

冯惠玲 序

数字人文

改变知识创新与分享的
游戏规则



[美] 安妮·伯迪克 (Anne Burdick)
[美] 约翰娜·德鲁克 (Johanna Drucker)
[美] 彼得·伦恩费尔德 (Peter Lunenfeld) 著
[美] 托德·普雷斯纳 (Todd Presner)
[美] 杰弗里·施纳普 (Jeffrey Schnapp)

马林青、韩若画◎译

D I G I T A L
H U M A N I T I E S

中国人民大学出版社



游戏规则
改变知识创新与分享的

数字人文



[美] 安妮·伯迪克 (Anne Burdick)
[美] 约翰娜·德鲁克 (Johanna Drucker)
[美] 彼得·伦恩费尔德 (Peter Lunenfeld) 著
[美] 托德·普雷斯纳 (Todd Presner)
[美] 杰弗里·施纳普 (Jeffrey Schnapp)

马林青 韩若画◎译

中国人民大学出版社
· 北 京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

数字人文：改变知识创新与分享的游戏规划 / (美) 安妮·伯迪克 (Anne Burdick) 等著；马林青，韩若画译. —北京：中国人民大学出版社，2018. 1

书名原文：Digital Humanities

ISBN 978-7-300-25233-9

I. ①数… II. ①安…②马…③韩… III. ①数字技术-应用-人文科学-研究
IV. ①C39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 300505 号

数字人文：改变知识创新与分享的游戏规则

安妮·伯迪克 (Anne Burdick)

约翰娜·德鲁克 (Johanna Drucker)

[美] 彼得·伦恩费尔德 (Peter Lunenfeld) 著

托德·普雷斯纳 (Todd Presner)

杰弗里·施纳普 (Jeffrey Schnapp)

马林青 韩若画 译

Shuzi Renwen

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

电 话 010-62511242 (总编室)

010-62511770 (质管部)

010-82501766 (邮购部)

010-62514148 (门市部)

010-62515195 (发行公司)

010-62515275 (盗版举报)

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.ttrnet.com> (人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京联兴盛业印刷股份有限公司

规 格 145 mm×210 mm 32 开本

版 次 2018 年 1 月第 1 版

印 张 6.625 插页 2

印 次 2018 年 1 月第 1 次印刷

字 数 140 000

定 价 39.00 元

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

序

我看着桌上玻璃杯中的花茶，清水慢慢地渗进内含桃花、樱花、玫瑰的花瓣的茶包，茶包中丝丝缕缕地渗出淡粉色，像烟雾般氤氲开来直到整杯水变成粉红色，水与花瓣的汁液在看似自然而然的过程中完成了相互渗透，融为一体。这让我联想起几天来从本书稿中看到的这场旷世姻缘——历史悠久、品性高雅、深奥莫测的人文学术和横空出世、武艺高强、追求确定性的计算机科学技术走到一起，各自把天资本色丝丝缕缕地渗入对方，融成“数字人文”的混合体。

马林青博士告诉我，这部书稿的翻译难度超出她的预想，其中许多新思想、新概念和深层思维的中文表达颇费思量，但她被这种“折磨”所吸引，和远在美国留学的博士生韩若画一起最终完成了译本。起初我只是想了解一下这个领域的自我界说和理论动态，

没想到展卷之后也被其内容抓住了，不由得跟着它一起思考和品味，带着不时的共鸣、遐想和激动。除了和我本人职业、专业相关的诸如数字环境中人文学术的生产与评价，高等教育目标和手段的变革，档案馆、图书馆的新功能及新存在等问题之外，最近几年和一群同仁倾力投入的数字记忆探索——包括开设课程、构建北京记忆、古村落记忆数字平台等——也与本书所述多有相通，不少议题本已缠绕心中，或轻轻掠过，或思虑未果，或有所心得，如今都被本书触碰、唤起、点破和激活了。

