содержание

Зонтичность термина ДН – основная проблема исследования этого направления. Это, однако, не исключает ограниченной возможности анализа и систематизации соответствующих проектов, претендующих на трансформацию гуманитарной научности. При этом можно поставить вопрос относительно «научности» самих работ в области ДН, несмотря на их представленность в академическом пространстве посредством рефлексии результатов в научных статьях.

В самом общем виде ДН рассматриваются как «адаптация науки и сферы образования к запросам формирующегося сетевого общества в результате достижений четвертой технологической революции» [Елькина & Мамина, 2020], а также как специфическая медиальная зона – зона обмена, где складываются «многоплановые отношения между слоями знания, практиками и технологиями, предполагающие также возникновение рассеянных институциональных



структур» [Самостиенко, 2020]. Подобные определения соотносимы с трансформацией гуманитарной научности, при этом важен акцент на взаимодействии или пересечении научных, технологических и общественных контекстов. Оказывается ли такое взаимодействие конструктивным для развития гуманитарных наук? Рассмотрим два основных типа проектов, отметив предварительно сложности анализа.

Ограничение возможности анализа и систематизации ДН проектов связано с неоднородностью применяемых технологий, в первую очередь мультимедийных инструментов. Также, можно различить проекты исходя из их дисциплинарной принадлежности (социология, литературоведение, история и т.д.), их целей и задач (исследование, презентация результатов, обучение, развлечение), характера взаимосвязи их гуманитарных и компьютерных (технологических) компонент. На наш взгляд, наиболее актуальным здесь оказывается последний подход, принимающий в расчет маклюэновскую концепцию, согласно которой технические средства формируют содержание и задают цель исследования или практической разработки. Следует сразу заметить, что привлечение интерактивных и игровых инструментов затрудняет демаркацию развлекательной компоненты от просветительской или информационной. Кроме того, развитие технических средств (на данном этапе – вовлечение ИИ и нейросетей) продолжается, расширяя функционал проектов, а также ограничивая возможность их сопоставления. То есть многие проекты в значительной степени носят экспериментальный характер (*we make it for fun*), соответственно оценивать их научность явно преждевременно.

На наш взгляд, все ДН проекты так или иначе влияют на гуманитарную научность, поскольку представляют собой испытательное поле для теории, практики, работы с информацией и представления результатов в новой цифровой среде, в которую все больше погружается человечество. Однако степень этого влияния не следует переоценивать. Более того, эффект, производимый цифровыми технологиями, может и должен быть раскрыт в своей неоднозначности.

Представленный ниже анализ групп проектов выстроен в соответствии с возрастанием степени использования в них компьютерных и мультимедийных инструментов. Принцип соответствия целей проекта использованию цифровых средств подвергается критике, имеющей ограниченный характер, коль скоро «правильной позиции» «взгляда из ниоткуда», с вершин которой можно было бы выносить оценочные суждения, в этом вопросе на данный момент не существует.

Первая группа проектов ДН представляет собой работу с базами больших данных, компьютерными репрезентациями предметного поля, а также с объектами, образованными цифровыми технологиями без привлечения интерактивных инструментов. То есть предполагается существенное обновление предметно-методологической определенности гуманитарных наук. При этом такая работа может как



претендовать на трансформацию гуманитарной научности, привнесения в нее большей строгости, так и ограничиваться конкретными практическими задачами или же экспериментировать с цифровыми интерпретациями данных.

Лев Манович, известный теоретик новых медиа и цифровой гуманитаристики, занимается исследованием репрезентации культуры через большие данные, работая в направлениях социальной информатики (Social Computing) и ДН. От гуманитаристики Манович предлагает взять внимание к деталям, индивидуальным объектам, интерпретациям и событиям прошлого, а от социальных наук – сосредоточение на генерализованных, формальных моделях и прогнозировании [Manovich, 2015, p. 9]. Двигаясь в этом направлении, он ставит вопрос о возможности точной науки о культуре. Манович демонстрирует перспективы социального исследования цифровой репрезентации культуры через большие данные, например, в своем проекте Visual Earth¹, анализируя 270 миллионов изображений с геотегами, размещенных в Твиттере по всему миру за выбранный период. Проект рассматривает обмен изображениями в 100 городских районах, расположенных на шести континентах, используя различные критерии для улучшенного представления разнообразия современной городской жизни. Интенсивность обмена изображениями исследуется в корреляции с данными по экономическому развитию, географическому положению, возрасту населения и изменению визуальных характеристик изображений. Остается открытым вопрос, насколько доступность и включение в исследовательское поле вариативных блоков данных и их корреляций, а также возможность их анализа с применением различных концептуальных моделей способны придать социогуманитарным наукам исковую научность, соответствующую критериям естественных дисциплин. Кроме того, не будет ли при этом гуманитарная понятность целостности представления приноситься в жертву такой точности и «насыщенности» цифровой репрезентации исследуемого поля?

