

УДК 821.161.2
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863.3/23.166830>

Марія ЧІКАРЬКОВА,
orcid.org/0000-0001-9664-8132
доктор філософських наук, кандидат філологічних наук,
професор кафедри культурології, релігієзнавства та теології
Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича
(Чернівці, Україна) chikarkova@bigmir.net

ЦИФРОВА ГУМАНІТАРИСТИКА У СУЧАСНИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ: ЗАХІДНИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІДИ ВПРОВАДЖЕННЯ

Стаття пропонує порівняти рівень розвитку впровадження цифрової гуманітаристики у вітчизняних та західних вищих навчальних закладах. При цьому цифрова гуманітаристика розглядається у двох аспектах – як просте застосування цифрових технологій в освітньому процесі, так і спеціальний курс, що вчить гуманітаріїв працювати з базами даних, програмувати, розробляти схеми візуалізації знання тощо. У цілому вітчизняна вища освіта лише починає застосовувати цифрові технології через систему дистанційного навчання або використання цифрового контенту. Західна ж гуманітарна освіта (особливо у США) передбачає обов'язковість навчання сучасного гуманітарія основам програмування.

Ключові слова: цифрова гуманітаристика, електронне навчання, дигіталізація, онлайн-курси.

Mariya CHIKARKOVA,
orcid.org/0000-0001-9664-8132
Doctor of Philosophy, Candidate of Philological Sciences,
Professor of the Department of culturology, religious studies and theology,
Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University
(Chernivtsi, Ukraine) chikarkova@bigmir.net

DIGITAL HUMANITIES IN MODERN UNIVERSITIES: WESTERN AND UKRAINIAN EXPERIENCE OF IMPLEMENTATION

The article proposes to compare the level of development of the introduction of digital humanities in domestic and western realities. Digital humanities can be considered in both aspects – just application of digital technologies in the educational process and a special course, which is designed to teach humanities to work with databases, program, develop knowledge visualization schemes, etc. In general, domestic higher education is just beginning to apply digital technologies in a distance learning system or using digital content. At the same time, this content itself is usually not domestic, which complicates its use due to the presence of a language barrier. This is only the first stage of the development of digital humanities, which Western universities have already passed more than half a century ago. However, in recent years, domestic online pedagogy has stepped forward. Ukrainian analogs of English-speaking online courses (Prometneus) are emerging, which are being intensively developed. Western modern education provides for the compulsory teaching of humanities in the basics of programming. Without this, it is impossible to effectively engage in research work, since off-the-shelf software products are usually not suitable for humanitarian projects. The United States is at the forefront here, where courses in digital humanities began to be studied already in the 1970s. The article also provides several concrete examples of the structure of such courses in various institutions of higher education. A common feature of these courses is that they require only a general level of digital literacy (without special knowledge in programming), that any student has today. In addition, each institution offers its own program, which usually includes mastering the basics of digital humanities and topics related to the specifics of a particular humanitarian specialty. So, there are grounds to talk about a significant gap between Ukrainian and world higher education, in some of which the mentioned discipline has been laid out for several decades. However, the fact remains that one way for our country will also have to move in this direction, mastering the more thorough digital technologies, without which today it is impossible to imagine the development of education.

Key words: digital humanities, e-learning, digitalization, online courses.

Постановка проблеми. Цифрова гуманітаристика – сучасний напрямок розвитку гуманітарних наук, який переживає справжній розквіт. Сьогодні пропонує нам «цифрове мистецтво» (digital art), «цифрову освіту» (digital education), «цифрову науку» (digital science) тощо, а в гуманітарних

науках – цифрову гуманітаристику, яка в західних дослідженнях відома як Humanities Computing, Computing in the Humanities, Humanities' Computer Science, Digital Humanities, eHumanities (Таллер, 2012: 6). Це одна з галузей сучасної науки, яка розвивається найбільш динамічно. Не викликає

сумніву, що майбутнє за тими, хто розуміється на цифровій культурі. Очевидно, що ця сфера захоплює і навчальний процес – нині ніхто вже не заперечує ролі цифрових технологій в освіті, і сперечатися можна лише про методи їх впровадження, специфіку та межі використання тощо.

