

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Філософський факультет

Кафедра історії філософії

**ЦИФРОВА ГУМАНІТАРИСТИКА В ІСТОРИКО-ФІЛОСОФСЬКИХ  
ДОСЛІДЖЕННЯХ СЕРЕДИНИ 20-ГО ТА ПОЧАТКУ 21-ГО СТОЛІТЬ**

**DIGITAL HUMANITIES IN HISTORICO-PHILOSOPHICAL RESEARCH  
OF THE MIDDLE OF THE 20TH AND EARLY 21ST CENTURIES**

Кваліфікаційна робота за освітньо-науковою програмою «Філософія»

за спеціальністю **033 «Філософія»**

на здобуття освітнього ступеня магістра філософії

Студент-виконавець:

Сімороз Ольга Сергіївна

---

*(підпис)*

II курс, денна форма навчання

Науковий керівник:

Бугров Володимир Анатолійович,  
кандидат філософських наук, професор,  
ректор Київського національного  
університету імені Тараса Шевченка

---

*(підпис)*

Допущено до захисту:

На засіданні кафедри історії філософії

Протокол № \_\_ від \_\_\_\_\_ 2023 р.

Зав. кафедри історії філософії,

доктор філософських наук, професор

Кононенко Тарас Петрович

---

**Київ-2023**

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТАНОВЛЕННЯ ЦИФРОВОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК З ІСТОРІЄЮ ФІЛОСОФІЇ.....	7
1.1.Визначення терміну «цифрова гуманітаристика» .....	7
1.2.Міждисциплінарність та методи цифрової гуманітаристики.....	12
1.3.Місце та роль цифрової гуманітаристики в історії філософії .....	18
Висновки до Розділу I .....	24
РОЗДІЛ II. ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ.....	26
2.1.Історичні передумови виникнення цифрової гуманітаристики .....	26
2.2.Ключові етапи розвитку цифрової гуманітаристики. ....	30
2.3.Інституціоналізація та загальні тенденції представленості цифрової гуманітаристики.....	35
Висновки до Розділу II .....	43
РОЗДІЛ III. ІСТОРИКО-ФІЛОСОФСЬКІ ПРОЄКТИ У ЦИФРОВІЙ ГУМАНІТАРИСТИЦІ.....	45
3.1.Класифікація історико-філософських проєктів у цифровій гуманітаристиці у 20-21 століттях .....	45
3.2.Застосування цифрових інструментів у філософії: кейси «Internet Philosophy Ontology project» та «Voyant Tools».....	50
3.3.Перспективи та проблематика використання методів цифрової гуманітаристики в історії філософії.....	60
Висновки до Розділу III.....	65
ВИСНОВКИ .....	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	70
ДОДАТКИ .....	81

## ВСТУП

Цифрова гуманітаристика (ЦГ) як дослідницький напрямок стрімко розвивається протягом останніх десятиліть та стає все більш важливою сферою досліджень для науковців у багатьох галузях, включаючи історію, літературу, лінгвістику, філософію, культурологію тощо. Завдяки інтеграції цифрових інструментів і, відповідно, нової методології у традиційні гуманітарні дослідження, цифрова гуманітаристика кардинально змінює спосіб розуміння та взаємодії з традиційними джерелами інформації. Зокрема, надає нові способи збору, аналізу та візуалізації даних.

Цифрова революція 20-го століття призвела до виникнення нової міждисциплінарної галузі, яка поєднує методи та підходи гуманітарних наук з інструментарієм комп'ютерних наук та інших суміжних галузей. Оскільки поява цифрової гуманітаристики в середині минулого століття пов'язана зі зростаючою доступністю обчислювальної техніки й цифрових технологій, у цій теоретико-методологічній роботі пропонуємо дослідження самого феномену ЦГ, контексту його виникнення, дослідницького поля та зв'язку з історією філософії. А також розгляд та класифікацію цифрових історико-філософських проєктів, які демонструють нові способи роботи з цифровим текстом, уможливають семантично-лінгвістичний аналіз великих корпусів текстів філософів, обробку великих даних, їх візуалізацію, створення таксономії та онтології, цифрових архівів тощо. Тож, у цій роботі будуть досліджені сучасні тенденції розвитку гуманітарних наук у цифрову епоху, а саме в контексті історико-філософських проєктів, які використовують відповідний цифровий інструментарій.

Отже, цифрові технології та їх широке використання змінили те, як ми працюємо з даними, аналізуємо їх, продукуємо та поширюємо нове знання. Вивчення цифрової гуманітаристики відкриває широкий спектр можливостей

для гуманітарних наук, у тому числі для історії філософії. Тому вагому частку цієї роботи становить контекстуалізація встановлення кордонів поля цифрової гуманітаристики, зокрема опис її історичного формування та інституціоналізації.

**Актуальність теми дослідження** визначається цифровізацією/диджиталізацією все більшої кількості сфер життя у 21 столітті. Наукові дослідження не є виключенням, оскільки вони залежні від технологічного прогресу та соціокультурного розвитку. Новий цифровий світ створює виклики для науковців та дослідників, тому історикам філософії потрібно адаптувати практики своєї науково-дослідної діяльності до нових реалій, викликів та можливостей. Одним з таких способів може бути цифрова гуманітаристика.

**Об'єкт дослідження:** методи цифрової гуманітаристики в історії філософії.

**Предмет дослідження:** цифрові історико-філософські проекти, які створені та вивчаються за допомогою використання методів цифрової гуманітаристики.

**Мета дослідження:** виявити можливості застосування інструментарію, який пропонує цифрова гуманітаристика, до історико-філософських досліджень.

**Завдання дослідження:**

- концептуалізувати цифрову гуманітаристику та встановити її зв'язок з історією філософії;
- з'ясувати причини появи та розвитку цифрової гуманітаристики;
- зробити огляд та класифікувати історико-філософські проекти у середині 20-го на початку 21-го століть, які використовують методи цифрової гуманітаристики;
- оцінити перспективи залучення методів цифрової гуманітаристики до історико-філософських досліджень.

**Положення наукової новизни**, які виносяться на захист:

**Виявлено** зв'язок історико-філософських досліджень з цифровою гуманітаристикою;

**Проаналізовано** історико-філософські проекти з використанням методів ЦГ у 20-21 століттях;

**Визначено** перспективи залучення методів цифрової гуманітаристики до науково-дослідної практики в історії філософії.

**Методологічною основою** розвідки є такі дослідницькі принципи:

- а) порівняльний метод і метод аналізу текстів для історико-філософського аналізу термінології в галузі цифрових гуманітарних наук;
- б) систематичний огляд для збору та узагальнення інформації про цифрові проекти в галузі історії філософії;
- в) історико-філософський аналіз цифрових текстів;
- г) аналіз кейсів (англ. case study).

**Обсяг кваліфікаційної роботи** – 85 сторінок. Список використаних джерел містить 103 найменувань, з яких 91 – англійською мовою, 8 – французькою мовою, 4 – українською мовою.

**Джерельну базу дослідження** складають праці М. Альфано, Т. Андервуда, Ф. Барнетта, Дж. Бернда, Д. Беррі, А. Бердіка, Р. Буса, С. Вайнгарта, Е. Ванхаутта, Л. Гаврілова, Р. Гуле, М. Голда, М. Далбелло, С. Джонс, А. Дубровіна, Кіршенбаума, М. Кларка, М. А. Лю, В. Маккарті, Дж. Маріона, Ф. Моретті, П. Муньє, К. Нормора, С. Рамзі, Г. Роквелла, П. Свенссона, М. Сінатра, К. Сула, М. Террас, К. Уоріка, Д. Фіормонте, Н. Хейлз, С. Хокей, С. Шрайбмана, Т. Ярошенко та інші.

**Структура роботи** відповідає поставленим завданням і кожен розділ містить по три підпункти: у *Розділі I* визначено зміст поняття цифрова гуманітаристика, її методологічний характер та зв'язок з історією філософії; у *Розділі II* встановлено контекст та причини виникнення ЦГ, ключові етапи її розвитку та інституціоналізацію; у *Розділі III* представлено огляд та запропоновано класифікацію історико-філософських проєктів з використанням методів цифрової гуманітаристики у середині 20-го на початку 21-го століть, детально розібрано два практичні кейси та представлені можливі перспективи та виклики розвитку ЦГ в історії філософії. Також робота містить Список використаних джерел і Додатки, що включає Лексикон, Допоміжну схему та Підтвердження апробації дослідження на конференції.

**Апробація результатів дослідження.** Основні результати роботи апробовані та прийняті до друку у збірці Міжнародної наукової конференції «Дні науки філософського факультету-2022» 11–12 травня 2022 року (Додаток В), а також на онлайн-конференції Товариства цифрової історії філософії «Цифрова історія філософії» 22 вересня 2022 року [82].

# РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ СТАНОВЛЕННЯ ЦИФРОВОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ ТА ЇЇ ЗВ'ЯЗОК З ІСТОРІЄЮ ФІЛОСОФІЇ

Перший розділ покликаний сформуванати теоретико-методологічний каркас для нашого подальшого дослідження цифрової гуманітаристики у контексті історико-філософських розвідок.

## 1.1. Визначення терміну «цифрова гуманітаристика»

**Цифрова гуманітаристика (ЦГ)** як феномен сучасного світу створює підстави для переосмислення того, якими можуть бути гуманітарні науки в епоху цифрових технологій та диджиталізації більшості сфер життя людини. ЦГ використовує інноваційні інструменти та методи для роботи і дослідження як традиційних, так і нових форм даних. Тож, можна взяти за робоче визначення цифрової гуманітаристики таке формулювання: «це галузь вивчення, дослідження, викладання та винахідництва, що стосується перетину обчислювальної техніки та гуманітарних дисциплін. Вона має методологічний характер і міждисциплінарний за обсягом: передбачає дослідження, аналіз, синтез та подання інформації в електронному вигляді» [40, с. 14]. Це визначення дає нам підставити окреслити ключові ознаки ЦГ: по-перше, це галузь дослідження, яка існує на перетині обчислювальної техніки та гуманітарних дисциплін; по-друге, цифрова гуманітаристика є міждисциплінарною; по-третє, вона має методологічну специфіку застосування, що передбачає аналіз, синтез і подання інформації в цифровому форматі. Тому розглянемо формування значення терміну ЦГ у цих трьох вимірах. Попередньо зазначимо, що в цій роботі ми будемо використовуватися такі українські аналоги термінів: «digital» – цифровий; «digital humanities» (DH) – цифрова гуманітаристика (ЦГ). Французькою мовою використовують два варіанти для позначення терміну «цифрова гуманітаристика», а саме

«humanités numériques» або «humanités digitales». Зазначимо, що скільки автор цієї роботи володіє українською, англійською та французькою мовами, тому вивчалися матеріали, які були доступні цими мовами. Виклад не претендує на вичерпний аналіз і потребує подальшого доопрацювання. Результати термінографічного аспекту цього дослідження будуть представлені у робочому лексиконі в Додатку А.

Як було попередньо визначено, цифрова гуманітаристика за своєю природою поєднує взаємодію між дослідженнями вчених з соціально-гуманітарних дисциплін та з комп'ютерних наук. Протягом останніх кілька десятиліть ЦГ посіла все більш центральне місце у вищій освіті та за її межами через свій потенціал для трансформаційних практик розуміння, роботи та представлення традиційних даних і тих, що виникають через інформаційну та цифрову революції. Етимологія терміну пов'язана з реляційною архітектурою цифрової гуманітаристики як дослідницького напрямку на перетині гуманітарних та обчислювальних наук. У середині 20 століття дослідники з різних галузей почали вивчати, як можна використовувати обчислювальні технології для досліджень у гуманітарних науках. Отже, термін «цифрова гуманітаристика» є відносно новим. Його виникнення можна датувати кінцем 1990-х і початком 2000-х для опису застосування цифрових інструментів і методів для вивчення гуманітарних дисциплін, таких як література, філософія, історія тощо. Визначення цього терміну різняться серед науковців і практиків у даній сфері, але загалом стосується використання цифрових інструментів і методів для проведення досліджень у гуманітарних науках. Наведемо кілька інших можливих визначень ЦГ, які досліджує М. Террас своїй книзі «Defining Digital Humanities» [93], аналізуючи виступити дослідників в царині ЦГ під час щорічної одноденної конференції з цифрової гуманітаристики «Day of Digital Humanities Definitions» у 2010 році. Наприклад, Томас Кромбез, дослідник з Університету Антверпена в Бельгії говорить про ЦГ, згадуючи Ф. Ніцше, який визначав людину, як «тварину, тип якої ще не визначено». Так само і цифрова

гуманітаристика, на його думку « [...] ще не визначена. Ми ще не можемо оцінити повний вплив цифрових корпорацій на майбутнє наукових досліджень. Ми можемо лише спекулювати, які наслідки будуть з все більш цифровим характером наукових досліджень. Ми ще не розуміємо наслідки застосування обчислювальних методів до «традиційних» дисциплін, таких як історія, література та театральні дослідження. Моя цифрова гуманітаристика – це принципово гральний майданчик для експериментів» [ibid., с. 281]. Інший дослідник з Університет Ріцумейкан в Японії, Міцуюкі Інаб, характеризує ЦГ як « [...] «швидкий клей», який дозволяє науковцям з різним академічним походженням миттєво співпрацювати» [ibid., с. 282], підкреслюючи міждисциплінарний потенціал цього дослідницького напрямку. Неоднозначність у визначенні терміну «цифрова гуманітаристика» та відсутність консенсус серед науковців щодо окреслення її поля демонструють наступні вислови, наприклад, Метью Джокерс зі Стенфордського університету в США говорить про цифрову гуманітаристику як про «невизначений і неоднозначний термін. Насправді я думаю, що це викликає неабияку плутанину як всередині, так і поза межами академії. ЦГ – це парасольковий термін, який, залежно від того, з ким ви розмовляєте, охоплює величезну територію: все, від прикладного аналізу тексту та стилістики корпусу, до більш езотеричних та теоретичних сфер критики відеоігор» [ibid.]. А канадський дослідник Метью Бушар з Канади, стверджує, що він надає перевагу терміну «humanities computing», оскільки вважає, що «digital humanities» є таким, що відновлює обчислювальну частину цього терміну: «моє визначення цього терміну: це будь-який проєкт, який поєднує в собі обчислювальні проблеми з гуманітарними методами, гуманітарними проблемами з обчислювальними методами або створенням нових об'єктів дослідження, які є десь на цьому континуумі» [ibid.], – саме це буде представлено далі.

Цифрова гуманітаристика, будучи доволі складною технологічною розробкою, впливає на процес пошуку та перегляду даних в гуманітарних і соціальних науках, «вона змушує нас переосмислити саме значення дослідження і, як наслідок, усієї моделі виробництва та обігу знань в цифрову епоху» [79, с. 50]. На першій етапах виникнення ЦГ, сфера її застосування стосувалася саме *комп'ютерної лінгвістики* [17]. Тому, зауважимо, що перед появою терміну «цифрова гуманітаристика» (англ. «digital humanities»), в англійській літературі, це явище було позначено терміном як «гуманітарне обчислення» (англ. «humanities computing»). У *humanities computing* «комп'ютер використовується як інструмент для моделювання даних гуманітарних наук та нашого розуміння їх» [93, с. 208]. Тому постає питання інклюзивності поля визначення і застосування ЦГ. Дослідник у сфері цифрової гуманітаристики, який є фахівцем в галузі лінгвістики, вивчення мов, філології та корпусної методології, Патрік Свенссон припускає, що ЦГ в широкому розумінні обов'язково включатиме гуманітарне обчислення (ГО) з *інструментальною, текстовою та методологічною спрямованістю* [86, с. 56]. Водночас П. Свенссон стверджує, що обидва терміни не є синонімами і що дискурсивний перехід від ГО до цифрової гуманітаристики є не лише «переупакуванням», а також розширенням сфери досліджень [86, с. 42].

Веденням до наукового лексикону терміну «digital humanities» у 2004 році слід завдячити виданню *Blackwell Companion to Digital Humanities* [77]. Саме завдяки цьому виданню відбувається «перейменування» з «гуманітарного обчислення» на «цифрову гуманітаристику» і закріплення терміну «digital humanities» для подальших проєктів та досліджень у цій сфері. Проте така зміна привносить з собою низку епістемічних зобов'язань, які не обов'язково сумісні з широким та інклюзивним поняттям цифрових гуманітарних наук. Тому виникає напруга через заміщення гуманітарних обчислень, а також через відносну відсутність у ГО взаємодії з «цифровим» як об'єктом дослідження [86, с. 160]. Тому досі не існує консенсусу серед

науковців щодо цих двох термінів, а саме, чи є вони синонімами, чи позначають різні явища.

Оскільки досі немає канонічного визначення цифрової гуманітаристики, і немає канонічного підручника, на який можна було б покладатися, пропонуємо для кращого розуміння, як робоче визначення меж цифрових гуманітарних наук, звернутися до того, як це явище тлумачиться у книзі «Debates in the Digital Humanities» [40], дослідником Меттью К. Голдом, доцентом англійської та цифрової гуманітаристики в Центрі випускників Міського університету Нью-Йорка, яке було запропоновано на початку розділу. Отже, попри те, що digital humanities та humanities computing дуже часто використовують у значенні синонімів, ми будемо використовувати їх для позначення різних етапів розвитку цього дослідницького напрямку, спираючись на аргументи П. Свенссона, які буде наведено нижче.

Патрік Свенссон формує свою аргументацію щодо того, що ЦГ є еволюційним етапом розвитку та розширення ГО починаючи, а не новим феноменом, з чотирьох основних епістемічних зобов'язання гуманітарного обчислення: 1) інструментальний фокус традиції; 2) методологічна орієнтація; 3) перевага тексту та залучення традиції до оцифрованої культурної спадщини на відміну від інших об'єктів і матеріалів дослідження [89, с. 65-66]. Традиційні гуманітарні обчислення зосереджені не на інноваційних інструментах, а на використанні та розвиток існуючих (деякі з них на основі аналогових систем): кодування тексту та розмітка в гуманітарних обчисленнях [89, с. 66]. Традиційний текст, а не цифровий, є привілейованим рівнем опису та аналізу для гуманітарного обчислення. Так само, Мелісса Террас [92] стверджує, що ГО переважно стосуються тексту. Проте з роками зростає інтерес до мультимедійних і не текстових матеріалів. Тоді відбувається розширення галузі і виникає нова назва «цифрова гуманітаристика», яка охоплює більший спектр залучених інструментів та способів роботи з даними. Наприклад, візуалізація не була актуальною для гуманітарних обчислень, але

ця сфера, будучи переважно зосередженою на текстах та архівах, стає залученою у поле ЦГ.