В ДН проектах этой группы конструируются не только географические карты, совмещаемые с отображением культурных процессов, но и «литературные карты», позволяющие пользователям обнаруживать закономерности взаимосвязи географии и поэзии, открывающие «картографическую перспективу» для понимания отдельных произведений художественной литературы. «Литературная картография – это незавершенная работа, которая парадоксальным образом стремится освободиться от картографических правил, от которых она зависит, аналоговых или цифровых; поэтому мы должны быть готовы подвергнуть сомнению технологии и инструменты подобно средневековым картографам, которые знали, что карты – это

¹ <https://visual-earth.net/> (дата обращения: 10.02.2023).



пластиковые артефакты для визуализации и манипулирования отношениями культуры с ее миром», – отмечают авторы проекта «Картируя Данте», посвященного географии «Божественной комедии»² [Gazzoni, 2017, p. 94]. Предположим, что «уточнение» поэтических пространств посредством новых геоинформационных технологий позволяет прояснить корреляции между «реальными» социальными и литературными «воображаемыми» феноменами и послужить моделью для работы с рядом социогуманитарных проблем. Обращение к картографированию в гуманитарных науках актуализирует перформативность и связанную с ней возможную интерактивность, свойственные современной научности в целом. Однако в этом случае остается открытым вопрос о качественной новизне, привносимой в исследование именно цифровыми технологиями, хотя и позволяющими работать со значительно большими объемами информации и вариативностью данных.

Проекты ДН, претендующие на трансформацию гуманитарной научности, связаны также с исследованиями сетевых сообществ и предполагают акцент на специфике взаимодействия в онлайн и оффлайн среде. Подключение мультимедийных инструментов в этом случае принципиально, и то, что в ряде случаев они не использованы – скорее вопрос технологической доступности на момент работы в проекте, а не дизайна исследования. Можно привести в пример исследование 2002 г., поднимающее эпистемологические и этические вопросы, связанные с практикой «нетнографии» (netnography) – сетевой этнографии. Представляя результаты, автор утверждает, что «нетнография» может быть полезным, гибким и этически чувствительным методом, приспособленным для изучения языка, мотиваций, потребительских связей и символов онлайн-сообществ, ориентированных на потребление [Kozinets, 2002, p. 18]. В этом случае мы имеем дело с углублением цифровизации в исследованиях, поскольку речь идет не только о цифровых методах анализа и репрезентации данных, но о тех объектах, которые интересны именно своим существованием в цифровой среде. Следует заметить, что в этом случае цифровые технологии создают новое предметное поле для социальных и гуманитарных исследований. Однако это поле скорее дополняет, чем существенно трансформирует предмет соответствующих наук.

В этнографических ДН исследованиях различают сетевую (netnography) и удаленную (remote ethnography) этнографию. Различие состоит в том, что во втором случае исследователи изначально планировали работать в традиционном поле, но оказалось, что физическое пребывание антрополога в изучаемой географической локации представляет риск жизни, здоровью или свободе [Арье Е. И др., 2017,

² <https://www.mappingdante.com/> (дата обращения: 10.02.2023).



с. 28]. Антропологи, вынужденные работать в онлайн формате, «чувствуют потребность в легитимации, объяснении потенциальной достаточности и даже наличия преимуществ у исследования «через сеть». В этом случае цифровые технологии задействуются в качестве вспомогательных, более того, как отмечают исследователи, их использование требует более сложной эпистемологической рефлексии относительно оценки «качества данных» [Там же].