Мета статті – аналіз особливостей західного та вітчизняного досвіду впровадження цифрової гуманітаристики у навчальний процес вищих навчальних закладів.

Аналіз досліджень. Наукових публікацій, присвячених цифровій гуманітаристиці, особливо англомовних, нині існують уже тисячі, і педагогічна тематика тут – одна з провідних. Утім, більшість їх зводяться в основному до аналізу особливостей впровадження цифрових технологій у навчальний процес. Сама освіта в цифровому середовищі розглядається тут як частина цифрової культури (Гнатишина, Саламатов, 2017), цифрової компетентності (Гаврілова, Топольник, 2017) тощо. Сучасні англомовні дослідження більше орієнтовані на цифрову гуманітарну педагогіку (A New Companion, 2016: 98–110), дискусії щодо методів навчання цифровим технологіям у Digital Humanities (Brier, 2012) тощо. Публікацій же, в яких порівнюється рівень упровадження цифрової гуманітаристики у вітчизняних та західних вишах, не існує.

Виклад основного матеріалу. Почнемо з того, що існує різниця між використанням цифрових технологій у навчальному процесі і впровадженням курсу цифрової гуманітаристики, який має навчити гуманітарія вмінню працювати з масивами даних, програмувати, створювати віртуальні спільноти вчених тощо. Це різне сприйняття предмету цифрової гуманітаристики пов'язано у т. ч. з термінологічною проблемою, про яку вже йшлося вище. Так, назву Computing in the Humanities часто використовують як позначення першого етапу її розвитку, розуміючи під цим елементарне використання комп'ютерів у гуманітарних науках (наприклад, для пошуку потрібного тексту). Водночас під eHumanities розуміються електронні гуманітарні науки, що є розвитком Computing in the Humanities і передбачають використання спеціалізованих програм, публікацію результатів дослідження у Web-середовищі, а інколи – і віртуальні спільноти вчених, які працюють над одним дослідженням. Утім, усе це може обійматися також словами «цифрова гуманітаристика» – тут немає єдиної точки зору.

Проблемами цифрової гуманітаристики займаються насамперед західні вчені, де вона розвивається вже понад півстоліття, але в Україні ця про-

блема привернула увагу лише протягом останніх 15–20 років. Digital Humanities дає неймовірні можливості та демонструє нові підходи і в гуманітарному знанні. Наприклад, з її допомогою можна створювати інтерактивні карти листування митців і мислителів, на основі авторських листів і щоденників вибудовувати їхні соціальні мережі і т. п. На жаль, як ми побачимо, в українських реаліях в основному це – поки що абстрактні схеми, які неможливо вже нині використовувати у навчальному процесі.

Digital Humanities має надзвичайно широку та розгалужену сферу застосування. Наведемо лише деякі питання, що ними займається цифрова гуманітаристика: формування цифрових архівів, інтерактивні технології в діяльності музеїв, аналіз текстів, оцифровування даних, збереження цифрових даних, аналіз і використання нових медіа, технології тривимірного моделювання для реконструкції історичних об'єктів, графічна реконструкція історичних подій, візуалізація соціокультурних процесів, складання баз даних культурної спадщини, кіберкультура, віртуальна реальність, цифрові реконструкції, вплив цифрових технологій на людину, створення транснаціональних дослідницьких колективів тощо.

Існують також численні визначення eHumanities; ми процитуємо запропоноване М. Таллером, одним із «класиків» вивчення Digital Humanities: «eHumanities описує ідею проведення дослідження у сфері гуманітарних наук у розподіленому цифровому середовищі, яке однаково добре забезпечує: 1) доступ до інформації, необхідної для розв'язання задачі дослідження; 2) аналіз інформації засобами, що відповідають методологічним вимогам конкретної дисципліни та задачам дослідження і 3) публікацію нової інформації, отриманої в результаті аналізу» (Таллер, 2012: 7). Тут зроблено акцент на проведенні та опублікуванні дослідження, але це, як ми вже могли побачити, – лише одна зі сфер цифрової гуманітаристики.