Але варто також додати про зміну рефлексивного розуміння виробництва знань та інформації як важливого дослідницького процесу з появою інформаційних досліджень [23, с. 160]. У цифрових гуманітарних науках дослідження нових видів інформаційної роботи також виявили нові способи створення авторитету, водночас розкриваючи глибоко вкорінені припущення, пов'язані з традиціями видавництва та просування. «Онлайн-рецензовані публікації, наукові електронні видання, специфікації, дослідницькі інструменти, дослідницькі блоги, а також гіпермедіа та нові медіа-роботи – кожна з них дає можливість розглянути, як традиційно встановлювався авторитет у цифровій гуманітаристиці» [ibid., с. 161]. Ця проблематика не буде детально розглядати у цій роботі, оскільки не відповідає поставленій меті. Однак, важливо було це зазначити для розуміння характеру та контексту існування ЦГ і того, як вона змінює «традиційний всесвіт» гуманітарних наук.

Можна зробити висновок, що цифрова гуманітаристика – це міждисциплінарна галузь дослідження, яка спрямована на використання обчислювальних цифрових технологій для підтримки та покращення досліджень у гуманітарних науках, зосереджуючись на розробці інноваційних методів для вивчення нових дослідницьких питань.

## **1.2. Міждисциплінарність та методи цифрової гуманітаристики**

У сучасному суспільстві цифрова революція видозмінює та порушує питання форм створення і розповсюдження знання. Але попри свою новизну, цифрова гуманітаристика не є «*tabula rasa*» (чиста дошка) [64]. «Цифрова гуманітаристика та її міждисциплінарне ядро, що знаходиться в царині гуманітарних обчислень, мають довгу та динамічну історію, яку найкраще

ілюструє вивчення зон, у яких конкретні дисциплінарні практики перетинаються з обчисленням» [77, с. 24]. Тож, цифрові методи дослідження спираються на усі попередні наукові парадигми, власні досвід і знання кожної дисципліни, у нашому випадку цією дисципліною є історія філософії, використовуючи інструменти та можливості цифрових технологій. Цифрова гуманітаристика є міждисциплінарною, тому всі їхні методи, засоби та можливості пізнання пов'язані з цифровими технологіями в області гуманітарних і соціально-гуманітарних наук.

Оскільки ЦГ є, як ми побачили, широкою галуззю досліджень, яка характеризується сильною міждисциплінарністю, варто не думати про ЦГ як про дисципліну, а скоріше розглядати її як глобальний трансдисциплінарний підхід [79, с. 50], що у своїй основі є зустріччю «двох культур». З 2004 року ЦГ має траєкторію, яка стає менше орієнтованою на текст: початкові хвили гуманітарного обчислення зосереджувалися на дослідженні підрахування частоти використання слів і текстового аналізу (системи класифікації, кодування) до редагування гіпертексту та створення текстової бази даних, сучасні цифрові гуманітарні науки виходять за межі привілеїв текстових, наголошуючи на графічних методах виробництва знань та організація, дизайн як невіддільна складова дослідження, трансмедіа схрещування та розширене поняття сенсоріуму гуманітарного знання [89, с. 51].

Один зі способів, яким спільнота цифрових гуманітарних наук намагалася впоратися з розширенням поля – це використання метафори «великого намету» цифрових гуманітарних наук. Це була тема цифрової гуманітарної конференції 2011 року в Стенфордському університеті. Цифрові гуманітарні науки «великого намету» іноді згадуються як опис проблемного та надто великого розширення гуманітарного обчислення. Тобто припускає, що «цифрові гуманітарні науки як термін не стосується такої спеціалізованої діяльності, але забезпечує великий намет для всіх цифрових наук у

гуманітарних науках» [ibid., с. 78]. Цифрова гуманітаристика не може бути всім, але вона може бути зустріччю місце та контактна зона, зосереджена на цифровому, що включає широку міжсекторну здатність і взаємодія з перспективами [ibid., с. 80]. С. Робертсон [Robertson] пише, що «нам краще служило б переосмисленням цифрових гуманітарних наук не як єдиного всеосяжного намету, а як будинку з багатьма кімнатами, різними просторами для дисциплін [...], а точками входу є використання спеціальних інструментів» [74, с. 291]. За визначенням Метью Джокерса, який будучи 25 років науковцем, зараз обіймає посаду провідного дослідника з персоналізації та рекомендацій в Apple, також рік був долучений до розвідок центру вивчення гуманітарних наук при Стенфордському університеті: «ЦГ – це загальний (umbrella term) термін, який, залежно від того, з ким ви розмовляєте, охоплює величезну територію: від прикладного аналізу тексту та корпусної літератури до більш езотеричних і теоретичних сфер критики відеоігор» [93, с. 282].

Ініціатива Європейського Союзу «Інфраструктура цифрових досліджень мистецтва та гуманітарних наук» (англ. The European Union's Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities initiative) створила Таксономію цифрової дослідницької діяльності у гуманітарних науках (англ. Taxonomy of Digital Research Activities in the Humanities (TaDiRAH)), яка включає три широкі категорії: дослідницька діяльність, об'єкти дослідження та методи дослідження [23, с. 158].

Міждисциплінарність стосується передовсім, так би мовити, передачі методів між дисциплінами. Цифрова гуманітаристика використовує різні методи, такі як інтелектуальний аналіз даних, аналіз тексту, аналіз мережі, візуалізація та картографування, щоб вивчати культурні явища новими та інноваційними способами. Вони також створюють цифрові архіви та бази даних, щоб зберегти та зробити доступними культурні матеріали, до яких інакше було б важко отримати доступ або вивчити. Цифрові проекти, такі як ті, які прагнуть дослідити *просторові та часові картографування* (Друкер і

Новвіскі, Мікс і Госснер) або *таксономічні системи* (Кім, Файнберг, Картер і Буллард) роблять це шляхом переорієнтації традиційної логіки *баз даних та інтерфейсів*. У кожному з цих випадків автори перебувають під впливом як інформаційних досліджень, так і гуманітарних наук [ibid., с. 165].

Тож, ЦГ формує свій методологічний інструментарій, залучаючи інструментарії зі сфер обчислювальної техніки, інформатики, лінгвістики, бібліотечної справи тощо [85, с. 197]. Тому використання цифрових інструментів і методів для проведення досліджень у гуманітарних науках може включати використання обчислювального аналізу для вивчення великих наборів даних, створення цифрових архівів, баз даних тощо. Підсумовуючи, можна навести базовий перелік методів, які на сьогоднішні існують у цифровій гуманітаристиці [64]: кодування текстових джерел, географічні інформаційні системи, лексикометрія, оцифрування культурної, наукової, технічної спадщини, картографія мереж, збір та аналіз даних (Data mining/fouille de données), 3D технології, усні архіви, цифрові та мультимедійні мистецтво й література.

Розглянемо більше детально кілька підходів, що вже існують. Наприклад, InPhO [43] створений за допомогою нового 3-етапного напівавтоматизованого процесу, який називається *динамічною онтологією*: Data Mining (аналіз даних) — методи обробки природної мови (NLP – Natural language processing) генерують статистичні гіпотези про взаємозв'язки між філософськи важливими темами; Expert Feedback (зворотний зв'язок експертів) — ці гіпотези оцінюються експертами домену через онлайн-інтерфейси; Machine Reasoning (машинне міркування) — програма машинного міркування використовує зворотний зв'язок і статистичні показники для заповнення онтології. Тож, онтологія, як метод цифрової гуманітаристики, постає як структурна основа для організації інформації про зв'язки між поняттями, об'єктами чи подіями, формуючи певну цифрову реальність [22, с. 93]. Також цей проєкт дозволяє отримати таксономії у результаті пошукового запиту,

детальний кейс буде розглянути у Розділі III, а зараз наразі важливо зазначити, що *таксономія* постає як ієрархічна структура або схема організації подій чи понять, що має на меті структурувати дані й зробити їх легшими для виявлення та вивчення. Таксони можуть бути пов'язана з кількома гілками таксономічного дерева [ibid.].

А такий проєкт як «*Створення карти республіки вченості*» (англ. Mapping the Republic of Letters) [57], створює карти мереж листувань, подорожей тощо науковців епохи Відродження та Модерну, представляючи результати за допомогою інтерактивних візуалізацій. Тож, *картографія мереж* – це метод цифрової гуманітаристики, який постає як семантичні технології/мережі, що демонструють, наприклад, «архітектуру» концепції, тобто її зв'язок з іншими концепціями, шляхом аналітичного машинного аналізу тексту та візуалізації цих даних [37].

Інший дослідник Марк Альфано формулює власний підхід і покроково описує роботу з філософськими текстами із застосуванням методів цифрової гуманітаристики, оскільки не існує єдиного методу у ЦГ: Крок №1 – обрати основні поняття; Крок №2 – операціоналізувати для пошуку по корпусу; Крок №3 – провести пошук; Крок №4 – перевірені дані (англ. clean data); Крок №5 – аналізувати та візуалізувати дані; Крок №6 – уважно прочитати відповідні уривки. При цьому роль дослідника не нівелюється технологіями, зокрема це проявляється на першому кроці роботи, коли відбувається вибір основних понять: «це може ефективно зробити лише той, хто глибоко знайомий з відповідними текстами, має гарну інтуїцію щодо того, які поняття яким чином пов'язуються, і знає про відомі й можливі тлумачення» [6, с. 2]. Наступний крок – операціоналізування понять – це розроблення списку слів, які Ніцше використовує для вираження понять. Автор зауважує, що на цьому етапі можуть бути хиби, але якщо дослідник достатньо знайомий з корпусом Ніцше, він має високий рівень знання, щоб перевірити валідність і надійність результатів. Наступним кроком є визначення того, що дослідники в області

обробки природної мови називають «вікном». Вікнами можуть бути: співречення (co-sententiality), співпараграфічність (co-paragraphicality). Далі відбувається підготовка до перевірки або «очищення» даних. Щоб очистити дані для оптимального використання на платформі візуальної аналітики.

У роботі з цифровим текстом важливим є процес *кодування тексту*, за допомогою якого текстові документи перетворюють в електронний формат, який шляхом розмітки тексту за допомогою машинозчитуваної мови (наприклад XML) стає доступним для аналізу як машиною, так і людиною. TEI (Text Encoding Initiative) [95] став стандартом кодування для цифрового представлення літературних текстів за допомогою описової розмітки (англ. descriptive markup). Враховуючи те, що цифрова гуманітаристика об'єднує дві системи – одну, зосереджену на цифровому представленні (включно з оцифруванням), а іншу – на цифрових текстах, читанні та письмі в цифровій сфері [Dalbello 2011, с. 481], формуються ще два важливих дослідницьких поля, які можуть бути актуальні в історико-філософському контексті.

Отже, методи цифрової гуманітаристики різноманітні, зокрема, це обумовлено міждисциплінарним характером її виникнення. Це створює проблеми для консолідації позицій серед дослідників, але подібний представлений методологічний інструментарій відкриває і може ще більше відкрити новий простір для дослідницьких практик. Наприклад, для аналізу, візуалізації та поширення філософських ідей і текстів. Використовуючи ці цифрові інструменти та методи, історики філософії можуть отримати нове уявлення про розвиток філософських ідей, вплив різних філософських традицій та еволюцію філософської термінології та концепцій.

### 1.3. Місце та роль цифрової гуманітаристики в історії філософії

Попри те, що цифрова гуманітаристика є відносно новою галуззю, яка виникла наприкінці 20-го та на початку 21-го століть, вона має міцні зв'язки з низкою філософських дисциплін, наприклад, герменевтикою, феноменологією, логікою тощо. Особливо з тими, які підкреслюють важливість мови та інтерпретації у виробництві знань і його розуміння. У цьому розділі розглянемо специфікацію цифрової гуманітаристики у сфері історико-філософських досліджень.

Ключовою тезою є те, що цифрова гуманітаристика виступає як *метод* (сукупність методів) для проведення історико-філософського дослідження. Оскільки, як вже було зазначено у попередніх підрозділах, від самого початку появи ЦГ центральним об'єктом її дослідження був *текст*. Історія філософії (ІФ) також безпосередньо у великому співвідношенні базується на вивченні текстів філософів. Тому поле ЦГ та ІФ значно перетинаються. Перед тим як перейти до опису їх зв'язку і ролі цифрової гуманітаристики в ІФ, варто визначити основні особливості методологічної структури другої.

Для розгляду *методологічної структури історії філософії* спробуємо розрізнити два можливі підходи в історико-філософських дослідженнях, точніша – два виміри. По-перше, історик філософії може бути *філософом*, якщо він досліджує розуміння й тлумачення певних філософських ідей тим чи іншим філософом. Такий підхід тяжіє до континентальної філософської традиції. По-друге, історик філософії може бути *істориком*, якщо він досліджує дати, факти, події, тексти, методи тощо – те, що метафорично можна було б назвати «філософською археологією». Такий підхід розвинувся в межах традиції аналітичної філософії та відомий як «аналітична фактологія». Крім того, аналітична філософія заклала основи для наук про мову, логіку та інформацію [81]. Якщо подивитися на філософів перших 60 років аналітичної традиції, то неможливо не бути враженим їхнім основоположним внеском у

розвиток сучасної символічної логіки з усім її нинішнім багатством, а також у математичну теорію обчислень, а також щодо пізніших досягнень у когнітивній науці та обчислювальних теоріях розуму, включаючи формулювання рамок для дослідження семантики природних людських мов, і тут важко переоцінити внесок Фреге та Рассела [ibid., с. 66]. Це засвідчує перетин аналітичної ІФ та ЦГ.

Тож, історія філософії має особливу методологічну структуру, яка розташовує її між такими дисциплінами як історія та філософія [65]. «Більшість тих, хто починає цікавитися минулим філософії, роблять це, спочатку вивчаючи філософію, потім знайомлячись з текстами з минулого філософії, потім знаходячи ці тексти захоплюючими та загадковими, і вирішуючи їх зрозуміти. Те, як тексти об'єднуються, щоб утворити елементи історії, і те, як зрозуміти цю історію, стане пізнішим, якщо взагалі з'явиться, і з'явиться завдяки зусиллям зрозуміти певні тексти» [ibid., с. 29–30], тому можна говорити про те, що вивчення текстів мислителів неunikно стає предметом ІФ. А набуття сенсу текстом в термінах, які ми можемо зрозуміти (що, звичайно, не означає набуття сенсу в термінах, які можна зрозуміти, не вивчаючи його в його історичному контексті), може бути складним і важким процесом. Але набуття сенсу тексту в термінах, які ми можемо зрозуміти, є необхідністю в історії філософії [ibid., с. 33]. Тому проблематика інструментарію за допомогою якого можна реалізовувати цю потребу ІФ завжди є актуальною, але це не все, бо історик філософії має з'ясувати, що насправді думав філософ і які філософські підстави міг мати, щоб так думати [ibid., с. 36]. Для цього історик філософії вибирає факти, які висвітлюють раціональні зв'язки між висловлюваннями і таким чином надають підстави для дотримання або відхилення тез [ibid., с. 42], саме у цьому методологічний інструментарій цифрової гуманітаристики може стати у нагоді в історико-філософських розвідках.

Оскільки філософія змінюється з часом, історія філософії передбачає, що минуле філософії сформоване міркуваннями розуму і що такі міркування мають історичний вимір [ibid., с. 46]. А філософське розуміння поглядів формується через реконструкцію найважливіших поглядів філософа на те чи інше питання [ibid., с. 31]. Кривеллі виокремлює дві мети, які перед собою ставить історія філософії [24, с. 39]:

1) «отримати філософське розуміння» тексту;

2) реконструювати всі найважливіші погляди філософа на певну тему.

*Враховуючи ці цілі, історики філософії повинні прагнути зробити тексти, які вони вивчають, зрозумілими для них самих та їх аудиторії, «історики філософії також повинні бути готові перевірити будь-яке тлумачення, яке вони пропонують, з усім відповідним текстом. Тлумачення, яке несумісне з деякою частиною відповідного тексту, таким чином, дискваліфікується як тлумачення будь-якого з них» [65, с. 33]. Ці погляди також корелюють з дослідницькими принципами Жан-Люка Марйона [58], які слугують методологічною основою для розвідок в історії філософії:*

а) буквальність (кожне твердження спирається на точний тексти); б) вичерпність (розглянуто тексти мислителя, не надаючи перевагу одним й не нехтуючи іншими); в) контекстуальність (якомога повніше відтворення історії питання, джерел і попередників мислителя, ефекту його тез, кола опонентів); г) врахування спекулятивних інтерпретацій (вплив мислителя на розвиток філософії через прочитання його творів іншими великими мислителями). ЦГ допоможе у встановленні зав'язків між текстами та ідеями філософів. Прикладом можуть слугувати описана методологія у попередньому підрозділі в проєкті InPhO, «Mapping the Republic of Letters» та досліджені Марко Альфано.

Отже, предметом дослідження історика філософії є філософи та їхні тексти, а за допомогою застосування методів ЦГ робота з першоджерелами, рукописами набуває нового виміру, цифрові архіви та бібліотеки, таксономії

роблять об'єкт дослідження для історика філософії більш доступним, спрощує і ускладнює аналіз одночасно. Оскільки швидкість обробки великої кількості текстів спрощується, але можливість концентрації уваги на деталях та їх узгодженості створює нову складність, яка містить у глибині аналізу. Проте, це дозволяє краще реалізувати спробу відтворення першопочаткового значення тексту, його логічну та семантичну структури.

Крім того, з появою та розвитком ЦГ виникає такий феномен як «дистанційне читання», його було винайдено Франко Моретті близько 2000 року. Дистанційне читання краще розуміти як частину широкого інтелектуального зсуву, який також трансформує соціальні науки. Частиною цієї історії є збільшення простої доступності даних через Інтернет і цифрові бібліотеки [97, с. 530]. У дистанційному читанні *дистанція* є умовою знання, вона дозволяє зосередитися на одиницях, які набагато менші або набагато більше, ніж текст: прийоми, теми, тропи або жанри і системи. Якщо ми хочемо зрозуміти систему в її цілісності [63, с. 48-49]. Наприклад, як Р. Буса, якого вважають «засновником цифрової гуманітаристики» під час Другої світової війни, з 1941-1945 роки, займався докторським дослідженням з томістичної філософії, а саме він вивчав поняття «присутності» у Томи Аквінського, в Папському Григоріанському університеті в Римі. Описуючи свій дослідницький досвід Р. Буса розповідає, що відповідно до усталеної наукової практики, він спочатку шукав поняття «*praesens*» і «*praesentia*» у таблицях і предметних покажчиках. Незабаром він дізнався, що такі слова у Томи Аквінського є периферійними: його вчення про присутність пов'язане з прийменником «*in*». Роберто Буса написав від руки 10 000 карток розміром 3" x 5", кожна з яких містить речення зі словом «*in*» або словом, пов'язаним з «*in*» [17, с. 83]. Але його дослідження шляхом ручного пошуку значно змінилися, коли він почав використовувати методи гуманітарного обчислення: «оскільки комп'ютер вимагає повної системності та абсолютної повноти, нам довелося реорганізувати латинську граматику та латинський лексикон. Ця операція

передбачала визначення межі між морфологічним і синтаксичним: відмінність між прикметниками та іменниками, наприклад, безсумнівно виявилася синтаксичною» [ibid., с. 86]. «Співвідношення людської роботи до машинного часу було більше ніж 100: 1. Комп'ютерних годин було менше ніж 10000, тоді як людино-годин було набагато більше одного мільйона, розповідає Р. Буса: «насправді нам довелося сканувати наші тексти слово за словом людськими очима та пальцями принаймні 9 разів: двічі для попереднього редагування; один раз для пробивання; один раз для перевірки; двічі (по дві людини) для перевірки: двічі для лематизації та сортування омографів; і один раз для остаточних домовленостей і перевірок. Все це було б приблизно дорівнює скануванню 95 000 000 окремих слів. Це означає, що за 25 років ми обробляли в середньому 2200 слів за робочу годину або 4 рядки тексту за хвилину» [ibid., с. 87].