Цифровые исторические проекты – интерактивность vs научность

Исторические проекты, рассматриваемые ниже, представляют собой пример второй группы проектов ДН, в которых активно задействуются именно интерактивные возможности цифровых технологий. Этот тип проектов можно было бы назвать историческим по дисциплинарной принадлежности, однако это название не будет точным, коль скоро цели проектов выходят далеко за рамки исследовательских, о чем говорят сами авторы. История представляется гуманитарной наукой, рассчитывающей на наибольшие дивиденды со стороны развития ДН. Это и работа с разнообразными данными, и их визуализация, и мультимедийные взаимодействия; от предыдущей группы эти проекты отличаются перспективой использования практически любых цифровых технологий. Приведем несколько примеров таких отечественных проектов ДН, претендующих на конструктивный синтез цифровых технологий и исторического исследования.

Например, проект, посвященный истории Обнинска – первого наукограда, закрытого города, в котором построили первую в мире промышленную атомную электростанцию. Как отмечает его руководитель Г. Орлова, этот проект – «попытка посмотреть на советских научно-технических работников, как на «дворянство» ядерного века, последнюю элиту империи; интерес к рассказанному опыту жизни и деятельности в большой советской науке и технике тех поколений ученых и инженеров, что обеспечили серию технологических прорывов в 1950–1960-е гг.; кураторская работа по подготовке к размещению в открытом доступе уникального архива биографических, лейтмотивных интервью с сотрудниками обнинских НИИ и с жителями города; разработка единой цифровой среды, где качественные полевые данные можно хранить, анализировать и представлять широкой аудитории, реализуя, таким образом, концепцию открытой виртуальной лаборатории...» [Орлова, 2016, с. 155–156]. Как мы видим, в таком описании задач отмечены все процессы научного исследования, начиная от построения концептуальных моделей и работы с данными и заканчивая презентацией его результатов публике и со-



зданием исследовательской «инфраструктуры» в виде виртуальной лаборатории.

Значимым моментом с нашей точки зрения является то, что, как отмечает сама Орлова, ее задачей была подготовка технического задания «на разработку программного обеспечения, предназначенного для динамической визуализации коммуникативных вкладов в расшифровке интервью в процессе согласования». Орлова «использует наработки программистов, сделанные на основе этого задания, для усиления качественной аналитики и реинтерпретации транскрипта», и, таким образом, создается уникальное программное обеспечение под задачи исследования [Орлова, 2016, с. 157]. Это существенный момент, поскольку отсутствие оригинальных предложений по разработке технологий, соответствующих задачам гуманитарных дисциплин, отмечено как основная проблема направления ДН, находящихся в поиске баланса между программированием и гуманитаристикой [Таллер, 2012, с. 9].

Руководитель проекта подчеркивает, что эвристичность ДН подходов позволяет реализовать претензию на новый уровень научности: «Совмещение профилей деятельности, которые в додигитальной гуманитаристике можно было бы считать несочетаемыми, придает нашему интеллектуальному предприятию многослойность продуктов Photoshop, позволяет нам выходить за пределы привычных шаблонов, решать принципиально новые задачи и отрабатывать на базе обнинских исследований способы делать науку уже не ядерного, но цифрового века» [Орлова, 2016, с. 157]. В данном заявлении нет утверждений, которые можно было бы фальсифицировать, как нет и открытого цифрового проекта, с которым можно было бы ознакомиться. Поэтому возможность сделать заключение о трансформации гуманитарной научности посредством методов ДН, а также оценить воспроизводимость для другого содержания задействованных в проекте подходов представляется проблематичным.

Еще один исторический ДН проект в области цифровой музейной этнографии представлен в публикации А. Касаткиной, одной из участниц Обнинского проекта. Цифровая этнография здесь связана с музейной эвристикой или практиками публичной научной коммуникации. Касаткина ставит вопрос: как цифровая инфраструктура для музея могла бы поддерживать приращение знаний о коллекциях? И пытается ответить на него, используя в качестве исследовательского кейса биографию инструментов для генитального пирсинга с Борнео из коллекции МАЭ. В идеальном цифровом мире, представляемом Касаткиной, «фотография предмета и связанные с ним предметы других коллекций, фрагменты музейных документов (описи из архива) и опубликованных книг вместе с гиперссылками на них, и текстовые комментарии должны располагаться на одной веб-странице» [Касаткина, 2019, с. 142]. Таким образом исследовательница плани-



рует одновременно продемонстрировать, во-первых, сложную траекторию определения функции неизвестных предметов из прошлого (история архивных описей) и, во-вторых, связь с предметами из других коллекций, а также с любыми другими релевантными документами, которые могут помочь в этом (функция описываемого Касаткиной предмета как приспособления для мужского генитального пирсинга изначально далеко не очевидна, и, как показывает исследовательница, первоначальные попытки его определения были ошибочны). При этом Касаткина отдает должное формату обычной публикации, который, хотя и не содержит гиперссылок, позволяет развернуть углубленный анализ темы. Преимуществом цифрового проекта здесь будет являться не только возможность охвата более широких баз данных, но и история самого исследования, показывающая заинтересованной аудитории все его ошибки и недоразумения.