计算机生来的使命就是应用，70多年来，它在人类社会各领域的应用难以悉数，而以计算机科学技术命名的数字科技与人文学科的结缘所引发的学术讨论和研究也格外深入，波澜起伏，引人注目。尤其是进入21世纪以来，以此为题的学术研讨会、论著、专题项目日渐扩展和升温，“数字人文”从一个极为专门的领域成为一种学术时尚，不同国家、不同语言、不同学术背景的人们用不同的方式正在探究这个新兴领域的内涵、功用、特点和价值，拥抱者、观望者、质疑者用不同的眼光和态度关注和参与其中。本书的作者们是数字人文的坚定支持者和实践者，他们将各自多年的探索和思考加以凝练，又在相互碰撞中予以提升，对这个领域的一些基本问题给出独到、有深度、有延展的理论解析，其中很多富有哲理的论点一定会给读者带来思维的乐趣和启发。

数字人文是什么？现有的定义和诠释林林总总，并无共识。有人把它看作一种方法论和交叉学科，而本书把它界定为一种新型学术模式和组织形式，或者说是一种文化模型，表现为充分运用计算机技术

与人文知识开展的合作性、跨学科的研究、教学和出版等活动。人文学术与计算机科技原本具有截然不同的属性，前者充满了主观、模糊、情景、情感和偶然，故而以质性研究为基调；后者立足于标准化、结构化、规律性和消除不确定性，长于量化处理。二者的相遇产生了许多奇妙的化学反应，从浅表到深处，从基于文本的人文计算到网络时代的多媒介表达，年轻的数字人文在迭代中不断改写着自己的边界和功能。

人文学术和数字科技的结合意味着什么？不少人看到，这是人文研究方法和数字科技应用范围的扩展，是定量研究与定性研究的对接与合拢，而本书作者却抱有更宏观、开阔、多维的视角，他们认为，二者的结合可以媲美历史上曾经发生的伟大文化转型，例如从卷轴书到翻页书的演进，活字印刷术的发明等，成为一种“全球性的、超越历史和媒介的创建知识和意义的路径”，为当代复兴人文主义学术提供了难得的机遇。二者的结合推动了多种意义上对话，包括“跨越既有学科界限的对话，跨越纯理论与应用、定性与定量及理论与实际界限的对话”等。

对于传统人文学术而言，数字人文“可以有效地解决学术原子化和无关联问题”，借助新媒体所拥有的多样性和可扩展性，通过设计、计算、分析、可视化等手段重塑和改造人文知识，为学者提供更多差异化、规律性、宏观性、趋势性研究的可能和线索，从而扩展学术疆域和潜力，使学术领域实现“轮廓重绘”。对于数字技术而言，在注入人文主义价值观和方法后，其功能更加多元和强大，更符合人文学术的本质特征，“可以处理跨越媒介、语言、地点、历史的不同问

题”，数字技术工具不仅是承载和处理内容的“形式”，其本身就承担了认知界面、内容表达、知识导航与传播的实质性功能，可以引导、扩展甚至改变学者的研究习惯。如书中所言，“我们在塑造平台、工具和技术的同时，这些平台、工具和技术也在塑造着我们”。对于人文教育而言，数字人文倡导大学成为灵活可变的、可渗透的智力空间的一个节点，促使学生参与知识的过滤、挖掘、解释、关联和再演绎，在多维知识版图的游历中增强批判性、推测性、创意性思维和设计能力，培养既能广博也能深究的“刺猬狐”。对于出版和学术评价而言，作者最看重数字人文所带来的迭代式版本与合作机制，以数字手段出版和发表的作品不再是最终版本，而是处于不断迭代过程中的更新版，新的知识和发现可以随时补充进来，而数字人文成果的大部分作者将从个人转变为由跨领域学者组成的合作团队，随之而来的成果形成过程、署名方式、著作权、评价标准都需要做出相应的调整 and 改变；知识生产和评价规则、人文学术生态也将随之发生变化。超越这些具体领域，作者认为数字人文将波及人类的社会生活，它所携带的开源文化和知识共享理念将推动大众的知识创造参与度，孕育更多、更开放的知识共享公共平台，从而直接或间接地对社会结构、经济模式、文化形态、价值体系和个体生活产生影响。

接下来的问题是，数字科技和人文学术应该以什么样的姿态走到一起？各自扮演什么角色？这场联姻未来的走向、性质和生命力会是怎样的？质疑者的忧虑正在于此，他们担心“某些数字人文倡导者的极端立场形成对传统人文核心价值的挑战乃至颠覆，如轻文字、重图像，轻思想、重制作，轻创作、重编码”，架空思维体验和文字表达

