

DOI: 10.31866/2410-1311.40.2022.269368

УДК 001.2:[004+008]

ЦИФРОВІ ГУМАНІТАРНІ НАУКИ ТА КУЛЬТУРОЛОГІЯ: МОЖЛИВОСТІ ВЗАЄМОДІЇ

Ворожейкін Євген Петрович

Кандидат філософських наук, асистент,
ORCID: 0000-0001-7320-562X, e-mail: ye.p.vorozheikin@npu.edu.ua,
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова,
вул. Пирогова, 9, Київ, Україна, 01601

Для цитування:

Ворожейкін, Є.П. (2022). Цифрові гуманітарні науки та культурологія: можливості взаємодії. *Питання культурології*, (40), 139-148. doi: <https://doi.org/10.31866/2410-1311.40.2022.269368>.

Анотація

Мета статті — дослідити можливості взаємодії між культурологією та цифровими гуманітарними науками для розуміння векторів подальшого розвитку обох галузей у контексті вивчення питань, актуалізованих цифровою культурою. Методологія дослідження передбачає використання таких загальнонаукових методів, як аналіз та синтез. Метод аналізу застосовано для визначення специфіки та потенціалу цифрових гуманітарних наук та культурології, а метод синтезу — для встановлення зв'язків між цими дисциплінами у межах можливих варіацій співробітництва та взаємного збагачення. Наукова новизна роботи полягає у визначенні спільних інтересів та способів практичної взаємодії між цифровими гуманітарними науками та культурологією. Висновки. Зазначено, що цифрові гуманітарні науки — це міждисциплінарна галузь, яка націлена на поєднання гуманітарних наук з новими технологіями та обчислювальними методами. На основі аналізу інструментарію та видів діяльності цифрових гуманітарних наук та концептуальних підходів у галузі культурології було визначено й проаналізовано такі варіанти взаємодії: дослідження соціальних мереж, застосування методу дистанційного читання за допомогою програми Voyant Tools для визначення культурних закономірностей усередині одного тексту чи між кількома текстами, візуальні дослідження з використанням методу культурної аналітики Л. Мановича, диджиталізація культурної спадщини, популяризація культурологічних досліджень через застосування сучасних мультимедійних форм представлення інформації. Серед сучасних мультимедійних форм особлива увага приділена можливостям аудіовізуального есе. Зазначено, що культурологія здатна доповнити технічний інструментарій цифрових гуманітарних наук експертною оцінкою культурних процесів, зумовлених новими цифровими технологіями.

Ключові слова: культурологія; цифрові гуманітарні науки; цифрова культура; дистанційне читання; культурна аналітика; аудіовізуальне есе; диджиталізація

Вступ

Розвиток технологій змінив сучасне культурне середовище на глобальному рівні. Процес зміни критичної основи концепцій та теорій під впливом застосування нових технологій у гуманітарній та соціальній науці було названо обчислювальним поворотом (Berry, 2011, р. 11). Одним із наслідків цього став сплеск активності в новітній галузі, яку часто називають «цифровими гуманітарними науками». Сьогодні цифрові гуманітарні науки можна знайти у провідних університетах світу. Взаємодія гуманітарних наук з інформаційними технологіями не нова, але сьогодні вона визначається новими культурними викликами. Т. Гей ввів термін «четверта парадигма» для позначення нинішнього суспільства, що базується на даних і через це науковці дедалі частіше займаються наукою, що використовує інтенсивні дані. Т. Гей стверджує, що наука має рухатися від даних до інформації, а від неї до знань (Heu et al., 2009). Йдеться про взаємодію з так званими великими даними, які містять інформацію про сучасне культурне середовище. З одного боку, це є проблемою для культурологів, які сьогодні стикаються зовсім з іншою ситуацією, коли справа стосується аналізу культурних артефактів, з іншого — вона є викликом для культурології, щоб осмислити сучасну культуру як цифрову. Ефективній реалізації зазначеного може сприяти інструментарій цифрових гуманітарних наук.