Для исторических цифровых проектов мультимедийные инструменты оказываются значимыми, поскольку они позволяют преодолевать как пространственную, так и временную дистанцию, воссоздавая историко-культурную среду, играя контекстами и оживляя абстрактные научные концепции. Их включение организует переход к новой образовательной и просветительской парадигме, способной в значительной степени повлиять на дизайн гуманитарных исследований. Однако направление этого влияния пока остается проблематичным.

Один из таких исторических проектов – Карта истории³ (от креативной студии «История будущего» – создателей цифрового проекта «1917. Свободная история»). Создатели представляют проект как документальную игру про главные события России XX в., в которой игроки проходят траекторию в виде отрезка жизни реального человека и делают за него выбор в критических судьбоносных поворотах. Основным достоинством проекта авторы считают «свободу взгляда на историю от политики и пропаганды». Следует отметить прекрасный визуал проекта, использование иллюстраций, инфографики, архивных фотографий, фото и видеозаписей, благодаря которым удаётся воссоздать атмосферу эпохи. С другой стороны, авторы проекта используют современную форму подачи информации (в виде блогов и мессенджеров).

В данном разборе мы не будем комментировать собственно историческое содержание Карты истории, точность и степень ангажированности презентации материалов, предоставив это профессиональным историкам, а сосредоточимся на используемой модели игры. Итак, выбранный герой определенного десятилетия из 70-ти лет существования СССР (например, И. Бродский, Л. Гурченко, М. Горький, В. Цой, А. Тарасов) проживает вместе с пользователем траекторию данного десятилетия, периодически совершая тот или иной

³ <https://kartaistorii.ru/> (дата обращения: 10.02.2023).



жизненный выбор. В соответствии со сделанным выбором пользователь набирает очки в дихотомической паре критериев «целостность – самосохранение», смысл которых в истории авторами никак не объясняется. В конце каждой такой траектории подводятся итоги, и судьба героя получает каждый раз новый расклад. Так, трагически погибший в 1990 г. Виктор Цой в результате комбинации определенных выборов пользователя переходит в XXI в. и ведет кулинарные шоу, а его современник миллионер Артем Тарасов, почивший в 2017 г., то встраивается в систему европейского бизнеса, то становится в оппозицию существующей власти. Отметим, что в методологии истории шкала «целостность – самосохранение» не используется и является исключительно фантазией автора проекта, как и концепция свободного выбора исторического пути, которая получила достаточно критические отзывы⁴. Говоря о метаисторических предпосылках проекта, отметим навязываемую детерминистскую позицию, отрицающую понятия неопределенности и вероятности.

Отечественные критики уже отметили, что игровой цифровой формат истории «освобождает от многого: потребителя контента – от необходимости рационального и критического восприятия информации, у него радость от интеллектуальных усилий заменяется удовольствием от полученных впечатлений, а авторов контента – от ответственности за научную обоснованность представленных материалов, за историзм» [Архипова, 2017, с. 48]. Безусловно, учитывая, что знакомство с историей построено в виде игры, абстрагирование от ряда свойств исторической реальности представляется неизбежным, но и текстовый формат не избегает этого недостатка.

Следует упомянуть такое достоинство проекта Карта истории, как интерактивность. Пользователь не может делиться своей информацией или выразить свое отношение к контенту, но знакомство с историей происходит только от первого лица, через погружение в личную ситуацию в атмосфере времени, что способствует развитию эмпатии по отношению к историческим персонажам и сокращению исторической дистанции. То есть проект следует рассматривать как просветительский, принадлежащей сфере публичной научной коммуникации. Здесь цифровые технологии посредством игрового и интерактивного функционала создают большую вовлеченность публики в предметное поле истории, отходя при этом от научных требований представления материала.

Еще один серьезный исторический цифровой проект – История.РФ⁵ – реализуется Российским военно-историческим обществом при поддержке Министерства культуры Российской Федерации.