Завдяки цифровій гуманітаристиці «кількісні та якісні докази стає легше поєднувати, стираючи дисциплінарні межі» [97, с. 531]. Дистанційне читання — використовує обчислювальні методи для виявлення закономірностей [23, с. 163]. Стандартним прикладом, згаданим у цьому контексті, є робота Стенфордського університету Франко Моретті, прихильника так званого «дистанційного читання». Ідею, яку можна легко перенести у філософію, полягає в тому, що замість того, щоб зосереджуватися на окремих книгах, класичне чи «уважне» читання, можна аналізувати сотні чи тисячі книг водночас, шукаючи шаблони за допомогою, наприклад «Ngram Viewer», що відображає вибрані користувачем слова або фрази на графіку, який показує, скільки і де ці фрази зустрічаються в корпусі (корпус Google Ngram Viewer складається зі сканованих книг, доступних у Google Books). Або інших подібних інструментів. Однак, можемо припустити, що це не може замінити класичний підхід, а радше слугує доповнення до нього.

Отже, цифрова гуманітаристика є методом, а точніше сукупністю методів історико-філософського дослідження. Але поки що не сформувалася

стала методологічна база цих досліджень. Такий феномен як "дистанційне читання" трансформуючи гуманітарні науки, чинить вплив на історію філософії. Прикладом може слугувати дослідження отця Р. Буси, який у 1941-1945 роках займався докторським дослідженням з томістичної філософії та вивчав поняття "присутності" у Томи Аквінського, у пошуках необхідної інформації він написав 10 тис. карток, але згодом почав використовувати методи гуманітарного обчислення, що, з одного боку, значно спростило його дослідницьку практику у роботі з корпусами текстів, а з іншого боку, створивши нові виклики, які додалися через використання обчислювальних технологій.

## Висновки до Розділу I

Термін «цифрова гуманітаристика» (англ. «digital humanities») виникає на початку 2000-х років. Але вже з середини 20-го століття починається розвиток явища, яке є попереднім еволюційним етапом ЦГ – «гуманітарне обчислення» (англ. «humanities computing»). ГО стосувалося переважно роботи з корпусною лінгвістикою. Пізніше зі стрімким розвитком Інтернет мережі та цифрових технологій виникають нові способи роботи з даними, що значно розширює поле ГО, перетворюючи його на ЦГ. Хоча, безперечно, ці два терміни пов'язані з одним явищем, але концептуалізують різні етапи його розвитку. Тому, цифрова гуманітаристика є поєднанням гуманітарних наук та інформаційних, комп'ютерних технологій. Отже, цифрова гуманітаристика спирається на традиції та організаційну структуру гуманітарного обчислення, тоді як епістемологічна традиція гуманітарного обчислення певною мірою служила і продовжує служити схемою для ЦГ.

Методологічна структура ЦГ та її амбіції представлені у концепції «великого намету», згідно з якою цифрова гуманітаристика є парасольковим терміном, що охоплює різноманітні варіанти застосування цифрових технологій у гуманітарних науках, включаючи лінгвістику, історію, філософію тощо. ЦГ має широкий міжгалузевий характер та міждисциплінарне ядро, а отже можна стверджувати, що вона не є «*tabula rasa*». Серед цифрових методів дослідження можна виділити: кодування текстових джерел, географічні інформаційні системи, лексикометрія, оцифрування культурної, наукової, технічної спадщини, картографія мереж, збір та аналіз даних, 3D технології, усні архіви, цифрові та мультимедійні мистецтво й література.

Також у цьому розділі було запропоновано визначати цифрову гуманітаристику в контексті історико-філософських досліджень, як сукупність методів. Їх застосування тяжіє до практик аналітичної філософської традиції. Проте, наріжним каменем включеності ЦГ до методології історії філософії

служує орієнтованість на тексти та способи роботи з ним. Таким чином, методи, які були перелічені у підрозділі 1.2. можуть бути застосовні до історико-філософських досліджень, і приклади такого застосування буде розглянуто детальніше у Розділі III.

## РОЗДІЛ II. ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГУМАНІТАРИСТИКИ

Кожна галузь дослідження є історичною, контекстною та динамічною. Тому пропонуємо у цьому розділі розглянути історичні передумови, ключові етапи розвитку та сучасний стан цифрової гуманітаристики.

### 2.1. Історичні передумови виникнення цифрової гуманітаристики

Виникнення цифрової гуманітаристики пов'язано з певними знаковими подіями у розвитку обчислювальної техніки та цифрових технологій. Оскільки технологічний прогрес завжди впливає на інші сфери соціального життя, кожний новий етап розвитку створює нові вікна можливостей і для науковців гуманітарних наук.

Тому історичні передумови виникнення цифрової гуманітаристики можна відслідкувати з початку *«обчислювального повороту»* (англ. «computational turn») [11], [37], який почався в 1950-х роках зі зростанням використання та впливу комп'ютерних технологій. Який, своєю чергою, був зумовлений появою перших комп'ютерів у 1940-х роках, після Другої світової війни, мова йде про ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) і EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer), розроблені Джоном П. Екертом і Джоном В. Моклі. Тобто «наприкінці 1940-х років з'явилися конкуруючі пристрої, які поширили досягнення воєнних обчислювальних машин, які використовувалися для злomu кодів і розрахунку зброї, на більш загальні та ширші гуманістичні сфери» [48, с. 41]. Також важливою подією для ЦГ була поява перфокарт, що є носієм інформації, призначений для використання в ранніх системах автоматизованої обробки даних, до початку 1980-х років. Саме такі перфокарти ІВМ використовував Роберто Буса при створенні Index Thomisticus, першого проєкту в історії цифрової

гуманітаристики [ibid.]. Як можна було зрозуміти, вагому роль відіграла компанія IBM (International Business Machines), технологічний гігант 20 століття, яка створила технологічну основу для розробок отця Р. Буси. Це унікальний факт взаємодії «двох світів», які попередньо сприймалися як антагоністичні, проте, як бачимо, мали свої успішні плоди.

Крім того, на прискорення нових наукових розробок і загальний контекст появи нової парадигми мали вплив такі праці, як «Математична теорія комунікації» Клода Шеннон у 1948 році, що стала підґрунтям для розробки нових наукових напрямків у цій сфері [91]; «Кібернетика» Норберта Вінера у 1948 році [103] та «Обчислювальна техніка та інтелект» Алана Тюрінга [96] 1950 році. Особливо успішною та популярною стала концепція інформації Теорія Шеннона та Вінера. Отже, розробка комп'ютера була основоположним технічним прогресом цієї революції. А разом з тим, відбувся стрімкий розвиток гіпертекстів та мікрофільмів [79, с. 51-52], що стало першими кроками на шляху розвитку методів цифрової гуманітаристики.

Наприкінці 60-х років 20 століття починають виникати і розвиватися комп'ютерні мережі, що призводить до появи Інтернету і його швидке поширення в середині 1990-х років збільшити вплив цього розвитку. Крім того, розвиток мережі та Інтернету є засадничою для розуміння викликів цифрового видавництва, що виникає як один з феноменів у результаті цієї революції, і напряду це стосується цифрових гуманітарних наук, оскільки до цього побутувала думка, що комп'ютерні та цифрові технології призначені лише для точних наук, для яких обчислення та математика є основними інструментами [ibid., с. 49]. Але цифрові технології все більше інтегруються різноманітні сфери нашого життя, у тому числі змінюючи академічні практики у гуманітаристиці. Цифрова революція, безсумнівно, є найважливішою подією в розповсюдженні інформації з часів друкарського верстата Гутенберга [22]. *«Цифровий поворот»* починається приблизно в 1980 році з поширенням

використання Інтернету, а потім з мобільними пристроями, соціальними мережами, великими даними тощо. Отже, всі ці технологічні відкриття, їх розвиток та поширення можна означити як інформаційну революцію у 20 столітті. А поступальний розвиток цифровізації, або ж «диджиталізації» продовжується і в наш час з великою інтенсивністю.

Комп'ютеризація надає гуманітаристиці нові якісні виміри [17, с. 88]. З інтеграцією комп'ютерного обчислення в дослідження гуманітарних науки виникає питання щодо їх ролі та мети застосування. Відповіддю на нього може бути думка першопрохідця у цифровій гуманітаристиці отця Р. Буси: «використання комп'ютерів у гуманітарних науках має своєю головною метою підвищення якості, глибини та розширення досліджень, а не лише зменшення людських зусиль і часу» [ibid., с. 89]. Тобто дослідник зауважує, що роль комп'ютерних інструментів не має зводитися виключно до подібності дій людини-дослідника, наприклад, роблячи ті самі функції швидше, а має створювати новий вимір для дослідження, який попередньо був недоступний суто людській діяльності. Проте, не варто забувати, що навіть при використанні комп'ютерного обчислення у гуманітарних науках, важлива людська уважність до деталей, аби уникати помилок, інакше комп'ютери виробляли б тільки «пам'ятники відходів» [ibid., с. 90], через наявність певних хиб, неточностей тощо.

Таким чином, цифрова революція почалася з кінця 1950-х, до 1970-х років характеризувалася розвитком технологій від механічних й аналогових до цифрових. У цей час цифрові комп'ютери та цифрове ведення записів стали нормою. Цифрова революція справила глибокий вплив на багато аспектів суспільства [73], включно з ЦГ. Власне, цифрова гуманітаристика – це галузь, яка виникла у відповідь на можливості та виклики цифрової революції, і вона передбачає застосування комп'ютерних технологій і цифрових ресурсів для досліджень у гуманітаристиці. Тож, можна говорити про те, що цифрова

революція створила технологічну основу для ЦГ, дозволивши швидко й ефективно зберігати, обробляти й аналізувати великі обсяги даних. Цифрові гуманітарії використовують цю технологію для аналізу та інтерпретації гуманістичних текстів і артефактів новими та інноваційними способами. Цифрова революція також створила нові можливості для співпраці та між гуманітарними науковцями, використання ними цифрові платформи та інструменти для обміну даними, ресурсами та ідеями, що дозволяє їм працювати ефективніше, попри дисциплінарні та географічні межі. Будучи технологічною основою для ЦГ, «цифровий поворот» трансформує дослідження й традиційні підходи в гуманітаристиці. Оскільки інформаційні технології, які представлені у наш час персональними комп'ютерами та мережею створює новий образ роботи в організаційній культурі [51, с. 154], що для науковців є способом проведення досліджень, їх презентації тощо в науковій спільноті. Саме тому у цьому розділі також буде представлено інституалізацію ЦГ.

Отже, поява цифрової гуманітаристики ґрунтується на кількох історичних передумовах, зокрема: по-перше, розвиток обчислювальної техніки. Розвиток обчислювальної техніки в середині 20 століття заклав основу для появи цифрових гуманітарних наук. Поява комп'ютерів дозволила вченим обробляти й аналізувати великі обсяги даних способами, які раніше були неможливими. По-друге, поява та зростаюча доступність цифрових ресурсів, таких як оцифровані тексти, зображення та мультимедійний вміст, надала нові можливості для гуманітарних досліджень. На основі цих відкриттів, дослідники ЦГ розробили методи роботи з цими ресурсами, включаючи техніки аналізу тексту, візуалізації даних, мережевого аналізу тощо. Загалом, появу цифрової гуманітаристики можна розглядати як відповідь на виклики та можливості, які відкриває цифрова ера.

## 2.2. Ключові етапи розвитку цифрової гуманітаристики.

У період з 1949 по 1970 рр. цифрова гуманітаристика існує в обчислювальних центрах, а з 1973 по 1992 починає інтегруватися в наукові спільноти [66]. Тож, пропонуємо у цьому підрозділі розглянути ключові дати, які дозволять нам скласти уявлення про зародження і розвиток ЦГ, проте запропонований перелік не претендує на вичерпність.

Ранню історію цифрової гуманітаристики вивчали дослідники з США, які є спеціалістами у сфері інформаційних технологій, Кріс Аллен Сула та Хізер В. Хілл, шляхом простежити я публікацій у двох основоположних журналах цього дослідницького напрямку, «Computers and the Humanities» (CHum), заснований у 1966 році, та «Literary and Linguistic Computing» (LLC), заснований у 1986 році) [85]. Послугуючись аналізом цих матеріалів можна прийти до висновку, що найбільш усталений погляд серед багатьох дослідників засвідчує, що походження цифрової гуманітаристики (digital humanities) відбулося з гуманітарних обчислень (англ. humanities computing), а саме з того, що називається комп'ютерним аналізом тексту (англ. computational text analysis) середини 20 ст. [85, с. 190]. Ранні дослідження у ЦГ були «концентровані, можливо, дещо вузько, на *аналізі тексту* (такому як системи класифікації, розмітки, кодування тексту та наукове редагування)» [69, с. 6].

Наприклад, у 1946 році Роберто Буса, створюючи «Index Thomisticus» [45], займався кодування майже 11 мільйонів слів творів Томи Аквінського на перфокартах IBM, працюють з природною мовою шляхом машинних обчислень. Ця історія є засадничою та канонічною в історіографії цифрової гуманітаристики, «на той час це було перше починання в комп'ютерній лінгвістиці» [17, с. 87], тому варто розглянути її докладніше. Протягом 30 років команда з 10 священників працювала над тим, щоб створити Lexicon Electronicum Latinum (LEL), це набір таблиць, за допомогою яких комп'ютер

може лематизувати слова латинських текстів. Три етапи роботи: попереднє редагування, лематизація, виправлення [ibid., с. 86]. Буса визначає лематизацію як дві операції: (1) групування всіх форм відмінюваного слова (наприклад, *sum, es ... fui, fuisti ... essem, esses, fore, futurus ...*) під їхньою лемою, тобто заголовком або вступним словом який представляє його в словнику (тут дієслово *sum*); (2) кодування морфологічних категорій кожних форми і леми [ibid., с. 86]. «Index Thomisticus» містить відповідність усіх слів Томи Аквінського, включаючи сполучники, прийменники та займенники. Цей проєкт настільки фундаментальний, що дослідники Томи Аквінського та його спадщини сьогодні продовжують його використовувати для своїх досліджень.

Протягом 1960-х і 1970-х років у Північній Америці та Європі починають з'явилися роботи, подібні до проєкту Роберто Буси, наприклад створені конкорданси для інших корпусів текстів, покажчик середньовічних німецьких текстів Роя Вісбі [9]. Проте не менш важливу роль відіграє історія виникнення журналів про гуманітарні обчислення. *CHum* був заснований у 1966 році як офіційний журнал «Association for Computers and the Humanities» (ACH) до останнього випуску в 2004 р. *LLC* засноване *Literary and Linguistic Computing (ALLC)* у 1986 р. Від 2005 року він став офіційним журналом як *ALLC*, так і *ACH*. Журнал було перейменовано на «*DSH: Digital Scholarship in the Humanities*» у 2015 році як спроба ребрендингу на ширшу аудиторію [98] і став офіційним журналом «Association of Digital Humanities Organizations» (*ADHO*). «*A Companion to Digital Humanities*» (2004) був важливим для формування поля як ЦГ [93].

У 1970-ті та 1980-ті роки відбувається «консолідація» методів аналізу тексту, зростають можливості зберігання та обробки, домінують структурований цифровий текст і мультимедійні архіви, а пізніше додаються гіпертексти шляхом використання Інтернету та цифрові бібліотеки тощо [43]. Тож, у 1985 році в Університеті Тафтса розпочато проєкт «*Perseus Digital Library Project*» [71]. Цей проєкт, охоплюючи історію, літературу та культуру

греко-римського світу, досліджував, що відбувається, коли бібліотеки переходять в Інтернет, коли з'являються нові форми публікацій і мільйони книг стають цифровими, тобто можливості та проблеми цифрових колекцій у мережевому світі. І вже у 1994 році виникає консорціум *Ініціатива кодування тексту* (ІКТ) (англ. Text Encoding Initiative), який розробляє та підтримує стандарт представлення текстів у цифровій формі. Його головним результатом є набір настанов, які визначають методи кодування для машинозчитуваних текстів у гуманітарних, соціальних науках і лінгвістиці. Варто зазначити, що рекомендації ІКТ використовуються бібліотеками, музеями, видавцями й окремими вченими тощо [95]. Сюзан Хокей вважає, що найбільшої значущості у гуманітарній обчислювальній діяльності, яка зробила вагомий зрушення у цій галузі і визначила її як дослідницьке поле, є саме ІКТ [43]. Отже, завдяки інституціоналізації цифрових архівів для цифрової гуманітаристики в середині 1990-х років та їх консолідація в наступному десятилітті. У середині 2000-х років з'явилися нові форми створення та споживання цифрового тексту [25, с. 496].

У 2004 році видання Blackwell випускає «Companion to Digital Humanities» [77], яке ввело термін «цифрова гуманітаристика» (англ. digital humanities). Цікавим фактом є те, що до нього передмову пише сам Роберто Буса, через 55 років після створення «Index Thomisticus» в 1949 році.

З 18 по 19 березня 2010 року у Парижі проходить ТНАТСамп (The Humanities and Technology Camp), на якому було створено «Маніфест цифрової гуманітаристики» [64], що прикладом актуальності та перспективності розвитку цього напрямку. Він виник внаслідок того, що експерти та практики з цифрової гуманітаристики протягом цих двох днів дискутували щодо сутності цифрової гуманітаристики та намагалися спрогнозувати перспективу для цього напрямку. У тому ж році було створено Центр цифрових гуманітарних наук (англ. Centre for Digital Humanities

(UCLDH)), який є міжфакультетським дослідницьким центром, що об'єднує активну мережу людей, які викладають і досліджують ЦГ [20]. Засадничими принципами цього дослідницького центру є інклюзивність та міждисциплінарність [102, с. 387]. Це, зокрема, проявляється у їх новаторському підході до побудови центру, як гіпертекстуальної метафори, тобто мережі «що об'єднує роботу, що виконується різними відділами та дослідницькими центрами в межах UCL та за його межами. Це одна з причин нашої інклюзивної філософії. Ми не вважаємо, що ми маємо говорити людям, чи здійснюють вони ЦГ, як ми це розуміємо» [ibid., с. 388]. Тому вони центр проводить різноманітні мережеві заходи «цифрові екскурсії», які дозволяють дізнатися про різноманітні частини UCL та інших закладів культурної спадщини, таких як, наприклад, Британська бібліотека. Оскільки це дозволяє учасникам дізнатися про дослідницькі та цифрові засоби, про які вони, можливо, ніколи раніше не знали, а також зустрітися та поговорити з новими для них дослідниками.