Аналіз наукової літератури показав, що проблеми взаємодії культурології та цифрових гуманітарних наук є недостатньо дослідженими. Ця проблематика лише частково порушувалась у працях закордонних представників цифрових гуманітарних наук, таких як Г. Холл (Hall, 2008), А. Лю (Liu, 2012), П. Свенссон (Svensson, 2010), Дж. Шнапп та Т. Преснер (Schnapp & Presner, 2008), Д. М. Беррі (Berry, 2011) та ін. Водночас вони більше звертались не до самої культурології, а культурної критики як підходу подальшого розвитку цифрових гуманітарних наук. В українській науці до теми цифрових гуманітарних наук частіше звертаються у контексті ІТ-освіти чи бібліотекознавства, наприклад, цей підхід можна знайти в роботах таких авторів, як О. Матвієнко, М. Цивін (2018), Л. Костенко, Т. Симоненко, О. Жабін, В. Круглик, Т. Ярошенко, С. Чуканова та ін. У сфері культурології можливості цифрових гуманітарних наук розглядалися лише в контексті окремих методів чи видів діяльності. До цих питань звертались такі дослідники, як А. Тормахова (2021), Г. Меднікова, С. Русаков та ін. Отже, недостатнє дослідження проблеми та її актуальність визначає необхідність подальшого розгляду, а також наукову новизну роботи.

Мета статті

Мета статті — дослідити можливості взаємодії між культурологією та цифровими гуманітарними науками для розуміння векторів подальшого розвитку обох галузей у контексті дослідження питань, актуалізованих цифровою культурою. Завданнями дослідження є аналіз ключових характеристик та можливостей цифрових гуманітарних наук та культурології, їх подальше об'єднання для виявлення можливих варіантів спільного вдосконалення. У роботі застосовано аналітичний та синтетичний методи (для аналізу специфіки та потенціалу

цифрових гуманітарних наук та культурології), а також їх об'єднання у контексті можливих варіантів співпраці та взаємного вдосконалення.

■ Виклад матеріалу дослідження

Цифрові гуманітарні науки — це міждисциплінарна галузь, що все ще розвивається та визначається різними підходами до застосування інформаційних технологій у практиці гуманітарних досліджень. Саме тому можна знайти безліч визначень поняття цієї дисципліни. Дж. А. Хепплер (Herpler, 2015) розробив спеціальний сайт, оновлення якого надає кожний раз нове визначення для цифрових гуманітарних наук та у такий спосіб показує різноплановість його застосування. З огляду на це вважаємо, що краще буде зазначити не поняття, а мету цифрових гуманітарних наук. У «Маніфесті цифрових гуманітарних наук 2.0» Дж. Шнапп та Т. Преснер (Schnapp & Presner, 2008, р. 11) зазначають, що цифрові гуманітарні науки становлять собою спробу не применшити чи зменшити переваги гуманітарних наук, а, навпаки, повторно підтвердити та переосмислити їх цінність в епоху, коли наше ставлення до інформації, знань та культурної спадщини радикально змінюється, коли вся наша культура мігрує в цифрові формати. Таке формулювання надає широкий простір для культурології.