Якщо говорити про те, що з багатого переліку питань цифрової гуманітаристики нині активно використовується в Україні, то це насамперед – дигіталізована інформація. У порівнянні із західними реаліями ми можемо говорити, що це лише перші кроки опанування цифрової гуманітаристики як такої. Причому в основному використовується контент та сервіси, створені іншими країнами. Наприклад, Google Books дає небачені раніше можливості відшукати потрібну книгу, а Google Art Project являє собою онлайн-платформу, що надає доступ до електронних копій мистецьких артефактів та систему комен-

тарів до них, але найрелевантніше вони працюють з англійськими запитами. Вони можуть мати свою цільову аудиторію: скажімо, проект DARIAH пропонує ознайомитися з культурною спадщиною Європи, а Digital geography of Hispanic Baroque art зосереджений на мистецтві бароко тощо. Навіть переклад уже існуючого контенту українською мовою може стати проблемою і здійснюється частіше за все на волонтерських началах. Мовний же чинник часто стає бар'єром для ширшого впровадження у навчальний процес цифрових технологій. Багаті можливості цифрової гуманітаристики часто недоступні українським учням і студентам (а часто й самим викладачам), що не володіють як мінімум англійською мовою. Наприклад, існують численні онлайн-курси MOOCs (massive open online courses), у т. ч. від провідних університетів світу, з безкоштовним доступом, що дають можливість підвищувати свою професійну кваліфікацію та опанувати нові сфери знання, але вони переважно подаються англійською (напр., див. курси на платформі Coursera). Відзначимо, що останніми роками з'являються подібні українські аналоги (напр., Prometheus) і, хоча їм поки що важко буває конкурувати із західними, вони швидко розвиваються. У відкритому доступі є також багато «цифрових інструментів» як для освіти, так і для досліджень: Omeka.org; <http://www.arts-humanities.org/>; <http://www.dirt.projectbamboo.org/>, але вони знову ж таки англійські.

Додамо до цього ще одне міркування: нині актуальною темою бурхливих дискусій є проблема вміння програмувати, аби вважатися вченим, що працює в цифрових науках (Цифровые, 2017: 26). Так, український гуманітарій не завжди й чув про цифрову гуманітаристику, а в більшості західних країн сучасна гуманітарна освіта обов'язково включає у себе курс (курси), покликаний навчити його програмувати з урахуванням специфіки саме гуманітарного складника. Тоді як у переважній більшості країн Європи й в Америці обговорюються методичні питання структури та змісту підручника з цифрової гуманітаристики (а їх вже існує багато – див., напр.: Drucker, Kim, 2014), ми лише пробуємо розібратися з тим, що це взагалі таке. Серед усіх країн першість у розвитку ДН належить Америці – як зазначає Д. Фьормонте, завдяки наявності гнучкої університетської системи, яка дозволила ввести курси комп'ютерної науки для гуманітаріїв ще з початку 1970-х (Fiormonte, 2014: 9).

Тепер декілька міркувань щодо практичного досвіду впровадження цифрової гуманітарис-

тики у вищій навчальній закладі. Нині вона вивчається в численних вищих навчальних закладах (далі – ВНЗ) світу, будучи настільки затребуваною, що в сьогоденних умовах важко знайти ВНЗ, який би готував спеціалістів-гуманітаріїв без вивчення цього предмету. Втім, зазначимо, що програми курсів можуть суттєво відрізнятись, як і їхня «цільова аудиторія». Прослідковується певна тенденція – опанування цієї дисципліни не передбачає спеціальних навичок ані з програмування, ані взагалі якихось глибоких знань зі сфери ІТ-технологій, що спеціально окреслюється у вимогах до даної навчальної дисципліни. Отже, візьмомо для аналізу декілька прикладів і спробуємо розібратися, що пропонують нам провідні ВНЗ світу.