Важливо згадати про конференцію «Digital Humanities», яка є щорічною конференцією Альянсу цифрових гуманітарних організацій (ADHO) і розвивається з 2004 року, аналізуючи тематичні, регіональні та авторські тенденції в ЦГ [102]. Вона дає важливу можливість створення видимих контурів для ЦГ. Наприклад, аналіз даних з цих конференцій показує, що в останні роки конференції «Digital Humanities» відійшли від проєктів, що базуються на темах, орієнтованих на принципи та навички (дизайн інтерфейсу, взаємодія з користувачем, наукове редагування та інформаційна архітектура), тобто як тематика аналізу тексту, візуалізації та моделювання даних збільшуються, особливо за останні кілька років. Винятком є зростання тем, пов'язаних із оцифруванням і «GLAM» (галереї, бібліотеки, архіви та музеї). Історичні дослідження підскочили з 10% презентацій у 2013 році до 17% у 2014 році та знизилися до 15% у 2015 році [ibid., с. 6], а «дизайн інтерфейсу та взаємодії з користувачем» зменшилися з 13% до 8% [ibid., с. 7].

Деякі дослідники поділяють розвиток цифрової гуманітаристики три хвилі. Це не є узгодженим поділом, однак може бути корисним для осмислення змін у ЦГ. Тож, цифрова гуманітаристика першої хвилі передбачала «розбудову інфраструктури для вивчення гуманітарних текстів через цифрові сховища, текстову розмітку тощо» [11, с. 3]. А друга хвиля розвитку цифрової гуманітаристики «розширює уявні межі архіву, включаючи цифрових творів, і таким чином використовувати власні методичні набори гуманітарних наук для розгляду «народжених цифрових» матеріалів, таких як електронна література (e-lit), інтерактивна художня література (IF), веб-артефакти тощо» [ibid., с. 3]. Тоді як третя хвиля ЦГ, зосереджених навколо базових форм обчислення. Тобто цей підхід базується на нещодавніх дослідженнях програмного забезпечення та критичних дослідженнях коду, що також включає питання особливості загального обчислення, доступного для конкретних платформ [ibid., с. 4]. А саме, етап засвідчує, що ЦГ перебуває «на початку зміни стандартів, що регулюють допустимі проблеми, концепції та пояснення, а також у розпалі трансформації інституційних та концептуальні умови можливості генерації, передачі, доступності та збереження знань» [68, с. 10].

Але, підсумовуючи, пропонуємо простежити розвиток цифрових гуманітарних наук через чотири ключові етапи, оскільки це дозволяє виділити додаткові нюанси у формуванні ЦГ: *перший етап*, який розпочався в 1940-х і 1950-х роках з використанням комп'ютерів для текстового аналізу, мова йде про комп'ютерну лінгвістику та корпуси текстів. Загалом фокус досліджень закріплюється за з використання комп'ютерів як інструментів для аналізу на розробку обчислювальних методів і інструментів, специфічних для гуманітарних наук. У 1960-х і 1970-х, *другий етап*, починають виникати журнали, які об'єднують вчених довкола тематики гуманітарного обчислення, що закріплює цифрову гуманітаристику у науковому дискурсі. *Третій етап*, кодування та розмітка тексту у 1980-х та 1990-х роках було зроблено зусилля

для розробки стандартизованих способів кодування та розмітки тексту для використання в цифрових проєктах. Ініціатива кодування тексту (TEI) була створена в 1987 році для розробки набору вказівок щодо кодування тексту, який став широко використовуваним стандартом у цифрових гуманітарних науках. І *четвертий етап* у перше десятиріччя 2000-х років характеризується активною співпрацею вчених, проводяться конференції, які мають на меті розробку нових інструментів, методів та визначення поля цифрової гуманітаристики.

### **2.3. Інституціоналізація та загальні тенденції представленості цифрової гуманітаристики**

Дослідницьке поле не існує без своєї історії, водночас не є суто відображенням його історії. Тому воно є історичним, контекстним та динамічним, послідовно формуються інституційно, суспільно та культурно [89, с. 36]. Цей підрозділ містить опис інституціоналізації цифрової гуманітаристики, що постає як другий етап у її розвитку, після виникнення, закріплюючи у науково-дослідних установах й відповідно – практиках. Тож, інституціоналізація та траєкторія розвитку цифрової гуманітаристики, підтверджуючи її актуальності, представлено безпосередньо виникнення низки курсів, створення освітніх програм, науково-дослідних центрів з цифрової гуманітаристики у провідних університетах світу.

В Європі у 1964 році при **Кембриджському університеті** Рой Вісбі засновує *Літературно-лінгвістичний обчислювальний центр* (англ. Literary and Linguistic Computing Centre). Нагадаємо, що тоді потенціал комп'ютера сприймався як інструмент для полегшення створення та сортування великих конкордансів і тезаурусів історичних текстів [66]. На сьогодні, при Кембриджському університеті у Великій Британії існує «Cambridge Digital Humanities» [18] – центр міждисциплінарних досліджень, який пропонує

динамічну структуру для підтримки найсучасніші дослідження в цій галузі та творчий простір для вивчення та обмін новими ідеями. Центр прагне розширити трансформаційні можливості досліджень ЦГ. Заснований в 2017 році, CDH є останнім етапом стратегічного процесу в Кембриджському університеті, який почався з заснування Цифрової гуманітарної мережі в 2011 році. При **Гронінгенському університеті** в Нідерландах діє *Центр з цифрової гуманітаристики* (англ. The Groningen Centre for Digital Humanities) – це міжфакультетська платформа, яка об'єднує науковців філософського факультету, факультету теології та релігієзнавства та факультету мистецтв. Він підтримує науковців із цих факультетів у навчанні цифрових гуманітарних навичок, а також у співпраці, розробці, фінансуванні та обдумуванні дослідницьких проєктів ЦГ [41]. Також в університеті існує повна магістерська освітня програма за напрямом «Digital Humanities» (Degree – MA in Communication & Information Studies) [56]. Програма надає можливість поглянути на культуру, мову, історію або філософію через призму цифрових методів. В **Лондонському університеті** у Великій Британії функціонує проєкт «*Цифровий класицист*» (англ. The Digital Classicist), що є децентралізованим міжнародним співтовариством, зацікавлене у застосуванні інноваційних цифрових методів і технологій для дослідження стародавнього світу, яким керує Габріелем Бодардом [27]. Також у Швеції в **Університеті Умео** на факультеті мистецтв було створено підрозділ та дослідницьку інфраструктуру під назвою «*HUMlab*». Місія полягає в тому, щоб ініціювати, надихати та розвивати взаємодію між традиційними гуманітарними науками, культурою та інформаційними технологіями в дослідженнях, післядипломній освіті та навчанні [44].

У США представлено чимало прикладів інституціоналізації ЦГ та консолідації наукової спільноти щодо її вивчення та впровадження в освітньо-науковий процес. Наприклад, у **Стенфордському університеті** існує навчальний курс з вивчення цифрової гуманітаристики, який пропонує

вивчення галузі на перетині технологій, обчислювального аналізу, нових медіа та традиційних режимів інтерпретації в інтегрованому міжфакультетському характері курсу навчання. Діапазоном спеціальностей включає антропологію, мистецтво, порівняльне літературознавство, англійську мову, історію, лінгвістику, музику, філософію, релігієзнавство, театр і перформанс тощо [62]. Також у **Гарвардському університеті** в США на факультеті історії науки (англ. Department of the History of Science) існує напрямок досліджень «*Цифрова гуманітаристика/Цифрова історія*» (Digital Humanities / Digital Histories) [62]. На факультеті з вивчення класики в Гарварді, давньогрецької та римської культур через цифрову гуманітаристику, як міждисциплінарну галузь, що використовує різноманітні методи та підходи з мистецтва та археології; історія; мова, мовознавство, література; філософія, релігія та наука тощо. Також, бібліотекарями Гарвардського коледжу у співпраці з викладачами та кафедрами Гарварду було створено інтерактивний дослідницький посібник для досліджень класики та медієвістики – «*Inter Libros*» [46]. Також, існує онлайн-курс від Гарвардського університету «*Вступ до цифрової гуманітаристики*», покликаний розвинути навички цифрових досліджень і технік візуалізації в різних предметах і галузях гуманітарних наук. Зокрема, у межах цього курсу вивчається: Що означає термін «цифрові гуманітарні науки» в різних дисциплінах. Як працюють поширені цифрові інструменти та приклади проєктів із їх використанням. Як різні типи файлів можна використовувати для створення, збору та впорядкування даних. Як використовувати функції командного рядка для аналізу тексту. Як використовувати безкоштовні інструменти для створення візуального аналізу тексту.

А в **Університеті Берклі** була сформована *Робоча група цифрових гуманітарних наук Берклі* (англ. Berkeley Digital Humanities Working Group) – це дослідницьке співтовариство, створене для сприяння міждисциплінарним обговоренням цифрової гуманітарної та культурної аналітики. Під час

зустрічей члени займаються обговоренням та вивченням перетину обчислювальних методів і гуманістичних досліджень [10]. У межах його діяльності було створено *Каталог цифрових дослідницьких засобів* (англ. Digital Research Tools (DiRT) Directory), що є реєстром інструментів цифрової гуманітаристики для наукових досліджень. В **Університеті Кентуккі** професором класики Россом Скейфом був заснований *Консорціум Stoa для електронних публікацій у гуманітарних науках* (англ. Stoa Consortium for Electronic Publication in the Humanities) з фокусом на класику та класичну археологію. Він переслідує кілька цілей: розповсюдження новин і оголошень через блоги, обговорення передового досвіду через дискусійні групи та офіційні документи та публікації експериментальних онлайн-проектів тощо [84]. Варто зазначити, що цей проєкт тісно пов'язані з матеріалами та інструментами, доступними з цифрової бібліотеки Perseus Digital Library, що базується в Університеті Тафтса і проєктом Digital Classicist, що базується в Лондонському університеті. Крім того, у **Новій Англії** існує неформальна асоціація освітніх і культурних установ, що займається спільним розвитком викладання, навчання та наукових досліджень у цифрових гуманітарних та обчислювальних соціальних науках, яка називається *Бостонський цифровий гуманітарний консорціум* (англ. The Boston Digital Humanities Consortium) [13].

У Канаді існує **Канадське товариство цифрових гуманітарних наук** /Société canadienne des humanités numériques (CSDH/SCHN) – це загальноканадська асоціація представників канадських коледжів і університетів, заснована в 1986 році як Консорціум комп'ютерів у гуманітарних науках / Consortium pour ordinateurs en sciences humaines. Її мета полягає у тому, щоб об'єднати гуманістів, які займаються цифровими та комп'ютерними дослідженнями, навчанням і творчістю [19]. Крім того, це товариство випускає реферований академічний журнал, який служить зоною відкритого доступу для формальної наукової діяльності та ресурсом для

дослідників цифрових гуманітарних наук, який називається «Digital Studies / Le champ numérique». Він публікується для *Альянсу цифрових гуманітарних організацій* і є відритою бібліотекою. Тематика видання зосереджена на перетині технологій та гуманітарних досліджень. Публікуються статті про застосування технологій до культурних, історичних та соціальних проблем, про соціальний та інституційний контекст таких застосувань, а також про історію та розвиток галузі цифрових гуманітарних наук. Особливо заохочуються матеріали, зосереджені на питаннях практики цифрових гуманітарних наук у глобальному, мультикультурному або багатомовному контексті. Також дослідники з **Університету Летбриджа** в Альберті створили міжнародну веб-спільноту для медієвістів, які працюють із цифровими медіа – *Цифровий медієвіст* (англ. Digital Medievalist) [31].

Що стосується інституціоналізації та розвитку цифрової гуманітаристики в Україні, то у 2022 році було створено *Товариство цифрової історії філософії* (англ. *Society for Digital History of Philosophy*) – це дослідницький та освітній проєкт, метою якого є вивчення, збір і розвиток знань про методи, форми та способи поширення філософії в цифрову еру. Цілями проєкту є розробити цифрові інструменти для історико-філософських досліджень [82]. Членами товариства є викладачі, аспіранти та студенти **Київського національного університету імені Тараса Шевченка**, які зацікавлені у вивченні цифрової гуманітаристики, розробки яких стосуються цього дослідницького напрямку. Також за ініціативи цього товариства, у вересні 2022 року, було проведено першу в Україні конференцію щодо цифрової гуманітаристики у філософії «Digital History of Philosophy».

Також існує проєкт Цифрова колекція НаУКМА з оцифрування рідкісних видань книгозбірні Національного університету Києво-Могилянська академія. На майданчику розміщено цифрові об'єкти, оригінали яких становлять суспільне надбання українського народу, розкривають історію

розвитку та становлення Києво-Могилянської академії від початку її заснування, Києва та України в цілому, а також матеріали фондів, які є рідкісними та цінними для наукової бібліотеки НаУКМА [3].

Оскільки у цьому підрозділу анонсовано розгляд загальних тенденцій у розвитку цифрової гуманітаристики, то варто згадати про доволі цікавий феномен як *#transformDH* («Трансформаційне медіаторство: квір та етнічні дослідження та цифрова політика/Transformative Mediations: Queer and Ethnic Studies and the Politics of the Digital») – це академічний партизанський рух, який прагне (пере)визначити цифрову гуманітарну науку з великої літери як силу трансформаційної науки шляхом збору, поширення проєктів, які розширюють її межі та працюють на соціальну справедливість, доступність та залучення. Представниками цього руху є такі дослідники як Мойя Бейлі, Енн Конг-Гюен, Алексіс Лотіан та Аманда Філіпс. Крім того, *#transformDH* має чіткий зв'язок із *TNATCamp*, оскільки ця група «партизанів» зібралася під час *TNATCamp* у 2011 році в Південній Каліфорнії на сесії, присвяченій різноманіттю цифрових гуманітарних наук, і підготувала документ під назвою «*На шляху до відкритої цифрової гуманітарної науки*» (англ. *Toward an Open Digital Humanities*) [70, с. 73]. Вони формують свої вимоги наступним чином: «Нам потрібна цифрова гуманітарна наука, яка буде зосереджена на перетині цифрового виробництва та соціальної трансформації через дослідження, педагогіку та активізм, і яка не буде обмежуватися інституційними академічними просторами» [ibid., с. 72]. Тобто головний меседж стосується того, що поле потребує трансформації, зокрема більшої інклюзивності, посилення голосів тих, чії перспективи традиційно не знаходили місця в академічному середовищі, тобто необхідність проведення демонтажу інституційних ієрархій, надання пріоритету колективним, а не індивідуальним досягненням тощо. Ключові твердження як складові *#transformDH* наступні: по-перше, питання раси, класу, статі, сексуальності та інвалідності мають бути центральними для цифрових гуманітарних наук і цифрових медіа; по-друге, феміністки, квір та

антирасистки, митці та медіа-мейкери за межами академічних кіл роблять свій внесок у цифрові дослідження в усіх їх формах. Ця робота критично переоцінює норми та стандарти інституційно визнаної академічної роботи; по-третє, потрібно перемістити фокус цифрових гуманітарних наук з технічних процесів на політичні та завжди прагнути зрозуміти соціальний, інтелектуальний, економічний, політичний і особистий вплив наших цифрових практик, коли ми їх розвиваємо [ibid., с. 71].

Наприклад, Елізабет Лош і Жаклін Вернімонт в *Літньому інституті цифрової гуманітаристики* (англ. Digital Humanities Summer Institute (DHSI)) ведуть «Феміністська цифрова гуманітаристика: теоретичні, соціальні та матеріальні включення» [29]. Ангел Девід Нівес у Гамільтонському коледжі заснував Ініціативу цифрової гуманітаристики (англ. Digital Humanities Initiative) [28], яка підтримує важливі проекти у ЦГ, такі як «*American Prison Writing Archive*» [7], «*Soweto Historical GIS Project*» [83] і «*Virtual Freedom Trail Project*» [99]. Аделін Ко та Рупіка Пісам заснували впливову «*Postcolonial Digital Humanities*» з метою деколонізації цифрових практик [72].

Отже, ЦГ еволюціонувала та еволюціонує разом з низкою науково-дослідних організацій, виникнення спільноти, створення навчальних курсів, які відіграли значну роль у розбудові галузі. Організації, які пов'язані з дослідженням та впровадженням цифрових методів, грають вагомую роль у поширенні та закріпленні цифрової гуманітаристики. Наукові організації є частиною тканини академічних життя та інституційної екології, і створення таких організацій є частиною створення сфери чи дисципліни [89, с. 70], визначаючи стратегічні цілі та ідентичність цієї спільноти.

Тому, наприклад, у третьому пункті «Маніфесту цифрової гуманітаристики» під назвою «Декларація» зазначено, що експерти та практики з цифрової гуманітаристики – це багатомовна та міждисциплінарна спільнота без обмежень. А свої *цілі представників ЦГ* визнають наступним

чином: «Нашими цілями є прогрес/розвиток знання/обізнаність, посилення якості досліджень у наших дисциплінах, збагачення знань і колективної спадщини, у т.ч. за межами академічної сфери» [64]. Крім цього, вони закликають до інтеграції цифрової культури у визначення загальної культури 21 століття. В останньому четвертому пункті маніфесту – «Перспективи» – висунуто пропозицію включити курси з «Digital Humanities» до навчальних програм з гуманітарних та суспільних спеціальностей, літератури й мистецтва. А також до створення окремої спеціальності за цим напрямом, впровадження дипломів, специфічних для цифрових гуманітарних наук, і розвиток спеціальної професійної підготовки.

Також автори Маніфесту, представники ЦГ, закликали до побудови масштабованих кібер-інфраструктур, що відповідають реальним потребам суспільства. Ці кібер-інфраструктури будуть створюватися ітераційно на основі спостереження за методами та підходами, які зарекомендували себе в дослідницьких спільнотах. А такий рух, як #transformDH демонструє антагоністичний прояв щодо академічної інституціоналізації цифрової гуманітаристики, наголошуючи на розширенні її меж і перетворення і більш інклюзивну галузь.