等人文研究与教育的精髓，最终消弭人文精神和人际交流。面对这个关涉本质的问题，本书作者不惜笔墨，几乎在每个章节的不同议题上都有所议论，基本思想大致有三个层面：一是强调二者的一体化成长，数字人文不是在数量祭坛上牺牲质量，而是质量与数量的融合。数字技术与人文方法必须展开对话而不是互相反对或排斥，数字人文工作者需要在数字与模拟的分水岭之间灵活切换，将“二元对立”的实践逐渐融合为连续、无缝衔接的工作流程，因为数字人文的收益“无法仅从数字技术或传统方法的单一途径中获得”。二是主张以人文主义为指导和灵魂，用数字技术积极吸纳和体现人文主义的价值观、研究目标和方法，将这些人文研究的本质性特点引入数字环境，“创造和使用聚焦于人文学传统关注点的工具”，设计开发能够突出人文核心概念的工具，形成“人文感性”，才有可能在本体论和社会性层面塑造知识，完成数字与人文的实质性、有效性连接。三是建议双方在结合的过程中放弃自我固守，欣赏和吸收彼此的长处，在相互接近中适当改变自己，获得理解和互补。事实上，如今的数字人文正是在这样的过程中发展起来的，如作者观察，人文主义者已经“迁就”接受了计算的流程方法，数字计算也被人文主义方法从根本上改变了，将模糊、解释、偶然、关系结构及不同路径嵌入计算中。

眼下，跨界之事遍及四处，得到越来越多的接受、认可和赞扬，但这可不是一件简单的事情，数字人文孕育、萌芽、出土、成长过程中遇到的上述三个层面的问题乃至更多的争议和未知，至今仍见仁见智，没有准确答案，其他领域的跨界项目也大都逃不出、跳不过这些问题和状况。因此，本书给予我们的启发可能会超越今天，超越主

题，超越结论。书中跳跃着的那些有趣的、开放的、富有内涵的新思想、新概念、新方法，以及具有方法论意义的哲学思维皆可供我们思索。就像两情相悦的恋人结为连理也需要理解与沟通、尊重与磨合一样，跨界，需要确定的目标，穿透事物本质的眼光，审时度势的理性，处理相斥相容相加的智慧，还要有超越既往的抱负和勇气。

冯岩玲

2017 年中秋

前言

我们正处于一个在人文科学领域拥有难得机遇的时代，这个时代甚至可以媲美那些伟大的文化历史转型期，从卷轴书到翻页书的演进、活字印刷术的发明、新大陆的发现及工业革命都发生在这些时期。我们的时代是一个人文科学能够在公共生活中发挥极其广泛的创造性的时代。这个时代即数字人文时代。数字人文探究成为网络信息时代的人意味着什么？参与流动性社群的实践意味着什么？并考察一些无法简化至单一类型、单一媒介、单一学科或单一机构的研究问题。数字人文将价值观、表现性和解释性的实践、意义创建策略、复杂性，以及人性的模棱两可引入到世界的每个经验和知识领域之中，从而为人文科学打开了一个广阔的视野。它是一种全球性的、超越历史并跨越媒介的创建知识及意义的路径。

然而，当代仍然有声音在哀叹：这是人文主义文

化的“决定性”危机，这是在“纯粹”数量的祭坛上牺牲质量。我们对此的回应是，本书不仅表明数字人文是对质量和数量的融合，还提供了一种文化模型。我们不认为人文科学将处于永恒的危机之中，也不认为它会在与科学关于合法性的战争中被损害。相反，我们认为这是一个对人类核心创意活动认知有了根本性转变的标志性时代，人文科学的价值观和知识对于塑造文化和社会的每个领域都是至关重要的。

我们创建的模型是实验性的。这个模型将设计——信息设计、制图、印刷、形式和修辞模式——置于研究问题的中心。该模型认为，数字形式和实体形式的制作是紧密交织在一起的。这个模型是合作性的，对公共知识领域有贡献的。为了满足不同受众的多样甚至矛盾的兴趣和需求，该模型就像一个多功能的构造：它是解惑的指南，是领域现状的报告，是关于未来的愿景陈述，是对参与的鼓动，是对当代社会的学术新形式进行批判性定位的工具。