Різні дисципліни виражають варіативність конфігурацій взаємодії з цифровими технологіями. Справедливим буде зазначити, що саме культурологія найкраще співвідноситься з такими темами, як критичні дослідження цифрової культури та культурне конструювання інформаційних технологій. Особливо якщо культурологію порівняти з бібліотекознавством та історією, які найчастіше звертаються до проблематики цифрових гуманітарних наук в Україні (Матвієнко & Цивін, 2018, с. 28). Деякі представники цифрових гуманітарних наук визначають важливість застосування культурної критики. П. Свенссон (Svensson, 2010) звертає увагу на необхідності критичного дослідження кіберкультури, нових медіа та контекстів, які їх формують. Він також зосереджується на тому, що явища, культурні артефакти та процеси, які змінені завдяки цифровим технологіям, теж повинні бути у фокусі досліджень. У цифрових гуманітарних науках культурна критика помітно відсутня, як порівняти з гуманітарними науками. У них критичний підхід існує більше в контексті розробки інструментів, метаданих та архівів, ніж щодо суспільства, політики та культури. А. Лю (Liu, 2012) вважає, що залучення до культурної критики необхідне для того, щоб цифрові гуманітарні науки були повноцінним партнером сучасних гуманітарних наук. Він зазначає, що це повинно стати не одним з підходів, а головним з них.

Культурологія може допомогти цифровим гуманітарним наукам розширити та поглибити свої дослідження, але для цього теж повинна зазнати змін. Г. Холл (Hall, 2008, р. 81) зазначає, що використання цифрових медіа для дослідження тем культурних студій не можна здійснювати виключно за допомогою визнаних, попередньо встановлених для цієї дисципліни форм знання, адже цифрові медіа змінюють саму природу таких дисциплін. Йдеться про розуміння технічної специфіки об'єкта дослідження та віднаходження інструментарію, який найкраще буде з ним співвідноситись.

Д. М. Беррі (Berry, 2011, р. 2) вказує, що диджиталізація потребує того, щоб інформація про світ обов'язково була відкинута, щоб зберегти представлення у комп'ютері, яким потім можна маніпулювати за допомогою алгоритмів. Він зауважує, що ці «субтрактивні методи розуміння реальності (episteme) створюють нові знання та методи контролю реальності (techne)». Тому необхідно вивести на перший план розуміння цих процесів, а також збільшити прийняття та використання програмного забезпечення у виробництві, споживанні та критиці сучасної культури, оскільки саме так вона формується.

П. Свенссон акцентує на тому, що будь-яке поєднання гуманітарних наук і цифрових технологій не буде кваліфікуватися як цифрові гуманітарні науки. Наприклад, текстові редактори можуть бути цікавими як об'єкт дослідження з гуманітарного погляду (концептуальна історія, текстова функціональність перегляду тощо), водночас їх використання для написання статей не обов'язково визначатиме цю діяльність як цифрові гуманітарні науки (Svensson, 2010). З огляду на це, всіх можна було б зарахувати до цифрових гуманітаріїв, оскільки всі ми так чи інакше використовуємо технології сучасного культурного періоду. Цифрові гуманітарні науки потребують допитливості та готовності вчитися застосовувати актуальне програмне забезпечення для аналізу та візуалізації даних у своїй повсякденній роботі. Якщо культурологи опанують їх, то це дасть змогу поєднувати кількісні та якісні методи дослідження.

У сфері цифрових гуманітарних наук була розроблена значна кількість програмного забезпечення, яке дає змогу збирати дані з соціальних мереж, зображень, фільмів, відео тощо. Більшість програм є безкоштовними та мають значний потенціал для аналізу та візуалізації даних. Проте існують певні обмеження та нюанси, які потрібно враховувати у своїх дослідженнях. Ми вже окреслили деякі проблеми й можливості дослідження соціальних мереж та месенджерів у сфері цифрових гуманітарних наук (Ворожейкін, 2022). Культурологи повинні бути обережними у їх застосуванні, щоб захоплення від використання нового інструментарію не затьмарило культурологічний фокус дослідження. Так, наприклад, існує значна кількість програм, які аналізують та моделюють соціальні зв'язки на основі даних з соціальних мереж. Культурологи повинні подумати про принципи їх використання, адже дослідницька діяльність може привести їх у сферу соціальних наук, якщо це, звичайно, не є ціллю їх досліджень.