## Висновки до Розділу II

Цей розділ контекстуалізує виникнення та розвиток цифрової гуманітаристики. Зокрема, її поява обумовлена тим, що заведено визначати як інформаційну революцію у 20 столітті. Вона охоплює такі явища як поява перших комп'ютерів у 1940-х роках, відповідно «обчислювальний поворот» в 1950-х роках, виникнення комп'ютерних мереж та Інтернету в 60-х роках 20 столітті та їх подальший стрімкий розвиток з 1990-х, що охоплює також «цифровий поворот» у 1980-х роках. Усі ці відкриття, що змінювали соціальні та наукові практики стали фундаментом для виникнення та існування ЦГ.

Крім того, у цьому розділі було представлено історіографію цифрової гуманітаристики. А саме, визначено ключові етапи розвитку даної галузі на умовні чотири етапи: *перший етап*, охоплює 40-50-ті роки 20 століття, які характеризуються саме дослідженнями у сфері гуманітарного обчислення і зосереджені переважно на комп'ютерному аналізі текстів. Взірцевим прикладом є перший проєкт в історії ЦГ – «Index Thomisticus» італійського отця єзуїта Роберто Буси, який набув канонічного значення і попри те, що був дотичний до лінгвістичних досліджень, також мав історико-філософський характер; *другий етап*, з 60-х по 70-ті роки, характерний появою тематичних журналів при товариствах, які займалися вивченням ЦГ, мова йде про «Association for Computers and the Humanities» (ACH) та «Literary and Linguistic Computing» (LLC). Створення подібних журналів починає об'єднувати дослідників довкола спільної проблематики і призводить до виникнення різноманітних нових цифрових проєктів, таких як, наприклад, Ініціатива кодування тексту (ІКТ), формуючи *третій період*, коли у 80-90-х роках починають виникати цифрові архіви та бібліотеки, наприклад, проєкт «Perseus Digital Library Project», який має на меті створення цифрової колекції літератури та культури греко-римського світу. І *четвертий етап* з початку 2000-х, коли відбувається рефлексивна стадія розвитку галузі, осмислення

поля, цілей тощо. Проводяться конференції на яких обговорюється саме феномен цифрової гуманітаристики, його межі існування, методи. І як результат, знаковою подією є видання у 2004 році «Companion to Digital Humanities» й введення у ньому в обіг термін саме «цифрова гуманітаристика». А «Маніфест цифрової гуманітаристики» у 2010 році формує стратегію, перспективу амбіцій галузі.

Інституалізації цифрової гуманітаристики, що починається з кінця 20-го століття і продовжується в наш час, характеризується створенням по всьому світу науково-дослідних центрів, курсів, навчальних програм при університетах та співпрацю між ними. Крім того, виникає академічний партизанський рух #transformDH, який закликає до підвищення інклюзивності галузі. Вони здійснюють критику концепції «великого намету», про який йшла мова у Розділі I, зокрема, їх критика полягає у відсутності залучення до поля цифрової гуманітаристики гендерних, расових, етнічних досліджень тощо. Власне, нами було описано історію походження цього руху та формування колективу.

Підсумовуючи, можна зазначити, що від моменту своєї появи комп'ютерні та цифрові технології постійно вдосконалюються та розвиваються, й до сьогодні це має великий вплив на форму існування та розвиток цифрової гуманітаристики.

## РОЗДІЛ III. ІСТОРИКО-ФІЛОСОФСЬКІ ПРОЄКТИ У ЦИФРОВІЙ ГУМАНІТАРИСТИЦІ

Методи цифрової гуманітаристики формують кола проєктів, довкола застосування того чи іншого цифрового інструменту. Тому у даному розділі запропоновано класифікацію, розгляд та перспективи цифрових проєктів в історії філософії, що відкривають нові можливості для історико-філософських досліджень.

### 3.1. Класифікація історико-філософських проєктів у цифровій гуманітаристиці у 20-21 століттях

У Розділі I вже було попередньо зазначено, що передовсім зв'язок історії філософії та цифрової гуманітаристики полягає у площині роботи з текстами. Окрім першого проєкту в історії цифрової гуманітаристики, який стосувався корпусу текстів Томи Аквінського, протягом другої половини 20-го та початку 21 століття виникло чимало інших історико-філософських проєктів із залученням інструментарію ЦГ, що постійно еволюціонував. Тому у цьому підрозділі представлено огляд історико-філософських проєктів 20-21 століття в цифровій гуманітаристиці. Даний перелік не претендує на вичерпність, але має на меті описати поточний стан цієї галузі досліджень для подальшого вивчення.

Пропонуємо таку класифікацію історико-філософських проєктів у цифровій гуманітаристиці, яке було попередньо представлено в межах Міжнародної наукової конференції «Дні науки філософського факультету – 2023»: *перша група* проєктів – спрямована на оцифрування та розповсюдження архівів певної історичної доби; *друга група* – зосереджена на цифровому дослідженні спадщини певного філософа; і *третья* – робить спроби продукувати нове знання, використовуючи методи ЦГ.

Прикладами до *першої групи* цифрових історико-філософських проєктів можуть бути: «*Тезаурус грецької мови*» (англ. Thesaurus Linguae Graecae) є цифровою бібліотекою грецької літератури, яка складається з текстів, написаних грецькою мовою від Гомера (8 ст. до н. е.) до падіння Візантії в 1453 році нашої ери й пізніше, власне, містить корпусу основних текстів канонічних грецьких авторів і творів, започаткована у 1972 році Теодором Бруннером, [94]. Подібні текстові бази даних стали одним із найперших цифрових інструментів, доступних науковцям у галузях гуманітарних наук [25]; «*Класична бібліотека Лоеба*» (англ. Loeb Classical Library), яка прагне забезпечити вчених і громадськість, незалежно від їхнього знання грецької чи латинської мови, високоякісними двомовними виданнями класичних текстів із різних культур та історичних періодів. Бібліотека, яка функціонує з початку 20-го століття, публікує томи, які включають як оригінальний текст даного твору, так і новий англійський переклад на розворотах, а також корисні примітки та критичний апарат. Проєкт спирається на досвід вчених і перекладачів, продовжуючи розширювати свою колекцію [55]; «*Цифрова бібліотека Персея*» (англ. Perseus Digital Library) – це проєкт, який вже неодноразово згадувався у нашій роботі, надає велику кількість цифрових ресурсів, включаючи тексти, зображення та інші дані, тобто окрім великої колекції першоджерел, також пропонуються такі дослідницькі інструменти, як лексикони, конкорданси та карти [71]; «*Цифрова бібліотека середньовічних рукописів*» (англ. Digital Library of Medieval Manuscripts), яка оцифрує та робить доступними середньовічні рукописи, що зберігаються в різних бібліотеках по всьому світу. Колекція містить рукописи з різних регіонів, жанрів і мов. Ця цифрова колекція містить зображення рукописів високої роздільної здатності, а також описові метадані, які дозволяють користувачам шукати, переглядати та порівнювати рукописи. Проєкт також надає інструменти для вивчення та дослідження рукописів, такі як переглядачі рукописів, анотації та транскрипції [30].

Отже, перша група цифрових історико-філософських проєктів спрямована на оцифрування та розповсюдження архівів певної історичної доби, що надає вченим та громадськості доступ до значного обсягу історичної інформації та культурної та філософської спадщини, яка була раніше недоступна. Крім того, цифрові інструменти, які входять до складу цих проєктів, дозволяють науковцям аналізувати та порівнювати джерела у швидший та ефективніший спосіб. Тому такі проєкти є важливими не тільки для дослідників певного напрямку, а й загалом для збереження історичної пам'яті людства.

*Друга група* охоплює такі проєкти, як «*Цифровий Платон*» (англ. *Digital Plato*) має на меті створити повний цифровий архів робіт Платона та пов'язаних з ними матеріалів. «*Цифровий Платон*» був спільним проєктом, який охоплював партнерів зі сфер класичної філології, стародавньої історії, корпусної лінгвістики та інформатики [32]. Пропонуються різні стратегії пошуку цитат, синонімів, суміжних термінів, еквівалентних або комбінованих елементів в *Corpus Platonicum* шляхом «класифікації» речень або зв'язних речень, що містяться в постплатонічній давньогрецькій літературі щодо до платонівського світу термінів [21]; «*Цифрова Кавендіш*» (англ. *Digital Cavendish*) — це онлайн-платформа, яка надає доступ до оцифрованих версій творів Маргарет Кавендіш, англійської письменниці та філософині XVII століття. Мета проєкту полягає у тому, щоб висвітлити цифрові дослідження, архіви зображень, наукові проєкти та навчальні матеріали/ресурси, які зосереджуються на будь-якому аспекті життя та творів Маргарет Кавендіш [26]. «*Цифровий Торо*» (англ. *Digital Thoreau*) є проєктом науковці з Університету Вірджинії, який спрямований на покращення нашого розуміння творів американського філософа Генрі Девіда Торо за допомогою цифрових інструментів і ресурсів. Наприклад, щоб зрозуміти процес композиції Торо для семи наявних рукописних версій твору, є можливість побачити зміни, які він вніс у будь-яку одну версію, і порівняти зміни між версіями [33].

Таким чином, друга група проєктів зосереджена на цифровому дослідженні спадщини певних філософів, маючи на меті створити повний цифровий архів робіт та пов'язаних з ними матеріалів. Завдяки цифровим інструментам та ресурсам дослідники можуть зрозуміти процес композиції та внесені зміни у роботах філософів, знайти цитати, синоніми, суміжні терміни та інші елементи, що допомагають краще розуміти та аналізувати твори. Крім того, ці проєкти створюють навчальні ресурси та матеріали для студентів та учнів, що сприяє популяризації та розповсюдженню знань про цих філософів та їхній доробок.

До *третьої групи* можуть мати відношення такі цифрові проєкти, як «*Шляхи перекладу*» (фр. *Les routes de la traduction*) сучасної французької філософині Барбари Кассен. У цьому проєкті методи ЦГ дозволяють наочно простежити шляхи перекладів творів різноманітних філософів від однієї мови до іншої у часі та просторі. Концепція полягає у тому, що шляхи перекладів зображуються у вигляді ліній метро і мають назви: Аристотель, Евклід, Птолемей, Гален, Тисяча й одна ніч, Маркс тощо. А станції: Афіни, Рим, Константинополь, Олександрія, Багдад, Толедо, Падуя чи Лондон і т.д. Проєкт має на меті створити повну базу даних перекладених текстів, що охоплюють різні мови та культури, щоб краще зрозуміти циркуляцію та сприйняття літератури протягом історії. Шляхом створення цифрової платформи, яка дозволяє візуалізувати та аналізувати шаблони перекладу [54]; «*Створення карти республіки вченості*» (англ. *Mapping the Republic of Letters*) має на меті створити цифрову карту мереж (фізичних, соціальних, листувань) спілкування та обміну між науковцями, письменниками та інтелектуалами, вивчаючи Літературну Республіку та поширення ідей Просвітництва, таким чином прагнучи відповісти на ті чи інші дослідницькі питання за допомогою розробки складних інтерактивних інструментів візуалізації. Проєкт також має на меті створити сховище для метаданих про ранню сучасну науку та рекомендації щодо майбутнього збору даних [57]; «*Шість ступенів Френсіса*

*Бекона»* (англ. Six Degrees of Francis Bacon) очолюють науковці з Університету Карнегі-Меллона, використовує мережевий аналіз та інші цифрові інструменти для визначення соціальних та інтелектуальних зв'язків між діячами раннього модерну, такими як Френсіс Бекон та його сучасники. Отримана база даних дозволяє дослідникам досліджувати стосунки між історичними діячами новими інноваційними способами, шляхом цифрова реконструкція ранньомодерної соціальної мережі [80]; *«Філософсько-онтологічний інтернет-проект»* (англ. The Internet Philosophy Ontology Project) прагне створити комплексну онтологію філософських концепцій та їхніх взаємозв'язків, шляхом створення таксономій. В основі проекту лежить ідея про те, що вивчення філософії можна значно покращити шляхом розробки надійної та доступної концептуальної основи, яку можна використовувати для аналізу та тлумачення філософських текстів та ідей [47].

Загалом, цифрові проекти третьої групи використовують інструменти цифрової гуманітаристики для продукування нових знань, шляхом створення, наприклад, онтології чи таксономії. Застосування цифрових інструментів дозволяє історикам філософії краще розуміти, як знання та ідеї поширюються від одного часу та культури до іншого, а також як вони взаємодіють між собою.

Отже, представлені приклади є частиною з багатьох інноваційних та захоплюючих проектів, які використовують цифрові гуманітарні методи для дослідження перетину історії філософії та комп'ютерних наук. Проте вони дозволяють побачити та зрозуміти наявне поле, та різноманіття типів цифрових проектів в історії філософії й те, як методи ЦГ можуть виявитися особливо корисними для аналізу складних філософських текстів та концепцій, які можуть бути важкими для розуміння за допомогою традиційних методів. Зазначимо, що розширення даного переліку проектів та класифікація можуть стати окремим дослідницьким завданням у майбутніх розвідках.

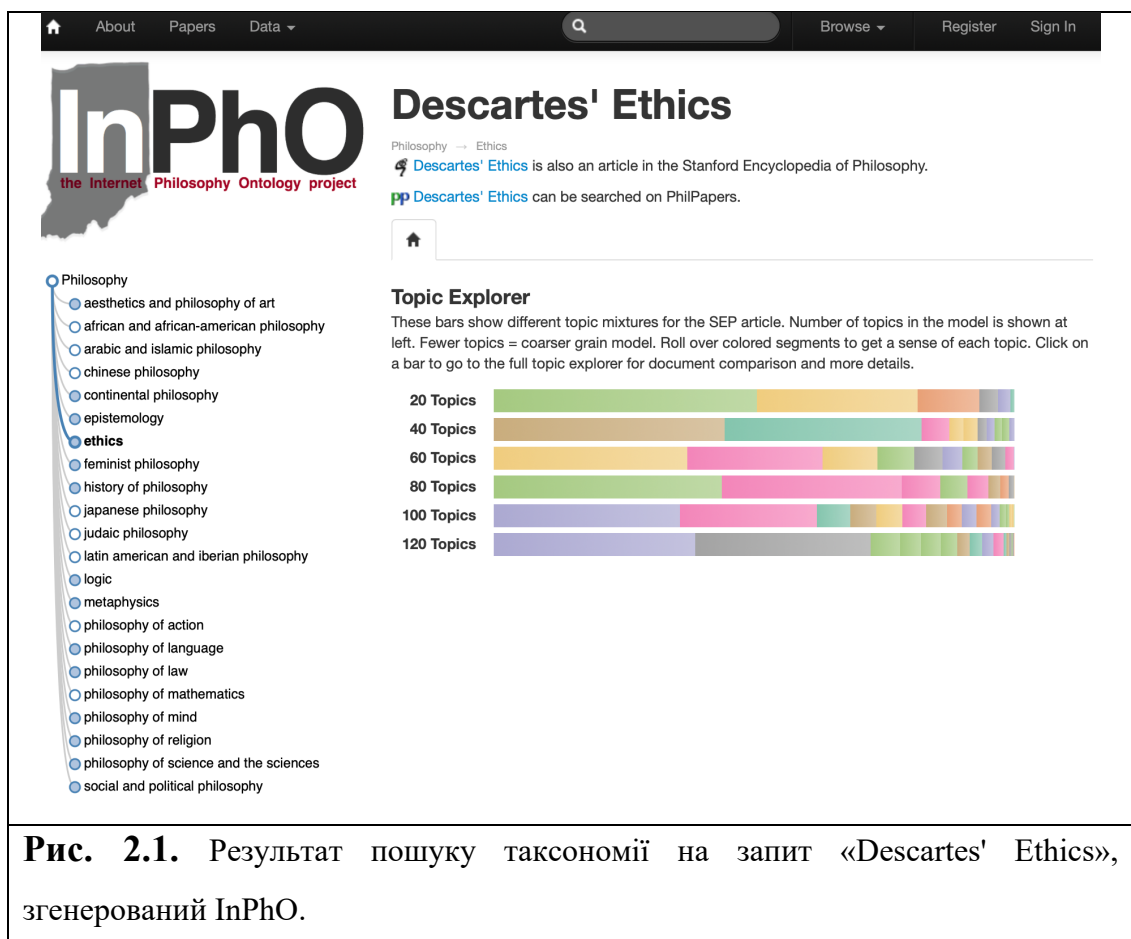
### 3.2. Застосування цифрових інструментів у філософії: кейси «Internet Philosophy Ontology project» та «Voyant Tools»

У цьому підрозділі пропонуємо розібрати два практичні кейси, у яких побачимо можливі способи застосування методів цифрової гуманітаристики до історико-філософських досліджень. Для аналізу було обрано два проєкти, які використовують різні методи для аналізу, роботи з філософськими ідеями й текстами: «Internet Philosophy Ontology project» та «Voyant Tools».

Перший проєкт, *«Філософсько-онтологічний інтернет-проєкт» (InPhO)* [47] – це проєкт дослідників з Університету Індіани є спробою створити модель філософської дисципліни як інтернет-ресурсу. Він пропонує різноманітні інструменти для студентів, дослідників, програмістів та науковців та охоплює філософські ідеї, мислителів і журнали. InPhO аналізує понад 37 мільйонів слів філософського змісту зі Стенфордської енциклопедії філософії, Інтернет-енциклопедія філософії, PhilPapers, NathiTrust/Колекція книг Google тощо. За допомогою статистичної обробки тексту та вилучення таксономічної та нетаксономічної інформації отриманої з вищезазначених документів, забезпечуються важливі функції метаданих, такі як автоматичне генерування перехресних посилань, семантичний пошук та концептуальну навігацію, керовану онтологією. Тож, тут маємо справу з *Великими даними* (англ. *Big Data*) *філософії*. Крім того, завдяки цьому проєкту користувачі можуть оцінити зв'язок двох ідей у філософії або вплив одного філософа на іншого за п'ятибальною шкалою. Кожне з цих оцінок зберігається, і запускається логічна програма для побудови глобальної онтології з локальних фактів зворотного зв'язку [ibid.].

Розглянемо результати пошуку таксономії на наш запит «Descartes' Ethics» (укр. Етика Декарта), який було введено в пошукове вікно на сайті InPhO. Ми отримали перелік ресурсів, з яких генерувався цей результат, у

нашому випадку було проаналізовано дані зі сторінки «Descartes' Ethics» у Stanford Encyclopedia of Philosophy, а також дані зі сторінки «Descartes' Ethics» на PhilPapers. І перелік філософських напрямків до яких дотичний наш запит. Це безпосередньо – етика, виділено жирним шрифтом. А також зазначено, що етику Декарта можна віднести до таких напрямків філософії, як: естетика і філософія мистецтва, континентальна філософія, епістемологія, **етика**, феміністична філософія, історія філософії, логіка, метафізика, філософія мови, філософія права, філософія розуму, філософія релігії, філософія науки і наук, соціальна та політична філософія (Рис. 2.1).