你正在阅读的书是一本合作完成的成果。每个作者都在写作、编辑、修改及最终组稿的过程中都付出了努力。每个人的理论和概念贡献都基于其个人经验，其对实验形式学术的投入，及其在媒体、数字平台建设及参与设计实践等方面的专业能力。

本书前三章从总体上描述了数字人文领域、其新兴的方法及其社会特征。第一章：人文到数字人文，探索了跨媒体研究的新形式，讨论了在当代人文学术中日益重要的原型法、实验以及工具和平台建设。第二章：人文知识曾有着可辨识的形式，展示了做事情的新方法——使用数字工具和平台扩展传统的学术实践或设计全新的学术实

践（无论是在新的调查领域，还是传播和实践的新模式上），体现为学术知识在数字环境中呈现出的形式，逐渐普及的实践模型，以及组成它们的论证单元。第三章：数字人文的社会生活，分析了数字人文项目在当今社会中的现实及潜在角色、项目的目标、项目的参与群体、项目宣扬的价值观。第四章：风起云涌，提出了可能符合未来的数字人文及更广范围的人文科学发展趋势的一系列命题。本书的结论是推测性的，提出了现有知识范围内难以解答的尖锐问题。

除了以上主要章节，本书还有两部分内容。在全书末尾，我们提供了案例研究组合以帮助数字人文项目的启动。为了避免在无意中形成固化标准，我们并没有挑选那些已存在的、有长期影响的重要数字人文项目。相反，我们案例的特别之处在于它们是虚构的，基于现有能力水平呈现那些尚处于形成之中的方法和类型，并从过去几十年的开创性工作中汲取经验。此处和本书其他内容的目的都是为创建富有生产性的学术提供具体框架。案例研究为构建团队、配置必要的技术资源，以及在跨学科和跨机构环境中开展项目提供了模型。

在第四章之后（即第五章），我们提供了一个“数字-人文”简明指南。该指南把书中的论点浓缩成三个问题和答案的集合，以便于初学者掌握。该指南概述了数字人文的基础，回答了为什么项目是数字人文学术的基本单元，并描述了数字人文工作涉及的各机构之间的关系。了解如何以及依据哪些标准对机构合作方式进行评价已成为机构的当务之急。为此，该指南确定了正在开展并评估数字人文工作的五个领域，并为每个领域制作了包含清单项目的说明书。这些说明书为参与数字项目生产、监督或审查的学生和研究人员、行政人员、教师

委员会等提供了道德规范、价值观和最佳实践方法。说明书能够为那些对设计和培育基于项目的学术，确定核心能力和方法，采用数字工作评估标准、测评成果，倡导数字人文等感兴趣的人提供指南。我们在网络及社交媒体上公开发布了这个指南，以期帮助同行和学生了解最新情况，并为那些在现有机构框架内负责评估新兴数字人文工作的人提供支持。

参考文献网络将本书与这个动态变化领域里的研究和实践连接了起来。后记则详细介绍了本书撰写和设计的过程，并向有志于探索知识形成新模式的人分享了经验。

细心的读者可能已经注意到本书不是一本标准形式的学术著作。它不是将独著的学术论文或关于数字人文历史及进展的研究报告汇编成集。本书既不是一本讲解数字人文科学基础的教科书，也不是一本技术规范手册，更不是一本对该领域进行面面俱到的讨论，同时分析先驱者的成就与失败及关键时期的书。另外，本书提供了“参考文献网络”和引用作品列表以代替参考书目。

这是因为数字人文的核心在于深入合作。在过去几十年里，多样的参与者、项目和机构共同建立了现今的数字人文领域。我们在本书中引用了一些先驱者和同行的观点，然而，实际上有更多的人为我们提供了启发。在完成本书的过程中，我们努力不对数字人文中的任何派系有所偏颇，而是寻找具有包容性和辩证性的来自学术之墙内外的声音。相应地，我们的案例研究是虚构的，我们很少引用特定人物和理论家的话，我们直接用自己的语言表述。