Почнемо з Королівського коледжу Лондону – одного з найстаріших і найпрестижніших навчальних закладів Англії. На сторінці вибору курсу (<https://www.kcl.ac.uk/study/postgraduate/taught-courses/digital-humanities-ma.aspx>) цифрової гуманітаристики зазначається, що це – курс для магістрів. Отже, обов'язковою умовою його проходження є наявність бакалаврського ступеню в будь-якій гуманітарній сфері. Зазначається, що специфічний комп'ютерний досвід не потрібний, окрім загальної цифрової грамотності (вміння користуватися електронною поштою, працювати в браузері та у Word). На сайті підкреслюється, що курс має міждисциплінарний характер. Серед його основних задач названо:

- допомогти зрозуміти, як ми моделюємо культуру за допомогою комп'ютерів, створюючи середовище «пам'яті та знання»;
- як «дух відкритості», що панує в Інтернеті, впливає на економіку знань;
- усвідомити місце кодування в наших цифрових взаємодіях із культурою та культурною спадщиною тощо.

Як ми побачимо далі, культура вживається тут у широкому значенні і не дорівнює лише мистецтвознавству. Курс передбачає не лише опанування теоретичних знань, але також написання есе, магістерської роботи (дисертації).

На опанування дисципліни відводиться 180 кредитів, з яких 40 кредитів – «Введення в цифрову гуманітаристику», 60 – написання дисертаційного дослідження. Решта – 80 кредитів – це те, що у нас відомо як «дисципліни вільного вибору студента». У Королівському коледжі студент повинен додатково обрати 4 модуля (кожний по 20 кредитів) з наведеного переліку, який є доволі довгим, тому обмежимося лише деякими назвами: «Веб-технології», «Цифрова публікація», «Цифрові

медіа, цифровий маркетинг», «Цифрова культура і політичний протест» тощо. Зрозуміло, що в даному випадку студент може бути орієнтований на свою спеціалізацію, оскільки модулі передбачають різнопланову тематику. Таким чином, фактично базову основу структури курсу складають фундаментальні знання з цифрової гуманітаристики як такої, які доповнюються специфічними спеціалізаціями.

Візьмемо ще один приклад – Каліфорнійський університет у Берклі (США). Тут зроблено орієнтацію скоріше не на наукову, а на практичну складову частину цифрової гуманітаристики. Дисципліна «Digital Humanities Minor» пропонується бакалаврам, а програма передбачає опанування використання інструментів текстового аналізу та візуалізації, створення інтелектуальних карт, розробку проектів на цифрових платформах (<http://digitalhumanities.berkeley.edu/>). Окремо зазначається тематика та особливості роботи під час практичних занять (workshop): обговорення проблем цифрової педагогіки, питань представлення науки у соцмережах тощо. Однією з обов'язкових форм роботи тут є робота над спільним цифровим проектом.

Антверпенський університет активно цікавиться цифровими методами (<https://www.uantwerpen.be/en/search/?q=digital%20humanities>). Тут також існує науково-дослідницький центр для вивчення питань eHumanities – Центр цифрової гуманітаристики та літературної критики, створений у 2017 році, де, окрім наукових розробок, можна побачити конкретні проекти, створені в цій царині розвитку соціогуманітарного знання. Тут є декілька можливостей ознайомитися з цифровою гуманітаристикою: існує курс

відповідної спрямованості, цикл лекцій (відкритий для всіх бажаючих, безкоштовний, який потребує лише попередньої онлайн-реєстрації), літня школа.

На цьому ми попередньо ставимо крапку в аналізі вивчення цифрової гуманітаристики в закордонних навчальних закладах. Зрозуміло, що цей перелік можна було би ще продовжувати, але це потребує окремого монографічного дослідження – настільки цей доробок вже серйозний.