Блок «Дослідник тем» (англ. Topic Explorer) представляє смуги, які показують суміші різних тем статті Stanford Encyclopedia of Philosophy. Ліворуч від графіка вказано кількість тем. Чим менша кількість тем, тим більш спрощене представлення, і навпаки. Наприклад, смуга, на якій представлено

120 тем містить такий перелік понять про етику Декарта: чеснота, мораль, практичність, щастя, надія, дії, дія, етика, совість, чесноти; тоді як смуга, на якій 20 тем: здоров'я, селекція, еволюція, видовий, генетичний, біологічний, біологія, популяція, еволюція, гени (Рис. 2.2). Тож, можна зробити висновок, що перший перелік на 120 тем є більш релевантним до запиту і доробку Р. Декарта.

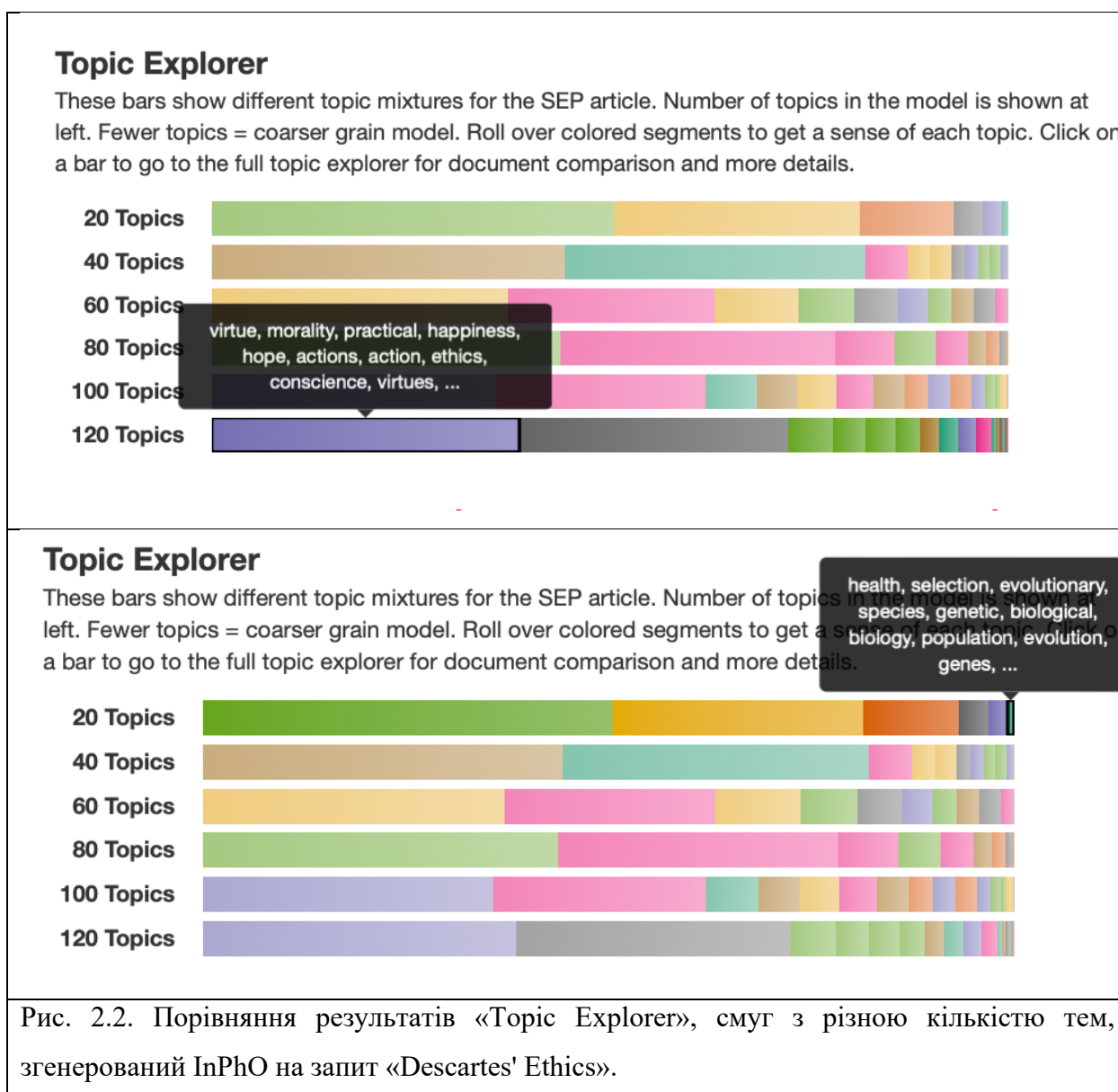


Рис. 2.2. Порівняння результатів «Topic Explorer», смуг з різною кількістю тем, згенерований InPhO на запит «Descartes' Ethics».

Інший блок представляє інформацію про (Рис. 2.3):

а) Пов'язані мислителі (результат 4): Рене Декарт, Марін Мерсенн, Фрідріх Хармс, Святий Фома Аквінський.

б) Пов'язані терміни (результат 74): щастя, етика, знання, знання і скептицизм, життя, мудрість, моральний універсалізм, істина тощо.

**Instances**

No data

**Related Thinkers**

- Q René Descartes W
- Q Marin Mersenne W
- Q Friedrich Harms W
- Q Saint Thomas Aquinas W

**Links**

No data

**Related Terms**

- Q Happiness
- Q Ethics
- Q Knowledge
- Q Knowledge and Skepticism
- Q Life
- Q Wisdom
- Q Moral Universalism
- Q Truth
- Q Body
- Q Virtues and Vices
- Show more... (74)

**Occurrences**

Currently we have no data for Instances, Links, and Occurrences. If you have suggestions, please send them to [inpho@inphoproject.org](mailto:inpho@inphoproject.org)

**Hyponyms**

- Q Happiness
- Q Ethics
- Q Knowledge
- Q Life
- Q Knowledge and Skepticism
- Q Wisdom
- Q Truth
- Q Body
- Q Virtues and Vices
- Q Philosophy of Medicine
- Show more... (73)

Рис. 2.3. Результати формування списку пов'язаних мислителів та термінів, згенерований InPhO на запит «Descartes' Ethics».

Отже, бачимо, що статистична обробка баз даних та створення таксономій на її основі з приводу певного дослідницького питання дозволяє нам це питання локалізувати у філософській онтології, яку пропонує InPhO. Тобто побачити, до якого філософського напрямку у якому співвідношенні можна віднести питання, що нас цікавить; також довідатися, які дослідницькі теми воно охоплює, з якими мислителями і термінами може бути пов'язано.

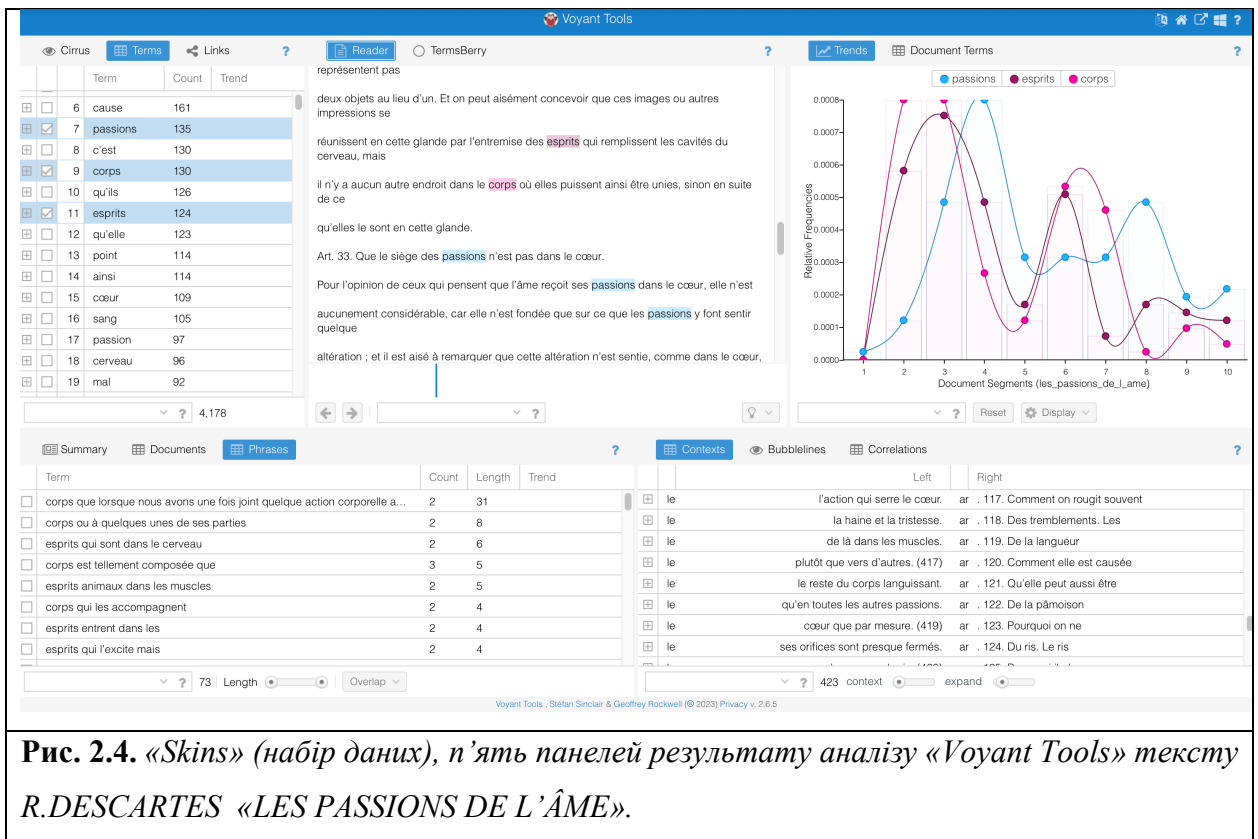
Серед недоліків можна визначити те, що цей проєкт як і більшість цифрових проєктів, зокрема у філософській тематиці, знаходиться на етапі розробки, тому не всі функції можуть працювати належним чином. Власне, це і стосується якості генерування даних, тому розробники залишаються опцією для користувачів пропонувати зміни для вдосконалення.

Другий проєкт «*Voyant Tools*» [100] інтерактивна панель для дослідження, колекція аналітичних інструментів для читання, пошуку, аналізу та візуалізації цифрових текстів у гуманітарних науках. Цей проєкт прагне знизити бар'єр доступу до аналізу тексту та збалансувати зручність для користувача з високою функціональністю. Він дає можливість вивчати як корпуси текстів, так і фрагменти. «*Voyant Tools*» здатний обробляти файли Word нативно, але бажано експортувати у HTML, що дозволить використовувати більший набір інструментів. Розробники пропонують інструкцію, як саме користуватися, вона є загальному доступі «*Introduction to Voyant*». Крім того, є можливість користуватися онлайн версією, або завантажити програму. Ми будемо використовувати онлайн версію. Для того, аби отримати результати аналізу у цій інтерактивній платформі, ми виконуємо наступні кроки:

*Крок 1.* Обрали текст для аналізу: «Пасії душі» (фр. «LES PASSIONS DE L'ÂME») Рене Декарта французькою мовою;

*Крок 2.* Обраний текст зберегли у форматі HTML (технічна умова аналізу цією програмою); *Крок 3.* Звантажили обраний і відформатований текст у «*Voyant Tools*».

*Крок 3.* Отримуємо аналіз обраного тексту - «skins» (набір даних) від «*Voyant Tools*» (Рис. 2.4), який містить 5 панелей з різним інструментами.



**Рис. 2.4.** «Skins» (набір даних), п'ять панелей результату аналізу «Voyant Tools» тексту R.DESCARTEС «LES PASSIONS DE L'ÂME».

Розглянемо детальніше кожен з панелей та її функціонал.

### Панель №1.

Вона містить три інструменти, які надають інформацію про те, які терміни найчастіше зустрічаються в обраному тексті/корпусі текстів.

а) «Хмара слів» (англ. Cirrus): ця візуалізація показує терміни, які найчастіше зустрічаються в тексті. Є можливість регулювати кількість залучених термінів, а розмір термінів визначається у співвідношенні із частотою використання в тесті, відповідно більший – зустрічається частіше, а менший – рідше (Рис. 2.5. та Рис. 2.6);



в) Зв'язки (англ. Links): мережевий графік термінів, що дозволяє встановити зв'язки між ними. Припустимо, ми хочемо дізнатися, який зв'язок існує у Р. Декарта між «passions» (пасії) та «corps» (тіло). І за допомогою згенерованого мережевого графіка бачимо, що між цими двома поняттями виникає третє спільне «l'âme» (душа), також можна додати мережу понять до кожного з термінів, створивши велику мережу (Рис. 2.8). Це дозволяє спрямувати вектор нашого подальшого дослідження або ж доповнити існуюче, звернувши увагу на фрагменти тексту, що містять взаємодію цих термінів.

### **Панель №2.**

а) Зчитувач (англ. Reader): ця панель дозволяє одразу знаходити фрагмент у тексті під час роботи з іншими панелями та інструментами (Рис. 2.4). До речі, інструменти можуть взаємодіяти. Тобто, якщо ми обираємо, наприклад «esprits» на одній з панелей, то інші автоматично генерують результати пошуків за цим словом;

б) «Ягода термінів» (англ. TermsBerry): інструмент призначений для поєднання можливостей візуалізації високочастотних термінів із корисністю дослідження того, як ті самі терміни зустрічаються разом у тексті, тобто якою мірою вони з'являються поруч один з одним, створюючи певне семантичне поле. Темніший колір, яким позначено терміни означає, що він з'являється в більшій кількості документів, але диференціації не буде, якщо в корпусі є лише один документ, як у нашому випадку (Рис. 2.9);



в) Фрази (англ. Phrases): це таблиця повторюваних фраз у всьому корпусі текстів.

### **Панель 5.**

а) Контексти (англ. Contexts): узгодження, яке показує кожне входження ключового слова у частину навколишнього контексту (Рис. 2.4);

б) Бульбочкові лінії (англ. Bubblelines): візуалізують частоту та повторюваність використання терміна в корпусі. Кожен документ у корпусі зображено горизонтальною лінією та поділено на сегменти однакових розмірів. Кожен термін представлений у вигляді бульбашки, розмір якої вказує на його частоту у відповідному сегменті тексту. Чим більший радіус бульбашки, тим частіше зустрічається термін (Рис. 2.10) ;

в) Кореляції (англ. Correlations): цей інструмент дає змогу досліджувати, наскільки частоти термінів змінюються синхронно, тобто зростають і падають разом або навпаки.

Отже, цей кейс є підтвердженням того, що «Voyant Tools» може стати допоміжним інструментом у вивченні філософії Рене Декарта, зокрема його праці «Пасії душі». Досліджувана цифрова платформа використовує такі методи цифрової гуманітаристики, як *лексикометрія, візуалізація, картографія мереж, збір та аналіз даних*. Це може значно полегшити досліднику навігацію текстом, допомогти виявити ключові слова, патерни, направити до відповідної частини тексту, проглянути динаміку, семантичне поле тощо. Результати, які ви отримаєте внаслідок роботи з цією цифровою платформою буде залежати від мети вашого дослідження і відповідного запиту. Оскільки «Voyant Tools» є середовищем для читання, аналізу та візуалізації, і як зазначають самі розробники, слугує «помічник мислення» [76], що свідчить про його допоміжне значення у роботі з текстами. А саме аналітичне читання, як частину дослідницької практики. У цьому прикладі ми

розглянули лише один документ, а якщо працювати з корпрусами текстів, то результати можуть бути більш фундаментальними.

### **3.3. Перспективи та проблематика використання методів цифрової гуманітаристики в історії філософії**

Цифровізація стає невіддільною частиною нашого життя і охоплює з кожним роком все більше сфер діяльності. Наукова спільно безпосередньо включено в контексті цих технологічно-культурних змін, що впливають на способи її існування, формати дослідницьких практик та поширення їхніх результатів. Відбувається зміна парадигми у способі розташування змісту, що призводить до виникнення нової концепції знання та його обіг у суспільстві [79]. Таким чином цифрова гуманітаристика, будучи доволі складною технологічною розробкою впливає на процес перегляду пошуку та роботи з даними в гуманітарних і соціальних науках, у нашому випадку цей вплив зазнає історії філософії, відповідно методи історико-філософського дослідження. Вона змушує нас переосмислити саме значення дослідження і, як наслідок, усієї моделі виробництва та обігу знань в цифрову епоху [ibid. 50]. Водночас варто пам'ятати, що цифрова гуманітаристика не є панацеєю для гуманітарних наук, бо вона приносять свої власні виклики та обмеження. Тому, не слід оцінювати ЦГ як позитивний чи негативний феномен, вона лише створює новий інакший вимір, що інколи дозволяє використовуючи традиційні припущення переосмислювати сталі концепції [42, с. 23-24]. Тому варто розгляну які перспективи та виклики створює ЦГ в історії філософії.

По-перше, засадничою є *цифрова грамотність*, яка фактично є вмінням користуватись сучасними ІТ та програмним забезпеченням, зокрема у професійній діяльності [1, с. 5], і охоплює: опрацювання, зберігання інформації, створення цифрових матеріалів тощо [ibid., с. 8].

Оскільки кожне нове відкриття призводить до поступового оновлення поняттєвого апарату, уведення до наукового обігу нових дефініцій й переосмислення наявних [ibid., с. 1], поява цифрової гуманітаристики не є виключенням. Тому, цифрова грамотність впливає на наш спосіб дослідження і розуміння речей. Тому цей пункт є релевантним не тільки для істориків філософії, як прагнуть залучати у свої дослідження методи ЦГ, а й для всіх дослідників у цьому напрямку діяльності. Також необхідне передання цих вмінь та напрацювань студентам.

Крім того, серед цифрових гуманітаріїв точаться дискусії щодо протистояння підходів «саморобки» і «балаканини» (англ. «hack versus yack») [8]. Власне, «саморобка» стосується концепції створення, що може включати пріоритетність педагогічної практики, яка включає навчання студентів щодо розробки тих чи інших інструментів і т. ін., тобто передбачає навчання експериментальним способом, коли студенти самостійно досліджують та вивчають нові цифрові інструменти. Це дозволяє здобути практичні навички у роботі з новими технологіями. Тоді як позиція «балаканини» передбачає більш традиційний підхід до навчання і є більш притаманною гуманітаріям, що охоплює акти теоретизації шляхом письмового чи усного мовлення в індивідуальних партиках чи наукових співтовариствах [ibid, с. 74]. Обидва підходи мають свої переваги та недоліки, тому ймовірно оптимальним варіантом було б поєднання цих двох підходів. Проте, дана дихотомія критично переосмислює традиційні форми науково-дослідних практик, демонструючи як включення цифрових технологій до гуманітарних дисциплін може створити новий канон дослідження.