这本书由一群来自多个人文学科领域及设计领域的从业者紧密合

作完成。尽管作者们各不相同，但他们都坚持一个贯穿本书始末的核心理念。这个核心理念体现在本书的标题中——《数字人文：改变知识创新与分享的游戏规则》。

我们衷心感谢 Andrew W. Mellon 基金和 UCLA Andrew W. Mellon 基金对由 Ali Behdad 及 Timothy Stowell 领导的人文科学的支持，我们也同样感谢 2008—2009 年“数字人文（不）是什么？”研讨会的参与者。

本书早期版本的一些观点在加利福尼亚大学洛杉矶分校的白皮书《数字人文的前景》中有所表达，这一白皮书由 Todd Presner 和 Chris Johanson 合著。这些观点也在加利福尼亚大学洛杉矶分校的《数字人文硕士学位点建议书》中有所表达，该建议书是由 Johanna Drucker, Diane Favro, Chris Johanson, Todd Presner, Janice Reiff 和 Willeke Wendrich 合著完成的。我们还要感谢 David Shepard 和 Miriam Posner 的重要反馈。

《如何评估数字学术》说明书包含了 John Dagenais, Diane Favro 和 Willeke Wendrich 的贡献。

我们感谢艺术中心设计学院的媒体设计实践研究生项目为我们提供了空间和资源，尤其感谢研究生研究助理 Brooklyn Brown, Bora Shin, Matthew Manos 和 Jayne Vidhecharoen 为我们提供了新鲜的观点。

Orli Low 的文本编辑不仅修饰了本书的词句，她提出的问题还使我们的思想更加明晰。也感谢 Doug Sery，他是本书在麻省理工学院出版社的编辑，他长期倡导交叉学术研究和富有生产性的实践。

目录

第一章 人文到数字人文	001
从人文主义到人文学	003
数字化的开端	006
跨媒介论证方法	008
设计数字人文	011
数字人文中的计算工作	017
保管、分析、编辑、建模	018
原型设计和版本更新：面向生产性的人文学	022
生产性人文学作为新核心	024
第二章 人文知识曾有着可辨识的形式	029
强化的批判性集展	031
增强版本和文本流动性	035
规模：大数定律	037
远距离与近距离，宏观与微观，表面与深层	040
文化分析、聚合与数据挖掘	042

可视化与数据设计	044
本地考察与深层制图	047
活态档案馆	050
分布式知识生产与演绎性获取利用	052
人文游戏	055
代码、软件 and 平台研究	057
数据库式纪录片	059
可转变用途性内容和再混合文化	061
通用基础架构	064
泛在学术	065
第三章 数字人文的社会生活	068
开源知识经济	070
社会转型与技术	073
外延和相关性	075
著述模式的转变	076
合作中的创作	079
发表成为一种社会行为	081
出版发表和获取利用的变革	082
新兴的话语圈体系	084
塑造新常规	086
知识的“去殖民化”	088
振兴文化记录	090
公共和反公共	092
电子出版社和泛在图书馆	093

培养“刺猬狐”	095
第四章 风起云涌	098
第五章 “数字+人文”简明指南	121
常见问题解答 1 数字人文的基础	121
常见问题解答 2 以项目为基本单位	125
常见问题解答 3 机构和实际操作	131
特别说明 1 如何评估数字学术研究	136
特别说明 2 基于项目的学术研究	142
特别说明 3 研究过程与方法所需的核心技能	148
特别说明 4 数字人文教育的学习成果	153
特别说明 5 拓展对数字人文的倡议和宣传	155
附录 1 案例研究	159
案例研究 1 在新的世界相遇中绘制差异地形图	159
案例研究 2 来自亚历山大图书馆的纸莎草残片及文本语料库的 扩展出版	164
案例研究 3 扩展的物品和空间：犹太人大流散中的仪式物品	167
案例研究 4 阿富汗难民营文化记忆的虚拟重建	171
案例研究 5 对泽农公司档案的多作者本地考察	175
附录 2 参考资源网络	180
研究工具、技术和平台	180
组织和机构	181
专集、系列丛书、期刊、论坛	182
参考文献	183
后记：创作说明	187