⁴ Например, здесь: <https://krupaspb.ru/zhurnal-piterbook/intervyu/spornaya-kniga-mihail-zygar-imperiya-dolzha-umeret.html> (дата обращения: 10.02.2023).

⁵ <https://histrf.ru/> (дата обращения: 21.02.2023).



Проект, без сомнения, грандиозный, регулярно обновляемый, включающий тематические спецпроекты, такие как «100 великих полководцев», «Женщины-герои», «Роль Анатолия Тарасова в развитии советского хоккея» и другие. Проект включает опции «слушать», «читать», «смотреть», возможность проходить тесты, существует также функция «лента времени», позволяющая выделить на цифровой шкале интересующий период по годам (каждый год выдает какие-либо исторические события). Интерактивная составляющая здесь минимальна: проект История.РФ представляет собой библиотеку с расширенными опциями и строго выверенной формой представления знания. С точки зрения использования интерактивных инструментов этот проект должен был бы принадлежать скорее к первой группе нашей систематизации, однако в таком случае была бы затруднена возможность сопоставления аналогичных проектов в одном поле, и, кроме того, нет никаких препятствий к дальнейшему внедрению этих технологий.

Можно упомянуть также непосредственно просветительский ДН проект в области истории искусства, выборочно использующий мультимедийный инструментарий – голландский сайт, посвященный картине Босха «Сад земных наслаждений»⁶. Картина Босха в цифровом виде включает набор активных «точек присутствия», при нажатии на которые появляются информационные компоненты: текстовые и аудио. Прием с использованием информационных «точек присутствия» достаточно распространен в среде отечественных ДН проектов⁷, однако, кроме этого, голландский проект использует такой интерактивный игровой прием, как «озвучка» картины при увеличенном рассмотрении ее элементов и «путешествия» по ней. Органичные звуки природы, крики животных, загадочные шорохи оживляют картину, завораживают и погружают пользователя в сказочный мир средневековых представлений, выводя проект за пределы формата библиотеки с расширенными функциями.

Последним примером проекта, в котором интерактивность и увлекательная функция оказываются основными, а научность истории – не более, чем декорацией, будет проект AI Time Machine, использующий мультимедийные инструменты, созданные на базе искусственного интеллекта⁸. Это проект, который на основе загруженных личных фотографий и базы данных исторических изображений создает образы пользователя в контексте различных исторических, тематически окрашенных эпох, включая космическую эру. Вряд ли здесь уместно говорить о полноте погружения в историко-культурный контекст, однако следует иметь в виду, что данный проект реализуется

⁶ <https://archief.ntr.nl/tuinderlusten/en.html#> (дата обращения: 10.02.2023).

⁷ Например, <https://ch.itmo.ru/solovky/> (дата обращения: 10.02.2023).

⁸ www.myheritage.com (дата обращения: 10.02.2023).



на базе генеалогического сайта, что предполагает не просто развлечение в форме исторического косплея, а тестовый режим для дальнейшей работы с разными формами исторического наследия на базе ИИ.

Таким образом возрастание интерактивности, предоставляемой цифровыми мультимедийными технологиями в проектах ДН, переводит эти проекты в статус просветительских, принадлежащих области публичной научной коммуникации. В этом контексте влияние ДН на гуманитарную научность становится более опосредованным, чем в проектах первой группы.

Концепция ДН предполагает не только оцифровывание источников и использование больших данных и аудио и видео форматов представления, но и подчеркивает сближение академического подхода с компьютерной игрой, включая пользователя в цифровую среду проекта при помощи мультимедийного инструментария. Культурная парадигма «человека играющего» динамически развивается с середины прошлого века, а цифровизация и порожденные ею инструменты спровоцировали новые онтологические и эпистемологические расширения этой парадигмы. Так, например, в 2006 г. выходит книга «Игровые культуры: компьютерные игры как новые медиа», в которой компьютерные игры анализируются как наиболее популярная современная форма производства и потребления новых медиа, а также приводятся аргументы в пользу центральной роли игры в переопределении культур чтения, потребления и созидания [Dovey & Kennedy, 2006].

Компьютерные игры могут быть рассмотрены не только как элемент публичной научной коммуникации, но и как инструмент гуманитарных наук. В этом качестве они «обладают тремя несомненными преимуществами: 1) поддерживают исследовательский энтузиазм (чувство радикальной открытости новому); 2) предоставляют технологии для осваивания и регистрации новых практик жизни в сети и цифре; 3) дают широкие возможности и права гражданским ученым» [Очеретяный, 2022, с. 160]. Следование «модным трендам» и игрофикации в социально-гуманитарных цифровых проектах в качестве желательных характеристик отмечается рядом исследователей [Попова, 2015, с. 10; Анализ текущего состояния развития цифровой экономики в России, 2018, с. 100].