По-друге, цифрові технології докорінно змінюють наш спосіб участі в дослідницькому процесі, відбуваються зміни на рівні як онтології, так і епістемології. Тобто нове розуміння реальності (episteme) створюють також нові знання та методи роботи з реальності (techne) [11, с. 1]. Цифрова

гуманітарна наука як метод історико-філософського дослідження пропонує кілька переваг, які можуть покращити та трансформувати дослідницький процес. Наприклад, *оцифрування архівів* для створення цифрових архівів та цифрових бібліотек. Цифровий або обчислювальний пристрій для взаємодії з об'єктом вимагає, щоб цей об'єкт був переведений у цифровий формат, який він може зрозуміти [11, с. 1], тому цей етап є першопочатковим для того, аби далі була можливість застосовувати цифрові інструменти до текстів. «На сьогодні багато бібліотек та інформаційних центрів втілюють складні проєкти з оцифрування, створення електронних бібліотек та інших цифрових проєктів та платформ, візуалізації даних та їх аналіз, моделювання даних, дистанційного навчання, віртуального представлення музейних колекцій, лабораторій віртуальної реальності тощо» [4, с. 8].

Далі *текстологічний аналіз, збір та аналіз даних* можна використовувати для аналізу великої кількості філософських текстів систематичним і комплексним способом, вивчаючи великі корпуси текстів, узгоджуючи цілісне розуміння ідей філософів. Оскільки, як казав «батько цифрової гуманітаристики»: «філологічне та лексикографічне дослідження словесної/вербальної системи автора повинно передувати та готувати до доктринального тлумачення його творів» [17, с. 83], бо «кожен письменник виражає свою концептуальну систему у своїй словесній системі та через неї, внаслідок чого читач, який опановує цю вербальну систему, використовуючи свою власну концептуальну систему, має отримати уявлення про концептуальну систему письменника. Читач повинен не просто надавати словам, які він читає, значення, яке вони мають у його свідомості, але повинен спробувати з'ясувати, яке значення вони мали в свідомості письменника» [ibid., с. 83]. Це може дати нове розуміння розвитку філософських ідей, впливу різних філософських традицій одна на одну та еволюції філософської термінології та концепцій.

Крім того, такі інструменти ЦГ як *візуалізація та картографування*, можуть допомогти історикам філософії краще вивчити, віднайти зв'язки, побачити причинно-наслідкові механізми у розвитку філософських концепцій, філософських спільнот/шкіл/традицій, перекладів текстів тощо.

Також, цифрова гуманітаристика сприяє збільшенню *доступності та поширення* знання. Це вкрай на часі у добу глобалізації і може сприяти укріпленню того, що називають ідеєю «культурної єдності» (англ. cultural unity), яка обговорювалася з 1980-х роках і означає об'єднання людей з різним культурним бекграундом задля досягнення спільної цілі. Прикладом можуть бути міжнародні спільноти дослідників у ЦГ, які формуються довкола проєктів, щодо вивчення спадщини певного філософа, або історичної доби. Тобто ЦГ може допомогти зробити філософські тексти та ідеї більш доступними як для самих науковців, так і для ширшої аудиторії. *Цифрові архіви та бібліотеки*, що слугують основою культурної пам'яті, також можуть допомогти зберігати та каталогізувати важливі філософські тексти, роблячи водночас їх більш доступними для дослідників по світу, а також зберігаючи для майбутніх поколінь.

По-третє, *дистанційне читання* також має потенційну цінність для науки у філософії. Показовим є дослідження, описане у статті Річарда Гуле «Античні філософи: перший статистичний огляд» [39]. Автор представляє результати аналізу даних із бази даних про стародавніх західних філософів (близько 3000 філософів), що охоплюють діапазон від 6-го століття до н.е. до 6-го століття н.е., щоб підтвердити деякі добре відомі факти, а також надати нам нові погляди на той період історії філософії. Відповідно до отриманих результатів, близько 3,5% філософів у списку були жінками та варто зазначити, що більшість із цих жінок були пов'язані з садом Епікура або зі стоїками Римської імперії [ibid., с. 17]. Гуле зміг ідентифікувати 33 філософські школи античності, а також кількісно показати, що лише чотири

відігравали домінуючу роль: «академіки-платоніки (20% від загальної кількості філософів), стоїки (12%), епікурейці (8%) і аристотелів-перипатетиків (6%), хоча він відзначає додатковий ранній пік для піфагорійців (13%), чий вплив швидко ослаб після 4-го століття до н.е.» [ibid., с.21].

По-четверте, етичною проблематикою була і залишається *роль дослідника* у цифрових дослідженнях. А саме людський фактор у процесі комп'ютеризації. «Робота дослідника не зменшуватиметься, а радше збільшуватиметься, але зосереджена на тих вищих рівнях аналітичних і творчих функцій, які є прерогативою людського розуму» [17, с. 89], комп'ютерні та цифрові технології мають не мінімізувати роботу дослідника, а розширювати масштаби можливостей. Тому, якщо раніше машинне втручання в гуманітарні дослідження сприймалися як «робота слуги», то зараз все більше набуває значення «учасника» [59].

Отже, перспективи застосування ЦГ до історико-філософських досліджень відкривають низку можливостей для їх розвитку у новому векторі досліджень, які були сформовані внаслідок технологічно-інформаційної революції. Але водночас включають виклики такі як, цифрова грамотність та людський фактор (роль дослідника) у цифрову епоху, а їх вивчення є важливим завданням для майбутнього розвитку цієї галузі.

## Висновки до Розділу III

У цьому розділі було досліджено потенціал цифрової гуманітаристики та перспективи її залучення в історико-філософські дослідження, представивши спочатку класифікацію історико-філософських проєктів у ЦГ 20-21 століття, відповідно до специфіки цілей проєктів та методів, як вони використовують: *перша група* проєктів спрямована на оцифрування та розповсюдження архівів певної історичної доби, створення цифрових бібліотек («Тезаурус грецької мови», «Класична бібліотека Лоеба», «Цифрова бібліотека Персея», «Цифрова бібліотека середньовічних рукописів»); *друга група* – зосереджена на цифровому дослідженні спадщини певного філософа («Цифровий Платон», «Цифрова Кавендіш», «Цифровий Торо»); і *третья* – робить спроби продукувати нове знання, використовуючи методи ЦГ («Шляхи перекладу», «Створення карти республіки вченості», «Філософсько-онтологічний інтернет-проєкт»). Спільною метою для всіх цих трьох груп є зробити літературну, філософську, культурну спадщину більш доступною як для науковців, так для ширшої аудиторії. Зокрема, сприяти новим формам міждисциплінарних досліджень.

Також метою цієї розвідки було продемонструвати, які можливості надають цифрові проєкти для роботи з філософськими текстами, тому ми здійснили розбір кейсів за результатами наших запитів у двох цифрових проєктах. У першому, розглянули отримані результати пошуку таксономії на наш запит «Descartes' Ethics» (укр. Етика Декарта) за допомогою цифрових інструментів «Internet Philosophy Ontology project», і побачили яким чином працює автоматичне генерування перехресних посилань, семантичний пошук та концептуальна навігація. У другому, розглянули отримані результати аналізу тексту Р. Декарта «Пасії душі» за допомогою цифрових інструментів «Voyant Tools», зокрема детально розібрали кожну з панелей та їх функціонал для встановлення зав'язків, кореляції між термінами, пошук загальних

тенденцій по тексту тощо. Можна прийти до висновку, що подібні цифрові проєкти не є заміною традиційного читання текстів, а слугує допоміжним інструментом. Всі ці інструменти не нівелюють роль дослідника, а лише розширюють його можливості й масштаб дослідження.

Разом з виникнення і поширенням ЦГ виникають виклики, які необхідно долати, адаптуючи нові феномени до усталених соціокультурних та науково-дослідних практик. Тому прикладами таких викликів можуть бути цифрова грамотність і роль дослідника у цифрових дослідженнях тощо. Вони безпосередньо пов'язані із залученням цифрових методів до історії філософії. Крім того, найближчими перспективами для історико-філософських досліджень у сфер ЦГ, по-перше, є оцифрування текстів і, по-друге, подальша робота з ними, використовуючи цифрові інструментарій та практики, наприклад, як «дистанційне читання».

## ВИСНОВКИ

Цифрова гуманітаристика як дослідницький напрямок і галузь дослідження створює нові способи та форми у структурі знання та роботи з інформацією. У цій роботі було проведено теоретико-методологічне дослідження, у якому значна увага була приділена використанню цифрових технологій в історико-філософських дослідженнях та їх впливу на методологію дослідження та результати.

У першому розділі здійснено визначення терміну та дослідницького поля ЦГ. Зокрема, з'ясовано, що цифрова гуманітаристика є новим терміном, що виник на початку 2000-х років, який позначає наступний етап розвитку гуманітарного обчислення, що стосувалося переважно вивчення корпусної лінгвістики. Цифрова гуманітаристика є поєднанням гуманітарних наук та інформаційних, комп'ютерних технологій. Вона має міждисциплінарне ядро, що охоплює різноманітні варіанти застосування цифрових технологій у різних гуманітарних науках, включаючи лінгвістику, історію, філософію тощо. У цифровій гуманітаристиці використовуються такі методи як: кодування текстових джерел, географічні інформаційні системи, лексикометрія, оцифрування культурної, наукової, технічної спадщини, картографія мереж, збір та аналіз даних, 3D технології тощо.

У другому розділі було контекстуалізовано виникнення та розвиток цифрової гуманітаристики, зокрема, описано її появу, що обумовлена інформаційною революцією у 20 столітті, що включає «обчислювальний поворот» та «цифровий поворот», появу перших комп'ютерів, комп'ютерних мереж та Інтернету. У цьому розділі також надано історіографію розвитку галузі, яку запропоновано поділити на чотири ключові етапи: перший етап – дослідження у сфері гуманітарного обчислення, зосереджені на комп'ютерному аналізі текстів; другий етап – поява тематичних журналів та формування спільної проблематики досліджень, що об'єднує двокола себе

дослідників; третій етап – виникнення цифрових архівів та бібліотек; четвертий етап – рефлексивна стадія розвитку галузі та її осмислення, проведення конференцій та введення терміну «цифрова гуманітаристика». А розгляд інституціоналізації ЦГ при університетах по всьому світу, яка полягає у інтегруванні спеціалізованих програм та курсів у навчальний процес, створення дослідницьких центрів при університетах і т. ін., демонструє її актуальність у сучасному науково-дослідному дискурсі.

У третьому розділі представлено історико-філософські проекти з використанням методів цифрової гуманітаристики, зокрема наведено детальний розбір двох з них, «Internet Philosophy Ontology project» та «Voyant Tools», і окреслено можливі перспективи. У подібних проектах важливим є розуміння методологічної ролі цифрової гуманітаристики для історії філософії. Також було запропоновано класифікацію історико-філософських проектів у цифровій гуманітаристиці 20-21 століть, відповідно до характерних особливостей, а саме залучення методологічного інструментарію, який збагачувався і еволюціонував з кожним новим періодом розвитку галузі, які були описані у попередніх розділах.

У роботі аргументовано, спираючись на дослідницькі принципи, викладена історія становлення поняття «цифрова гуманітаристика» й досліджена представленість її методів у сучасних історико-філософських проектах, здійснений систематичний огляд історико-філософських проектів та розглянути особливості історико-філософських досліджень в сфері цифрової гуманітаристики. Тож, відповідно до поставленої мети, було виявлено можливості застосування інструментарію, який пропонує цифрова гуманітаристика до розвідок в історії філософії, передовсім оцифрування джерельної бази та створення цифрових архівів, після чого робота з цифровим текстом.

Таким чином, можна стверджувати, що роль та місце цифрової гуманітаристики в історико-філософських проектах середини 20-го початку

21-століття є органічним етапом поступу розвитку людства і технологій, як колись було, наприклад, книгодрукування. Представлене нами дослідження показує, як історія філософії інтегрована в процес цифровізації, зокрема демонструються нові способи роботи з першоджерелами, філософськими текстами різних мислителів. Попри те, що використання методів цифрової гуманітаристики в історико-філософських дослідженнях залишається дискусійним, але, безумовно, перспективним питанням.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гаврілова Л. Г. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени / Л. Гаврілова, Я. Топольник // Інформаційні технології та засоби навчання. – 2017. – № 61(5). С. 1-14.
2. Дубровіна Л. А. Цифрова гуманітаристика та бази даних документальної культурної спадщини в бібліотеках України / Л. А. Дубровіна, К. В. Лобузін, О. С. Онищенко, Г. В. Боряк // Рукописна та книжкова спадщина України. – 2020. – № 25. – С. 290–309.
3. Цифрова колекція НаУКМА [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://dlib.ukma.edu.ua/about> (дата звернення: 12.04.2023).
4. Ярошенко Т. Роль цифрової гуманітаристики у модернізації сучасного бібліотекознавства / Т. Ярошенко, С. Чуканова // Тенденції розвитку бібліотекознавства та інформаційних наук. – 2018. – №1. – Р. 19–17. <https://doi.org/10.31866/2616-7654.1.2018.146186>
5. Abiteboul S. Humanités numériques / S. Abiteboul, F. Hachez-Leroy // Encyclopédie de l'humanisme méditerranéen. – 2015. Режим доступу до ресурсу: <https://inria.hal.science/hal-01120259/file/HumanitesNumeriques.02-2015.pdf> (дата звернення: 20.04.2023).
6. Alfano M. Digital Humanities for History of Philosophy: A Case Study on Nietzsche / M. Alfano // Research Methods in the Digital Humanities, 2018. – (Rowman & Littlefield). – Р. 85–101.
7. American Prison Writing Archive (APWA) [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://prisonwitness.org>. (дата звернення: 20.04.2023)

8. Barnett F. The Brave Side of Digital Humanities / Fiona Barnett. // Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies. – 2014. – №25(1). – P. 64–78. <https://doi.org/10.1215/10407391-2420003>.
9. Bernd J. A Complete Word-Index to the Speculum Ecclesiae (Early Middle High German and Latin). With a Reverse Index to the Graphic Forms / Jaspert Bernd. // Zeitschrift für Religions- Und Geistesgeschichte. – 1971. – №23(1-2). – P. 158–192.
10. Berkeley Digital Humanities Working Group [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://digitalhumanities.berkeley.edu/resources/berkeley-digital-humanities-working-group-bdhwg>. (дата звернення: 11.04.2023)
11. Berry D. The computational turn: Thinking about the digital humanities / D. M. Berry. // Culture Machine. – 2011. – №12. – P. 1–22.
12. Berry D. Understanding digital humanities / D. M. Berry., 2012.
13. Boston Digital Humanities Consortium [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://bostondh.org>. (дата звернення: 12.04.2023)
14. Brando C. Introduction. Humanités numériques et analyses spatiales : enjeux et perspectives / C. Brando, F. Frontini, D. Moreau. // Humanités Numériques. – 2021. – №3.
15. Burdick A. Digital\_humanitie / A. Burdick, J. Drucker, P. Lunenfeld. – Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
16. Burton D. Review of Index Thomisticus: Sancti Thomae Aquinatis operum omnium indices et concordantiae; Sancti Thomae Aquinatis opera omnia, by R. Busa / D. Burton. // Computers and the Humanities. – 1984. – №18(2). – P. 109–120.
17. Busa R. The Annals of Humanities Computing: The Index Thomisticus / Roberto Busa. // Computers and the Humanities. – 1980. – №14 (2). – P. 83–90.

18. Cambridge Digital Humanities [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.cdh.cam.ac.uk/about/>. (дата звернення: 11.04.2023)
19. Canadian Society of Digital Humanities [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://csdh-schn.org/about-csdh-schn/>. (дата звернення: 20.04.2023)
20. Centre for Digital Humanities (UCLDH) [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.ucl.ac.uk/digital-humanities/>. (дата звернення: 11.04.2023)
21. Chroust A. The Organization of the Corpus Platonicum in Antiquity / Anton-Hermann Chroust. // Hermes. – 1965. – №93(1). – P. 34–46.
22. Clarke M. The digital revolution / M. Clarke // Academic and professional publishing / R. Campbell, et al., 2012. – P. 79–98.
23. Clement T. Where Is Methodology in Digital Humanities 2016 / T. E. Clement // Debates in the Digital Humanities 2016 / M. K. Gold, L. F. Klein (Eds.). – London: University of Minnesota Press, 2016. – P. 153–175.
24. Crivelli P. Aristotle on Truth / Paolo Crivelli. – Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 2004.
25. Dalbello M. A genealogy of digital humanities / M. Dalbello. // Journal of Documentation. – 2011. – №67(3). – P. 480–506.
26. Digital Cavendish [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://digitalcavendish.org>. (дата звернення: 07.04.2023)
27. Digital Classicist [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.digitalclassicist.org>. (дата звернення: 11.04.2023)
28. Digital Humanities Initiative [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.hamilton.edu/academics/open-curriculum/digital-hamilton/digital-humanities-initiative>. (дата звернення: 11.04.2023)
29. Digital Humanities Summer Institute (DHSI) [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://dhsi.org>. (дата звернення: 12.04.2023)

30. Digital Library of Medieval Manuscripts [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://dlmm.library.jhu.edu/en/digital-library-of-medieval-manuscripts/> (дата звернення: 07.04.2023).
31. Digital Medievalist [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://journal.digitalmedievalist.org/site/about/> (дата звернення: 20.04.2023).
32. Digital Plato [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://eadh.org/about>. (дата звернення: 07.04.2023).
33. Digital Thoreau [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://digitalthoreau.org>. (дата звернення: 07.04.2023).
34. Drucker J. Humanities approaches to graphical display / J. Drucker. // Digital Humanities Quarterly. – 2011. – №5(1).
35. Fiormonte D. The Digital Humanist: A Critical Inquiry. / Domenico Fiormonte et al., 2015.
36. Fitzpatrick K. Planned obsolescence: Publishing, technology, and the future of the academy / K. Fitzpatrick., 2011.
37. Gavin M. Intellectual History and the Computational Turn / Michael Gavin. // The Eighteenth Century. – 2017. – №58(2). – P. 249–253.
38. Digital Humanities / Digital Histories at Harvard University [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://histsci.fas.harvard.edu/people/graduate-research-interests/digital-humanities-digital-histories> (дата звернення: 11.04.2023).
39. Goulet R. Ancient Philosophers: A First Statistical Survey / Richard Goulet // Philosophy as a Way of Life: Ancients and Moderns / Richard Goulet., 2013. – P. 10–39.
40. Gold M. Debates in the digital humanities 2016 / M. Gold, L. Klein (Eds.). – London: University of Minnesota Press, 2016. <https://doi.org/10.5749/9781452963761>

41. Groningen Centre for Digital Humanities [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.rug.nl/research/research-let/expertisecentra/centre-for-digital-humanities/?lang=en>. (дата звернення: 11.04.2023).
42. Hayles N. How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis / Nancy Katherine Hayles. – Chicago and London: The University of Chicago Press, 2012.
43. Hockey S. The history of humanities computing / Susan Hockey // A Companion to Digital Humanities / Susan Schreibman, Ray Siemens, and John Unsworth., 2004. – P. 1–19.
44. Humlab [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.umu.se/en/humlab/> (дата звернення: 12.04.2023).
45. INDEX THOMISTICUS [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.corpusthomisticum.org/it/index.age> (дата звернення: 6.03.2023).
46. Inter Libros [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://guides.library.harvard.edu/interlibros> (дата звернення: 11.04.2023)
47. Internet Philosophy Ontology Project [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.inphoproject.org/about/> (дата звернення: 03.04.2023).
48. Jones S. Roberto Busa, S.j. and the Emergence of Humanities Computing: The Priest and the Punched Cards / Steven E. Jones. – NY: Routledge, 2016. <https://doi.org/10.4324/9781315643618>.
49. Kirschenbaum M. What is digital humanities and what's it doing in English departments? / M. G. Kirschenbaum. // ADE bulletin. – 2010. – №150. – P. 1–7.
50. Liu A. Wikipedia as participatory journalism: reliable sources? Metrics for evaluating collaborative media as a news resource / A. Liu // 5th International Symposium on Online Journalism. – 2004. – P. 16–17.