Висновки. Отже, як бачимо, на Заході вже накопичений чималий досвід щодо впровадження цифрової гуманітаристики в навчальний процес. Україна може скористатися ним або виробити свій шлях, поєднуючи найкращі інноваційні методики світу. На жаль, щодо нашої держави, то ми поки що можемо констатувати лише наявність зацікавленості цифровою гуманітаристикою як такою, а також впровадження у навчальний процес певних цифрових технологій (система Moodle тощо). Утім, якщо проблеми е-педагогіки хоча б активно обговорюються, то в наших українських реаліях поки що зовсім відсутні й підручники з цифрової гуманітаристики, й фахівці, й, вочевидь, випускники. Ми фіксуємо значний розрив між українськими та світовими ВНЗ, у деяких з яких (особливо в США) згадана дисципліна викладається вже не один десяток років. Україна ж поки що з трудом упроваджує лише технології електронного навчання. Утім, однозначним залишається той факт, що так чи інакше нашій країні також прийде рухатися в цьому напрямку, опановуючи дедалі ґрунтовніше цифрові технології, без яких нині неможливо уявити собі розвиток освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гаврілова Л. Г., Топольник Я. В. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Т. 61. № 5. С. 1–14.
2. Гнатъшина Е. В., Саламатов А. А. Цифровизация и формирование цифровой культуры: социальные и образовательные аспекты. *Вестник Челябинского гос. пед. ун-та. Педагогические науки*. 2017. № 8. С. 19–24.
3. Таллер М. Дискусии вокруг digital humanities. *Историческая информатика*. 2012. № 1. С. 5–13.
4. Цифровые гуманитарные науки: хрестоматия / Под ред. М. Террас, Д. Найхан, Э. Ванхутта, И. Кижнер: пер. с англ. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2017. 352 с.
5. Brier S. Where's the Pedagogy? The Role of Teaching and Learning in the Digital Humanities. URL: https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1221&context=gc_pubs
6. Drucker J., Kim D., Salehian I., Bushong A. Introduction to Digital Humanities: Concepts, Methods, and Tutorials for Students and Instructors. Los Angeles: [UCLA], 2014. 119 p.
7. Fiorimonte D. Digital Humanities from a global perspective. *Laboratorio dell'ISPF*. 2014. Vol. XI. P. 1–17. URL: http://www.ispf-lab.cnr.it/2014_203.pdf.

REFERENCES

1. Gavrilova L. G., Topol'nyk Ya. V. Cyfrova kul'tura, cyfrova gramotnist', cyfrova kompetentnist' jak suchasni osvritni fenomeny [Digital culture, digital literacy, digital competence as modern educational phenomena]. *Informacijni tehnologiji i zasoby navchannya*. 2017. T. 61. № 5. P. 1–14 [in Ukrainian].
2. Gnatyshina E. V., Salamatov A. A. Tsifrovizatsiya i formirovaniye tsifrovoy kultury: sotsialnyye i obrazovatelnyye aspekty [Digitalization and the formation of a digital culture: social and educational aspects]. *Vestnik Chelyabinskogo gos. ped. un-ta. Pedagogicheskiye nauki*. 2017. № 8. P. 19–24 [in Russian].

-
3. Taller M. Diskussii vokrug digital humanities [Discussions around digital humanities]. *Istoricheskaya informatika*. 2012. № 1. P. 5–13 [in Russian].
 4. Tsifrovyye gumanitarnyye nauki: khrestomatiya [Digital Humanities: anthology] / Ed. M. Terras. D. Naykhan. E. Vankhutta. I. Kizhner: [Per. s angl.]. Krasnoyarsk: Sib. feder. un-t. 2017. 352 s. [in Russian].
 5. Brier S. Where's the Pedagogy? The Role of Teaching and Learning in the Digital Humanities. URL: https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1221&context=gc_pubs
 6. Drucker J., Kim D., Salehian I., Bushong A. Introduction to Digital Humanities: Concepts, Methods, and Tutorials for Students and Instructors. Los Angeles: [UCLA], 2014. 119 p.
 7. Fiormonte D. Digital Humanities from a global perspective. *Laboratorio dell'ISPF*. 2014. Vol. XI. P. 1–17. URL: http://www.ispf-lab.cnr.it/2014_203.pdf.