Игровой и интерактивный элемент посредством цифровых технологий постепенно проникает в научные практики, будь то профессиональное исследование или публичное представление его результатов. Насколько это проникновение характеризует именно гуманитарную научность – вопрос открытый. Можно высказать сомнения относительно того, что при этом возрастает научность, по крайней мере, в ее традиционном понимании. Однако возрастание интерактивности может, по крайней мере, на данном этапе, служить переводу профессионального научного исследования в просветительский проект, что представляется немаловажным.



Заключение

Направление Digital Humanities представляет собой стремление к конструктивному синтезу компьютерных технологий и гуманитарной науки. Оно предъявляет претензию на трансформацию самой парадигмы гуманитарных наук и потому нуждается в критической рефлексии. В контексте этой необходимости в статье была реализована установка метацифрового взгляда или осуществлен переход от цифрового познания, использующего технологии, к цифровому мышлению, проблематизирующему это познание⁹. Это позволило, во-первых, различить проекты ДН на две группы в зависимости от степени использования мультимедийных инструментов и, во-вторых, заострить вопрос об успехе синтеза цифровых технологий и гуманитарной науки. Новые технологические инструменты – мультимедиа, ИИ или нейросеть и т.д. – позволяют ставить новые вопросы, актуализируют дополнительные объекты исследования и создают новые методы, однако новые средства не всегда задают полноту нового содержания, лишь дополняя его, а приобретаемая интерактивность не всегда непосредственно работает на науку.

Без критической рефлексии эффективности и адекватности проекты ДН превращаются в испытательные полигоны, которые не вносят вклада в ожидаемую науку, в том числе потому, что, подобно лабораторным крысам, часто быстро заканчивают свое подопытное существование. В качестве примера исследования «мертвых» проектов можно указать анализ российских проектов ДН в области сохранения личной памяти [Лапина-Кратасюк & Рублева, 2018]. Авторы представили и обосновали собственную систему оценки ДН проектов этой тематики, однако некоторые актуальные несколько лет назад примеры, к которым они апеллировали, включая Обнинский проект, уже перестали существовать.

В целом специфику ДН и претензию на трансформацию гуманитарной науки следует, на наш взгляд, рассматривать в более широкой перспективе феномена «технонауки», чью роль В. Лекторский понимает следующим образом: «фундаментальные и прикладные исследования сближаются, грань между ними становится все менее резкой. А это означает, что исследование, изучение не только предполагает использование технических приспособлений, но и сопровождается созданием новых технологий для трансформации изучаемых процессов. Это в первую очередь относится к наукам о природе и все более распространяется на науки о человеке» [Лекторский, 2015]. Очевидно, ДН представляют собой пример влияния

⁹ О такой рефлексивной стратегии см. в: [Социальные и цифровые исследования науки, 2020, с. 23–27].



технонауки на науки о человеке, и что претензии технологически обусловленных дисциплин на научность связаны с претензией дисциплинарной научности на технологичность. Испытание границ этого влияния, вклад в которое мы постарались внести, может способствовать сохранению и развитию гуманитарных наук без принесения в жертву научности и гуманитарности.

Список литературы

Анализ текущего состояния развития цифровой экономики в России, 2018 – Анализ текущего состояния развития цифровой экономики в России. М.: Группа Всемирного банка и Институт развития информационного общества, 2018. 166 с.

Архипова, 2017 – *Архипова Л.М.* «PROJECT 1917. RU» как феномен «свободной истории» // Вопросы отечественной и зарубежной истории, политологии, социологии, теологии, образования: материалы конференции «Чтения Ушинского», Ярославль, 2017. С. 44–49.

Арье Е. и др. 2017 – *Арье Е., Мороз О., Ахметова М., Возьянов А., Сабитов Ж., Соколова Е.* Форум «Академическое сообщество в условиях «новой публичности» интернета» // Антропологический форум. 2017. № 32. С. 10–64.