- 51.Liu A. The laws of cool: Knowledge work and the culture of information / A. Liu, 2004. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226487007.001.0001>
- 52.Liu A. Local transcendence: Essays on postmodern historiography and the database / A. Liu, 2008.
- 53.Liu A. The state of the digital humanities: A report and a critique / A. Liu // Arts and Humanities in Higher Education. – 2012. – №11(1-2). – P. 8–41. <https://doi.org/10.1177/1474022211427364>
- 54.Les routes de la traduction [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://routes-traductions.huma-num.fr>. (дата звернення: 03.04.2023).
- 55.Loeb Classical Library [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.loebclassics.com/page/aboutloeb>. (дата звернення: 07.04.2023).
- 56.MA in Communication & Information Studies at University of Groningen [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.rug.nl/masters/digital-humanities/?lang=en>. (дата звернення: 11.04.2023).
- 57.Mapping the Republic of Letters [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <http://republicofletters.stanford.edu> (дата звернення: 03.04.2023).
- 58.Marion J. LA RÉDUCTION ET « LE QUATRIÈME PRINCIPE » / Jean-Luc. Marion. // Archivio Di Filosofia. – 2015. – №83(1/2). – P. 13–31.
- 59.McCarty W. Attending from and to the Machine / Willard McCarty. // Inaugural lecture, King’s College London. – 2009.
- 60.Meunier J. Humanités numériques et modélisation scientifique / Jean-Guy Meunier. // Questions de communication. – 2017. – №31. – P. 19–48.
- 61.Michel J. Quantitative Analysis of Culture Using Millions of Digitized Book / Jean-Baptiste Michel // 2011. – №331. – P. 176–182.

62. Minor in Digital Humanities at Stanford University [Электронный ресурс].  
– Режим доступа до ресурсу: <https://www.umu.se/en/humlab/> (дата  
звернення: 12.04.2023).
63. Moretti F. Distant Reading / Franco Moretti. – London: Verso, 2013.
64. Mounier P. Manifeste des Digital Humanities / P. Mounier. // Journal des  
anthropologues. – 2010. – №122-123. – P. 447–452.  
<https://doi.org/10.4000/jda.3652>
65. Normore C. The Methodology of the History of Philosophy / Calvin Normore  
// The Oxford Handbook of Philosophical Methodology / Herman Cappelen,  
Tamar Szabó Gendler, and John Hawthorne (Eds). Oxford Handbooks, –  
2016. – P. 27–48. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199668779.013.17>
66. Oza P. Digital Humanities – An Introduction / Preeti Oza. – 2020.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22411.72485>.
67. Paul S. The Curation and Display of Digital Medieval Manuscripts / S. Paul  
// The Cambridge Companion to Medieval British Manuscripts / O. Da Rold  
& E. Treharne (Eds.). – Cambridge: Cambridge University Press. – P. 267–  
283. <https://doi.org/10.1017/9781316182659.013>.
68. Presner T. Hypercities : Thick Mapping in the Digital Humanities / T. Presner,  
D. Shepard, Y. Kawano. – Cambridge (Mass.): Harvard University Press,  
2014.
69. Ramsay S. The hermeneutics of screwing around; or what you do with a  
million books / S. Ramsay // Hacking the academy / S. Ramsay., 2011. –  
P. 57–59.
70. Reflections on a Movement: #transformDH, Growing Up. / M. Bailey,  
A. Cong-Huyen, A. Lothian, A. Phillips // M. K. Gold & L. F. Klein (Eds.),  
Debates in the Digital Humanities 2016/ M. Bailey, A. Cong-Huyen, A.  
Lothian, A. Phillips., 2016. – P. 71–80.

71. Perseus Digital Library Project [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/about>. (дата звернення: 11.04.2023).
72. Postcolonial Digital Humanities [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://web.archive.org/web/20221027174417/http://dhpoco.org/> (дата звернення: 20.04.2023).
73. Rieffel R. *Révolution Numérique, Révolution Culturelle ?* / Rémy Rieffel. – Paris: Gallimard, 2014.
74. Robertson S. *The Differences between Digital Humanities and Digital History* / Stephen Robertson // *Debates in the Digital Humanities 2016* / Matthew K. Gold and Lauren F. Klein. – London: University of Minnesota Press, 2016. – P. 289–307.
75. Rockwell G. *What is text analysis, really?* / Geoffrey Rockwell. // *Literary and Linguistic Computing*. – 2012. – №27(2). – P. 139–148.
76. Rockwell G. *Hermeneutica : Computer-Assisted Interpretation in the Humanities* / G. Rockwell, S. Sinclair. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2016. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262034357.001.0001>
77. Schreibman S. *A Companion to Digital Humanities* / S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth. – Malden MA: Blackwell Pub, 2004.
78. Schreibman S. *A Companion to Digital Humanitie* / S. Schreibman, R. Siemens, J. Unsworth. – Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2016.
79. Sinatra M. *Chapitre 3. Histoire des humanités numériques* / M. Sinatra, V. Marcello // *Pratiques de l'édition numérique* / M. Sinatra, V. Marcello. – Montréal: Presses de l'Université de Montréal, 2014. – P. 49–61. <https://doi.org/10.4000/books.pum.317>.
80. Six Degrees of Francis Bacon [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.sixdegreesoffrancisbacon.com/about> (дата звернення: 03.04.2023).

81. Soames S. Methodology in Nineteenth-and Early Twentieth-Century Analytic Philosophy / Scott Soames // The Oxford Handbook of Philosophical Methodology / Herman Cappelen, Tamar Szabó Gendler, and John Hawthorne (Eds). Oxford Handbooks. – 2016. – P. 49–68. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199668779.013.23>
82. Society for Digital History of Philosophy [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.digitalhistoryofphilosophy.com/digital-history-of-philosophy/project-research-team> (дата звернення: 20.04.2023).
83. Soweto Historical GIS Project [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.hamilton.edu/academics/open-curriculum/digital-hamilton/projects/soweto> (дата звернення: 20.04.2023).
84. Stoa Consortium for Electronic Publication in the Humanities [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://blog.stoa.org>. (дата звернення: 12.04.2023).
85. Sula C. The early history of digital humanities: An analysis of Computers and the Humanities (1966–2004) and Literary and Linguistic Computing (1986 – 2004) / C. Sula, H. Hill // Digital Scholarship in the Humanities. – 2019. – №34(1). – P. 190–2016. <https://doi.org/10.1093/llc/fqz072>
86. Svensson P. Humanities computing as digital humanities / Patrik Svensson // Digital Humanities Quarterly. – 2009. – №3(3).
87. Svensson P. The landscape of digital humanities / Patrik Svensson. // Digital Humanities Quarterly. – 2010. – №4(1).
88. Svensson P. Beyond the big tent / Patrik Svensson // Debates in the Digital Humanities / M. K. Gold, L. F. Klein (Eds.). – London: University of Minnesota Press, 2012. – P. 36–72.
89. Svensson P. Digital Humanities as a Field / Patrik Svensson // Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital / Patrik Svensson, 2016. – P. 36–81.

90. Svensson P. Introducing the Digital Humanities / Patrik Svensson // Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital / Patrik Svensson, 2016. – P. 1–35.
91. Shannon C. A. Mathematical Theory of Communication / C. E. Shannon // The Bell System Technical Journal. – 1948. – №27. – P. 379 – 423, 623 – 656.
92. Terras M. Disciplined: Using Educational Studies to Analyse ‘Humanities Computing’ / M. Terras. // Literary and Linguistic Computing. – 2006. – №21. – P. 229 – 246.
93. Terras M. Defining Digital Humanities: A Reader / M. Terras, J. Nyhan, E. Vanhoutte. – London: Routledge, 2013.
94. Thesaurus Linguae Graecae [Электронный ресурс]. – Режим доступа до ресурсу: <https://stephanus.tlg.uci.edu/tlg.php> (дата звернення: 07.04.2023).
95. Text Encoding Initiative [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://tei-c.org> (дата звернення: 11.04.2023)
96. Turing A. Computing Machinery and Intelligence / A. M. Turing // Mind. – 1950. – №59. – P. 433–460.
97. Underwood T. Distant reading and recent intellectual history / T. Underwood // Journal of the Association for Information Science and Technology. – 2019. – №70(3). – P. 204–213.
98. Vanhoutte E. The Gates of Hell: History and Definition of Digital | Humanities | Computing / E. Vanhoutte // Defining Digital Humanities: A Reader / M. Terras, J. Nyhan, E. Vanhoutte. – London: Routledge, – 2013. – P. 119–156.
99. Virtual Freedom Trail Project [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.thefreedomtrail.org/education/virtual-programs> (дата звернення: 20.04.2023).
100. Voyant Tools [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://voyant-tools.org> (дата звернення: 21.04.2023)

101. Warwick C. UCLDH: Big Tent Digital Humanities in Practice' / C. Warwick, S. Mahony, J. Nyhan. // Digital Humanities 2011 Conference Abstracts. Stanford University. – 2011. – P. 387–389.
102. Weingart S. What's Under the Big Tent?: A Study of ADHO Conference Abstracts. / S. Weingart, N. Eichmann-Kalwara. // Digital Studies/le Champ Numérique. – 2017. – №7. <http://doi.org/10.16995/dscn.284>.
103. Wiener N. Cybernetics / Norbert Wiener // Scientific American. – 1948. – №179(5). – P. 14–19.

## ДОДАТКИ

### Додаток А. Лексикон

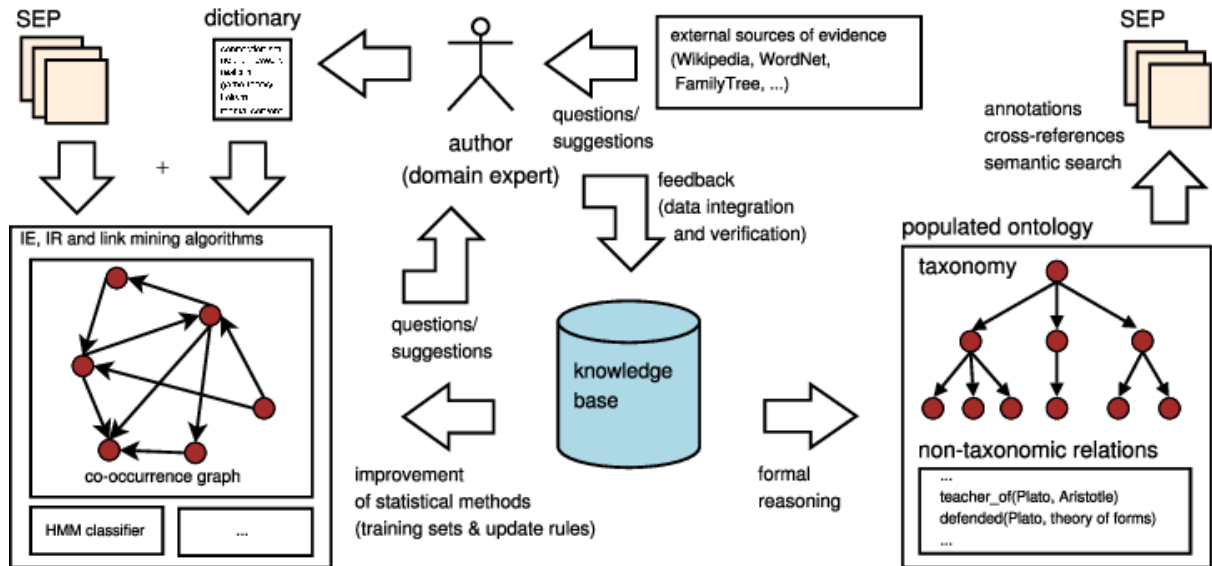
1. **Дистанційне читання** (англ. distant reading) – це практика «віддаленого читання», яку було винайдено Франко Моретті близько 2000 року, вона являє собою спосіб роботи з цифровим текстом «на дистанції», що дозволяє краще зрозуміти його як цілісну систему, шляхом зосередження на одиницях, які набагато менші або набагато більші, ніж сам текст: прийоми, теми, тропи або жанри і системи тощо [63]. Протиставляється «близькому читанню» (англ. close reading).
2. **Гуманітарне обчислення** (англ. humanities computing) – застосування комп'ютера, його обчислювальних процедур, як інструменту для моделювання даних в гуманітарних науках та для їх розуміння [93].
3. **Картографія мереж** (англ. network mapping) – це метод цифрової гуманітаристики, який дозволяє візуалізувати зв'язки між концепціями за допомогою використання семантичних технологій/мереж, що демонструють, наприклад, «архітектуру» концепції, тобто її зв'язок з іншими концепціями, шляхом аналітичного машинного аналізу тексту та візуалізації цих даних [37].
4. **Кодування тексту** (англ. text encoding) – це процес, за допомогою якого текстові документи перетворюють в електронний формат, який шляхом розмітки тексту за допомогою машинозчитуваної мови (наприклад XML) стає доступним для аналізу як машиною, так і людиною. TEI (Text Encoding Initiative) [95] став стандартом кодування для цифрового представлення літературних текстів за допомогою описової розмітки (англ. descriptive markup).

5. **Лексикометрія** (англ. lexicometry) – це метод цифрової гуманітаристики, який за допомогою обчислювальних комп'ютерних технік займається вимірюванням різних параметрів лексико-семантичної системи тексту, наприклад, вимірювання частоти, з якою певні слова зустрічаються в тексті.
6. **Обчислювальний поворот** (англ. computational turn) – цей феномен охоплює період, що почався в 1950-х роках зі зростанням використання та впливу комп'ютерних технологій (обчислювальної техніки), і був зумовлений появою перших комп'ютерів у 1940-х роках [11] [48].
7. **Онтологія** (англ. ontology) – це метод цифрової гуманітаристики, який постає як структурна основа для організації інформації про зв'язки між поняттями, об'єктами чи подіями, формуючи певну цифрову реальність. Онтологія пояснює, як елементи таксономії пов'язані один з одним [22].
8. **Таксономія** (англ. taxonomy) – це метод цифрової гуманітаристики, який постає як ієрархічна структура або схема організації подій чи понять, що має на меті структурувати дані й зробити їх легшими для виявлення та вивчення. Таксони можуть бути пов'язана з кількома гілками таксономічного дерева [22].
9. **Цифрова гуманітаристика** (англ. digital humanities) – це галузь вивчення, дослідження, викладання та винахідництва, що існує на перетині обчислювальної техніки та гуманітарних дисциплін. Вона має методологічний характер і міждисциплінарний за обсягом: передбачає дослідження, аналіз, синтез та подання інформації в електронному вигляді [40]. У книзі М. Террас «*Defining Digital Humanities*» [93]

представлено низку альтернативних визначень цифрової гуманітаристики, з яким можна ознайомитися.

**10.Цифровий текст** (англ. digital text) – це об’єкт гуманітарного обчислення (англ. humanities computing) [89], інтерактивний текст, який був створений цифровими, електронними технологіями або переведений у цифровий формат, ними можуть бути аудіо-, відео- та текстові матеріали. До нього можуть бути застосовані методи цифрової гуманітаристики.

Додаток Б. Механізм генерації мета змісту у проєкті InPhO [47].



# Додаток В. Апробація результатів дослідження на конференції «Дні науки філософського факультету-2022».



INTERNATIONAL RESEARCH ONLINE CONFERENCE

**THE DAYS OF SCIENCE  
OF THE FACULTY OF PHILOSOPHY - 2022**

*May 11-12, 2022*

PROGRAMME

KYIV -2022

## Section 1 HISTORY OF PHILOSOPHY

Alina Borodii  
THE PROBLEM OF BODILY SCHEME AND BODILY IMAGE IN ENACTIVISM

Olha Varenitysia  
THE TWO IDEAS OF THE CZECH NATION

Hanna Hnatovska  
THE PROSPECTS FOR THE STUDY OF "BEING" AS A UNIVERSAL CONCEPT IN EASTERN PHILOSOPHICAL CULTURES

Halyna Pima  
DIGITAL COMPANION TO THE MEDIEVAL AND RENAISSANCE PHILOSOPHY. A PROJECT IN DEVELOPMENT

Олександр Кіхно  
ФЕНОМЕНОЛОГІЯ НАЦІЇ-ДУШІ У ФІЛОСОФІЇ НАЦІОНАЛЬНОГО ВИЗВОЛЕННЯ ШІРІ АУРОБІНДО ГХОША

Volodymyr Kotov  
UNDERSTANDING MCLUHAN'S "THE MEDIUM IS THE MESSAGE"

Hanna Liebedieva  
THE CONCEPT OF "NATURE" IN THE TRANSCENDENTAL PHILOSOPHY OF RALPH WALDO EMERSON

Olha Simoroz  
DIGITAL HUMANITIES IN HISTORY OF PHILOSOPHY

Yaroslav Sobolievskiy  
HEGEL IN AMERICAN PHILOSOPHY: A HISTORY OF TRANSLATIONS BY HENRY C. BROKMEYER

Tetiana Trush  
GEOPOLITICS AND ECUMENICAL PATRIARCH BARTHOLOMEW

Vsevolod Khoma  
SOME PRELIMINARY REMARKS ON EXPANSIVE POLITICAL LIBERALISM

Аліна Шинкарьона  
ПЕРШИЙ ПЕРЕКЛАД ТЕКСТУ VIII-IX СТ. ШІВАСУТРА, ЯКИЙ ПРЕДСТАВЛЯЄ ФІЛОСОФІЮ КАШМІРСЬКОГО ШІВАЇЗМУ НА УКРАЇНСЬКУ МОВУ

Nataliia Yarmolitska  
PHILOSOPHICAL AND OUTLOOK CONTENT OF THE CONCEPT OF «THREE PRINCIPLES OF THE PEOPLE» SUN YAT-SEN AND THE REVOLUTIONARY MOVEMENT IN CHINA