Можливо, одним з ефективних методів цифрових гуманітарних наук для культурології буде метод дистанційного читання. А. Лю (Liu, 2012) розглядає його як ключовий сучасний культурно-критичний метод, який нині замінює «витончені, але мовчазні методи уважного читання». Метод дистанційного читання розробив італійський літературознавець Ф. Моретті (Moretti, 2013, р. 49) для аналізу одиниць, набагато більших чи менших, ніж текст (засобів, жанрів, тем тощо). Дистанційне читання здійснює зсув від аналізу текстового вмісту до аналізу загальних характеристик одного чи кількох текстів (Jänicke et al., 2015, р. 2). Програма Voyant Tools, яку розробили С. Сінклер та Дж. Рокуелл, є одним з інструментів, які дають змогу застосовувати дистанційне читання. Voyant Tools має значну кількість інструментів для текстового та статистичного аналізу, що може допомогти виявити тенденції та закономірності всередині одного тексту

та між кількома текстами. Як і до будь-якого іншого програмного забезпечення у сфері цифрових гуманітарних наук, до використання Voyant Tools варто підходити творчо. У такому разі вона буде корисною не тільки тим культурологами, які досліджують літературні тексти, але і тим, кому цікавий аналіз наративів у соціальних мережах тощо. Також Voyant Tools можна використати для дослідження зображень та відео в мережі Інтернет, адже кожне з них зазвичай має опис та коментарі.

Іншим варіантом дистанційного читання є метод культурної аналітики Л. Мановича (Manovich, 2016, р. 1), який він визначає як «аналіз масивних наборів і потоків культурних даних за допомогою використання методів для обчислення та візуалізації». Як і дистанційне читання, культурна аналітика звертається до розгляду культурних артефактів у їх загальності. Різниця полягає у тому, що культурна аналітика застосовується не для тексту, а для зображень. Текстові дані також збираються, але у форматі метаданих, що описують зображення. Завдяки методу культурної аналітики Л. Манович разом зі своїми колегами вже здійснив значну кількість досліджень, таких як: вміст на обкладинках журналу «Time» (1923–2009); картини Вінсента ван Гога, Піта Мондріана і Марка Ротка; 20 тис. фотографій із колекції Музею сучасного мистецтва в Нью-Йорку (MoMA); 1 млн сторінок манги з 883 серій, що опубліковані за останні 30 років тощо (Manovich, 2016, р. 7).

А. Тормахова (2021, с. 75–76) зазначає, що метод культурної аналітики охоплює два етапи. Першим етапом є інструментальна діяльність, збір інформації, який зазвичай є статистичним. Другим етапом є подальша інтерпретація масиву даних, що вже є експертною діяльністю. Роль культуролога може реалізуватися саме у другому етапі діяльності. Отже, культурологія може доповнити метод культурної аналітики гуманітарною експертизою щодо культурних аспектів візуального мистецтва чи інших видів зображень. Для використання методу культурної аналітики безкоштовно надається програмне забезпечення та інструкції щодо його використання (Cultural analytics, 2014).

Одним з варіантів діяльності у сфері цифрових гуманітарних наук є представлення результатів дослідження за допомогою сучасних цифрових засобів. Розвиток мережі Інтернет сприяв розширенню доступності різних типів контенту в єдиному середовищі, що є ключовим принципом цифрового посередництва. Ми отримали можливість одночасно сприймати та взаємодіяти з текстом, зображенням, музикою, відео, 3D тощо. У своїх культурологічних розвідках ми також часто стикаємося з різними типами джерел, навіть коли йдеться про медіа чи цифрові дослідження. Отже, ми можемо скористатися можливостями цифрового середовища та представити дослідження у найбільш зручній формі, яка відповідає принципам сучасного сприйняття інформації.