Елькина, Мамина, 2020 – *Елькина Е.Е., Мамина Р.И.* Digital Humanities: новая наука или конвергентные модели и практики глобального сетевого проекта? Дискурс, 2020. DOI: doi.org/10.32603/2412-8562-2020-6-4-22-38

Касаткина, 2019 – *Касаткина А.К.* Музейная биография набора для гениального пирсинга из коллекции МАЭ № 2286. Те(к)стовая модель цифровой публикации. Этнография. 2019. 1 (3). С. 139–160.

Лапина-Кратасюк, Рублева, 2018 – *Лапина-Кратасюк Е.Г., Рублева М.В.* Проекты сохранения личной памяти: цифровые архивы и культура участия // ШАГИ / STEPS. 2018. Т. 4. № 3–4. С. 147–165.

Лекторский, 2015 – *Лекторский В.А.* Возможны ли науки о человеке? // Вопросы философии. 2015. № 5. С. 3–15.

Орлова 2016 – *Орлова Г.А.* Собирая проект от составителя раздела // Шаги / Steps. 2016. Т. 2. № 1. С. 154–166.

Очеретяный, 2022 – *Очеретяный К.А.* Компьютерные игры – новые технологии гуманитарных наук? // Вопросы философии. 2022. № 10. С. 154–165.

Попова, 2015 – *Попова С.М.* Анализ отечественного и зарубежного опыта развития цифровой инфраструктуры социально-гуманитарных исследований // Genesis: исторические исследования. 2015. № 1. С. 208–251. DOI: 0.7256/2409-868X.2015.1.13820. URL: http://e-notabene.ru/hr/article_13820.html (дата обращения: 20.05.2022).

Самостиенко, 2018 – *Самостиенко Е.В.* Digital Humanities в русскоязычном контексте: траектория институционализации и механизмы формирования автономных зон // Вестн. Вятского гос. ун-та. 2018. № 4. С. 37–45. DOI: 10.25730/VSU.7606.18.03.

Социальные и цифровые исследования науки, 2020 – Социальные и цифровые исследования науки: коллективная монография / Науч. ред. и сост.



А.А. Аргаматовой, Е.В. Масланова и др. М.: Русское общество истории и философии науки, 2020. Сер. Библиотека журнала «Epistemology & Philosophy of Science (2-е изд., испр.)», 282 с.

Таллер, 2012 – Таллер М. Дискуссии вокруг Digital Humanities (пер. с англ. Е.А. Лубанец, ред. перевода И.М. Гарскова) // Ист. Информатика. 2012. № 1. С. 5–13.

References

Analiz sovremennogo sostoyaniya razvitiya tsifrovoy ekonomiki v Rossii [Analysis of the Current State of the Digital Economy Development in Russia]. Moscow: Grupa Vsemirnogo banka i Institut razvitiya informatsionnogo obshchestva, 2018, 166 pp. (In Russian)

Argamakova A.A., Vostrikova Ye.V., Kostina A.O. et al., *Sotsial'nyye i tsifrovyye issledovaniya nauki* [Social and Digital Science Research]. Moscow, 2020, 282 pp. (In Russian)

Arhipova, L.M. “Proyekt 1917. RU’ kak fenomen ‘svobodnoy istorii’” [PROJECT 1917. RU’ as a Phenomenon of “Free History”], in: *Voprosy otechestvennoy i zarubezhnoy istorii, politologii, sotsiologii, teologii, obrazovaniya: materialy konferentsii “Chteniya Ushinskogo”* [Problems of the National and World History, Political Science, Sociology, Theology, Education: Conference Proceedings]. Yaroslavl’, 2017, pp. 44–49. (In Russian)

Arye, E., Moroz, O., Akhmetova, M., Voz’yanov, A., Sabitov, Z., Sokolova, E., “Forum ‘Akademicheskoye soobshchestvo v usloviyakh ‘novoy publichnosti’ interneta’” [Forum “Academic Community in the Conditions of the “New Publicity” of the Internet”], *Antropologicheskiiy forum – Anthropological Forum*, 2017, no. 33, pp. 10–64. (In Russian)

Dodig-Crnkovic, 2003 – Dodig-Crnkovic, G. “Shifting the Paradigm of Philosophy of Science: Philosophy of Information and a New Renaissance”, *Minds and Machines*, 2003, no. 13, pp. 521–536. [<https://doi.org/10.1023/A:1026248701090>, accessed on 19.07.2022]

Dovey, Kennedy, 2006 – Dovey J., Kennedy, H. *Game Cultures: Computer Games As New Media (Issues in Cultural and Media Studies)*. McGraw-Hill, 2006, 184 pp.

Gazzoni, 2017 – Gazzoni, A. “Mapping Dante: A Digital Platform for the Study of Places in the Commedia”, *Humanist Studies & the Digital Age*, 2017, vol. 5, no. 1, pp. 82–95.

Gold, M.K. *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press, 2012.

Hayles, 2012 – Hayles, N.K. *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*. Chicago: University of Chicago Press, 2012, 296 pp.

Kasatkina. A.K. “Muzeynaya biografiya nabora dlya genital’nogo pirsinga iz kolleksii MAE № 2286. Te(k)stovaya model’ tsifrovoy publikatsii” [Museum Biography of a Set of Genital Piercing Tools from the Collection MAE № 2286. A Textual (and Test) Model of a Digital Publication], *Etnografiya*, 2019, no. 1 (3), pp. 139–160. (In Russian)



Kitchin, 2014 – Kitchin, R. “Big Data, New Epistemologies and Paradigm Shifts”, *Big Data and Society*, 2014, vol. 1, no. 1. <https://doi.org/10.1177/2053951714528481>

Kozinets, 2002 – Kozinets, R. “The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities”, *Journal of Marketing Research*, Vol. XXXIX (February 2002), pp. 61–72.

Lapina-Kratasyuk, E.G., Rubleva, M.V. “Proyekty lichnoy pamyati: tsifrovyye arkhivy i kul'tura vklyucheny” [Projects for the Preservation of Personal Memory: Digital Archives and a Culture of Participation], *Shagi – Steps*, 2018, vol. 4, no. 3–4, pp. 147–165. (In Russian)

Lektorskiy, V.A. “Vozmozhny li nauki o cheloveke?” [Are Human Sciences Possible?], *Voprosy filosofii*, 2015, vol. 5, pp. 3–15. (In Russian)

Manovich, 2015 – Manovich, L. “The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities and Cultural Analytics”, *The Datafied society: social research in the age of big data*, 2015. Amsterdam University Press, Amsterdam. [http://manovich.net/content/04-projects/088-cultural-analytics-social-computing/cultural_analytics_article_final.pdf, accessed on 11.06.2022]

Ocheretyany, K.A. “Komp'yuternyye igry – novyye tekhnologii gumanitarnykh nauk?” [Computer Games – Are They New Technologies of the Humanities?], *Voprosy filosofii*, 2022, vol. 10, pp. 154–165. (In Russian)

Orlova, G.A. “Sobiraya proyekt ot sostava razdela” [Collecting the Project from the Compiler of the Section], *Shagi – Steps*, 2016, vol. 2, no. 1, pp. 154–166. (In Russian)

Popova, S.M. “Analiz otechestvennogo i zarubezhnogo opyta razvitiya tsennykh sotsial'no-gumanitarnykh issledovaniy” [Analysis of Domestic and Foreign Experience in the Development of Digital Infrastructure for Social and Humanitarian Research], *Genesis: istoricheskiye issledovaniya – Genesis: Historical Research*, 2015, no. 1, pp. 208–251. DOI: 0.7256/2409-868X.2015.1.13820. (In Russian)

Samostienko, E.V. “Digital Humanities v russkoyazychnom kontekste: trayektoriya institutsializatsii i mekhanizmy formirovaniya avtonomnykh zon” [Digital Humanities in the Russian-speaking Context: The Trajectory of Institutionalization and Mechanisms for the Formation of Autonomous Zones], *Herald of Vyatka State University*, 2018, no. 4, pp. 37–45. DOI: 10.25730/VSU.7606.18.03. (In Russian)

Thaller, M. “Diskussii vokrug Digital Humanities” [Controversies around the Digital Humanities], *Historical Information Science*, 2012, no. 1, pp. 5–13. (In Russian)

The Digital Humanities Manifesto 2.0, 2009 [https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf, accessed on 14.05.2022].

Yelkina, E.E., Mamina, R.I. “Tsifrovyye gumanitarnyye nauki: novaya nauka ili konvergentnyye modeli i proyekt global'noy seti?” [Digital Humanities: Is It a New Science or a Set of Models and Practices of the Global Network Project?], *Discourse*, 2020, vol. 6, no. 4 [<https://doi.org/10.32603/2412-8562-2020-6-4-22-38> accessed on 19.06.2022] (In Russian)