П. Свенссон (Svensson, 2010) взяв за приклад «Digital Humanities Quarterly» — науковий журнал виключно у формі інтернет-видання, оскільки є прихильником «експериментів у нових медіа». У цьому журналі можливо опублікувати текстові та медіацентричні подання. Перші — це матеріали, основним форматом яких є текст, який може містити звичайні мультимедійні файли, такі як зображення, звук та відеофайли (у стандартних форматах). Медіацентричні

подання визначаються як подання, основним форматом яких є щось інше, ніж текст. Вони можуть містити мультимедіа в нестандартних форматах і можуть охоплювати складну інтерактивну взаємодію (Svensson, 2010).

Для культурологів, які займаються дослідженням відеотворів, може бути корисним використання аудіовізуального есе. Аудіовізуальне есе зазвичай триває менш як 30 хв та виражає ідеї за допомогою рухомих зображень та звуку з медіа, що аналізується з використанням голосу за кадром. Воно активно використовується в галузі кінознавства, цифрових гуманітарних наук та медіадосліджень, але на практиці воно може бути ефективним для багатьох гуманітарних дисциплін, зокрема культурології. Специфіка аудіовізуального есе відкриває особливі можливості для порівняльного методу. Зображення взаємодіють одночасно, тому спостерігач може обробити великі обсяги інформації за дуже короткий час. Але найголовніше те, що різні способи порівняння (монтаж звуку, split, multiple screen, dissolves, superimpositions тощо) дають змогу, на відміну від письмових текстів, не відмовлятися від специфічних для матеріалу форм виробництва сенсу, щоб показати їх порівняння. Сам процес роботи над аудіовізуальним есе може стати способом дослідження певної теми. Наприклад, Х. Галібер-Лейне (Galibert-Laîné, 2018) у своїй роботі «Watching The Pain of Others» використовує метод автоетнографії для створення відеощоденника із детальним описом свого досвіду, пов'язаного з дослідженням фільму «Чужий біль» (режисер П. Лейн, 2018). Фільм «Чужий біль» присвячений загадковій шкірній хворобі «моргеллонс», яка ніколи не була визнана доказовою медициною. Симптоми цієї «хвороби» можуть бути такими ж поширеними, як свербіж чи висип, що означає, що кожен може знайти її у себе. Х. Галібер-Лейне (Galibert-Laîné, 2018) досліджує не тільки сам фільм, але і свій процес мислення під час його перегляду й аналізу та показує, як інформаційна динаміка сучасних медіа сприяє поширенню хвороби.

Комунікативні особливості аудіовізуального есе також дають змогу використовувати його як засіб створення інформаційного простору між академічним середовищем та популярною культурою. Представники цифрових гуманітарних наук наголошують на значущості діяльності, яка розширює спілкування гуманітаріїв із громадськістю. А. Лю (Liu, 2012) вважає, що поєднання інституційної ідентичності, пов'язаної з основними гуманітарними науками, з дослідженням та використанням нових технологій є ідеальними для створення та поширення нових методів для публічно значущих репрезентацій гуманітарних наук. Сучасні університети все ще схильні відокремлювати наукову та педагогічну діяльність від громадсько-публічної, водночас остання зводиться до другорядної, допоміжної ролі. Однак подібне розрізнення не співвідноситься з сучасними культурними викликами.

У «Маніфесті цифрових гуманітарних наук 2.0» Дж. Шнапп та Т. Преснер (Schnapp & Presner, 2008, p. 2) зазначають, що оскільки у сучасній культурі університети не єдині виробники та розповсюджувачі знань, необхідно формувати актуальні цифрові моделі наукового дискурсу, що будуть відповідати публічним сферам сучасної ери. На думку дослідників, це уможливить впровадження інновацій в зазначених галузях, а також сприяє формуванню мереж виробництва, обміну та розповсюдження знань, які є водночас глобальними та місцевими.

Також Дж. Шнапп та Т. Преснер (Schnapp & Presner, 2008, р. 3) закликають до розмиття меж між університетом та іншими культурними інституціями для того, щоб доповнити наукову практику кураторської діяльності безпосередньою участю у зборі та виробництві знань у справжньому лабораторному середовищі, а також відновити наукову місію музеїв, бібліотек і архівів (Schnapp & Presner, 2008, р. 8–9).

У контексті музеїв, бібліотек та архівів важливою сферою діяльності є диджиталізація культурної спадщини, адже вона не тільки допомагає збереженню інформації про цінні культурні артефакти, але також робить їх доступними та сприяє міжнародній популяризації певної культури. Така діяльність потребує залучення спеціалістів зі сфери культури для створення якісних анотацій та метаданих, адже тільки у такому разі диджиталізація сприяє зануренню в культуру та розвитку процесів її пізнання. Цифрові гуманітарні науки можуть надати програмне забезпечення задля ефективного опису деталей культурних артефактів та збереження їх у цифрових базах даних.

Одним з аспектів діяльності у цифрових гуманітарних науках є розробка нових інструментів дослідження. Важливо, щоб культурологи також брали участь у таких проєктах, адже у такому разі можливе розроблення актуального та необхідного програмного забезпечення для культурологічних досліджень. Потрібно зауважити, що для таких проєктів може постати необхідність залучення програмістів чи інших технічних спеціалістів, оскільки навіть найбільш технічно обізнаний культуролог навряд чи матиме розуміння такого завдання, як програмування. Водночас такий проєкт може потребувати не тільки команди спеціалістів, але й фінансування. Проте такі проєкти важливо створювати та розвивати.

■ Висновки

Цифрові гуманітарні науки — це міждисциплінарна галузь, що все ще розвивається. Вона ставить собі за мету розвиток гуманітарних наук через їх взаємодію з технологіями, медіа та обчислювальними методами.

Культурологія та цифрові гуманітарні науки мають багато точок перетину, які характеризуються способами взаємодії та спільними інтересами. Взаємний діалог дослідних підходів та методів між ними може допомогти подолати сучасні культурні виклики.

Культурологія орієнтована на дослідження культурних особливостей і може надати цифровим гуманітарним наукам підхід для розуміння цифрової культури. Цифрові гуманітарні науки забезпечують культурологію інструментарієм новітнього програмного забезпечення для збору, аналізу та візуалізації даних про сучасну культуру. До такого інструментарію належать: програми для збору даних з соціальних мереж, метод дистанційного читання за допомогою програми Voyant Tools для аналізу закономірності усередині одного тексту чи між текстами, метод культурної аналітики для аналізу артефактів візуальної культури. Роль культуролога під час використання цих інструментів полягає у виборі доцільного способу застосування та культурної експертизи отриманих результатів. Експертна роль культуролога також важлива у контексті диджиталізації культурної спадщини як одного з напрямів цифрових гуманітарних наук. У цьому кон-

текстів кваліфікація культуролога є важливою для створення якісної інформації про оцифровані предмети. Ще однією сферою діяльності цифрових гуманітарних наук, у якій може взяти участь культуролог, є науково-публічна діяльність через презентацію культурологічних досліджень за допомогою сучасних мультимедійних форм. Однією з таких форм є аудіовізуальне есе, яке має значний інформаційний, комунікативний та дослідницький потенціал.

■ Список використаних джерел

- Ворожейкін, Є. (2022, 23–24 червня). Проблеми та можливості дослідження соціальних мереж та месенджерів у сфері цифрових гуманітарних наук. В *Інформація, комунікація та управління знаннями в глобалізованому світі*, Матеріали П'ятої міжнародної наукової конференції (с. 165–167), Київ, Україна. Київський національний університет культури і мистецтв.
- Матвієнко, О., & Цивін, М. (2018). Цифрова гуманітаристика як методологічна основа розвитку ІТ-освіти у вищих навчальних закладах культури. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*, 2, 26–36. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.2.2018.155658>.
- Тормахова, А. М. (2021). Культурна аналітика Льва Мановича: від теорії до практики. *Питання культурології*, 37, 71–79. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.37.2021.236001>.
- Berry, M. D. (2011). The Computational Turn: Thinking About the Digital Humanities. *Culture Machine*, 12, 1–22. <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/10-Computational-Turn-440-893-1-PB.pdf>.
- Cultural analytics*. (2014). Software Studies Initiative, <http://lab.softwarestudies.com/p/cultural-analytics.html>.
- Galibert-Lainé, Ch. (2018, November 1) Watching The Pain of Others. [Video]. *Vimeo*. <https://vimeo.com/298425068>.
- Hall, G. (2008). *Digitize This Book! The Politics of New Media, or Why We Need Open Access Now*. University of Minnesota Press.
- Heppler, J. (2015). What Is Digital Humanities? <https://whatisdigitalhumanities.com/>.
- Hey, T., Tansley, S., & Tolle, K. (Eds.) (2009). *The Fourth Paradigm: Data-Intensive Scientific Discovery*. Microsoft Research.
- Jänicke, S., Franzini, G., Cheema, M. F., & Scheuermann, G. (2015). On Close and Distant Reading in Digital Humanities: A Survey and Future Challenges. In *Eurographics Conference on Visualization (EuroVis)*, 1–21. <https://doi.org/10.2312/EUROVISSTAR.20151113>.
- Liu, A. (2012). Where Is Cultural Criticism in the Digital Humanities? In *Debates in the Digital Humanities* (pp. 490–509). University of Minnesota Press. <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled-88c11800-9446-469b-a3be-3fdb36bfd1e/section/896742e7-5218-42c5-89b0-0c3c75682a2f#ch29>.
- Manovich, L. (2016). The Science of Culture? Social Computing, Digital Humanities and Cultural Analytics. *Journal of Cultural Analytics*, 1 (1), 1–14. http://manovich.net/content/04-projects/088-cultural-analytics-social-computing/cultural_analytics_article_final.pdf.
- Moretti, F. (2013). *Distant reading*. Verso.

Schnapp, J., & Presner, T. (2008). *The Digital Humanities Manifesto 2.0*. https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf.

Svensson, P. (2010). The Landscape of Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly*, 4(1). <https://www.proquest.com/openview/42e5ae16881404e4c6ae197d03009a29/1?pq-origsite=gscholar&cbl=5124193>

References

Berry, M. D. (2011). The Computational Turn: Thinking About the Digital Humanities. *Culture Machine*, 12, 1–22. <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/10-Computational-Turn-440-893-1-PB.pdf> [in English].

Cultural analytics. (2014). Software Studies Initiative, <http://lab.softwarestudies.com/p/cultural-analytics.html> [in English].

Galibert-Laîné, Ch. (2018, November 1) Watching The Pain of Others. [Video]. *Vimeo*. <https://vimeo.com/298425068> [in English].

Hall, G. (2008). *Digitize This Book! The Politics of New Media, or Why We Need Open Access Now*. University of Minnesota Press [in English].

Heppler, J. (2015). What Is Digital Humanities? <https://whatisdigitalhumanities.com/> [in English].

Hey, T., Tansley, S., & Tolle, K. (Eds.) (2009). *The Fourth Paradigm: Data-Intensive Scientific Discovery*. Microsoft Research [in English].

Jänicke, S., Franzini, G., Cheema, M. F., & Scheuermann, G. (2015). On Close and Distant Reading in Digital Humanities: A Survey and Future Challenges. In *Eurographics Conference on Visualization (EuroVis)*, 1–21. <https://doi.org/10.2312/EUROVISSTAR.20151113> [in English].

Liu, A. (2012). Where Is Cultural Criticism in the Digital Humanities? In *Debates in the Digital Humanities* (pp. 490–509). University of Minnesota Press. <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled-88c11800-9446-469b-a3be-3fdb36bfd1e/section/896742e7-5218-42c5-89b0-0c3c75682a2f#ch29> [in English].

Manovich, L. (2016). The Science of Culture? Social Computing. *Digital Humanities and Cultural Analytics, Journal of Cultural Analytics*, 1 (1), 1–14. http://manovich.net/content/04-projects/088-cultural-analytics-social-computing/cultural_analytics_article_final.pdf [in English].

Matviienko, O., & Tsyvin, M. (2018). Tsyfrova humanitarystyka yak metodolohichna osnova rozvytku IT-osvity u vyshchyykh navchalnykh zakladakh kultury [Digital humanitarianism as a methodological basis for the development of IT education in higher educational institutions of culture]. *Digital Platform: Information Technologies in Sociocultural Sphere*, 2, 26–36. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.2.2018.155658> [in Ukrainian].

Moretti, F. (2013). *Distant Reading*. Verso [in English].

Schnapp, J., & Presner, T. (2008). *The Digital Humanities Manifesto 2.0*. https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf [in English].

Svensson, P. (2010). The Landscape of Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly*, 4(1). <https://www.proquest.com/openview/42e5ae16881404e4c6ae197d03009a29/1?pq-origsite=gscholar&cbl=5124193> [in English].

Tormakhova, A. M. (2021). Kulturna analityka Lva Manovycha: vid teorii do praktyky [Lev Manovich's cultural analytics: from theory to practice]. *Issues in Cultural Studies*, 37, 71–79. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.37.2021.236001> [in Ukrainian].

Vorozheikin, Ye. (2022, June 23–24). Problemy ta mozhlyvosti doslidzhennia sotsialnykh meresh ta mesendzheriv u sferi tsyfrovyykh humanitarnykh nauk. In *Informatsia, komunikatsia ta upravlinnia znanniamy v hlobalizovanomu sviti* [Information, communication and knowledge management in a globalised world], Proceedings of the Fifth International Scientific Conference (pp. 165–167), Kyiv, Ukraine. Kyiv National University of Culture and Arts [in Ukrainian].

DIGITAL HUMANITIES AND CULTURAL STUDIES: OPPORTUNITIES FOR INTERACTION

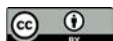
Yevhen Vorozheikin

PhD in Philosophy, Assistant Professor,
ORCID: 0000-0001-7320-562X, e-mail: ye.p.vorozheikin@npu.edu.ua,
National Pedagogical Drahomanov University,
Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of the article is to explore the possibilities of interaction between cultural studies and digital humanities to understand the vectors of further development of both fields in the context of studying issues actualised by digital culture. The research methodology involves the use of such general scientific methods as analysis and synthesis. The method of analysis is used to determine the features and potential of digital humanities and cultural studies, and the synthesis method is used to establish links between these disciplines within possible variations of cooperation and mutual enrichment. The significance of the work is the identification of common interests and several ways of practical interaction between digital humanities and cultural studies. The scientific novelty of the work is to identify common interests and ways of practical interaction between digital humanities and cultural studies. Conclusions. It is noted that digital humanities is an interdisciplinary field that aims to combine the humanities with new technologies and computational methods. Based on the analysis of tools and activities of digital humanities and conceptual approaches in the field of cultural studies, the following interaction options are identified and analysed: research of social networks, application of the distant reading method using the Voyant Tools programme to determine cultural regularities within one text or between several texts, visual research using the method of cultural analytics by L. Manovich, digitisation of cultural heritage, popularisation of cultural studies through the use of modern multimedia forms of information presentation. Among modern multimedia forms, special attention is paid to the possibilities of audiovisual essays. It is noted that cultural studies can supplement the technical toolkit of digital humanities with an expert assessment of cultural processes caused by new digital technologies.

Keywords: cultural studies; digital humanities; digital culture; distance reading; cultural analytics; audiovisual essay; digitisation



This is an open access journal, and all published articles are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0.