

DOI 10.26886/2414-634X.2(29)2019.5

UDC 101:004

DIGITAL HUMANITIES: PHILOSOPHY DEVELOPMENT VECTOR

M. Chikarkova, Doctor of Philosophical Sciences, Professor

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University, Ukraine, Chernivtsi

Nowadays Digital Humanities represents the forefront of the development of socio-humanitarian knowledge. The capabilities of digital technology lead to fundamental changes in many areas of knowledge, including philosophy. The subject of the research is the modern philosophy of the times of the digital revolution. The purpose of the study is consideration of the main vectors of the development of philosophy in the digital era in the flow of digital humanities, its modifications and challenges it faces. With a system approach the article analyzes new opportunities, as well as the challenges and dangers that are posed before philosophy in the era of the digital revolution. The author considers the modification of various philosophical branches (ontology, axiology, epistemology, etc.) at the end of the XXth – beginning XXI centuries. We can conclude that the terminology in this field is unstable, as well as a different reception of digital philosophy in Western and post-Soviet studies.

Key words: digitization, digital humanities, digital philosophy, visualization, digital environment.

Доктор філософських наук, професор М. Чікарькова Цифрова гуманітаристика: вектор розвитку філософії/ Чернівецький національний університет ім. Юрія Федьковича, Україна, Чернівці

Цифрова гуманітаристика нині являє собою авангард розвитку соціогуманітарного знання. Можливості цифрових технологій призводять до фундаментальних змін у численних сферах знання, у

тому числі й філософії. Предметом дослідження виступає сучасна філософія часів цифрової революції. Метою дослідження є розгляд основних векторів розвитку філософії у цифрову епоху в річищі цифрової гуманітаристики, її модифікацій та викликів, з якими вона стикається. За допомогою системного підходу автор аналізує модифікацію різних філософських галузей (онтологія, аксіологія, гносеологія тощо) наприкінці XX-поч. XXI ст. Можна зробити висновок про неусталеність термінології у цій сфері, а також різну рецепцію цифрової філософії у західних та пострадянських дослідженнях.

Ключові слова: дигіталізація, цифрова гуманітаристика, цифрова філософія, візуалізація, цифрове середовище.

Вступ. Ми живемо у цифрову епоху, в інформаційній цивілізації з її фундаментальними змінами у технологічній сфері, перебуваючи на гребні «третьої хвилі» (Е. Тоффлер). Використання комп'ютерних технологій стає невід'ємним атрибутом майже будь-якої сфери нашого життя, і дедалі більше серед нас людей, які вже не уявляють собі, яким було життя до епохи цифрової культури. Очевидно, що ці процеси не можуть не позначатися і на еволюції знання і, якщо говорити про гуманітарну площину, то найбільш динамічно тут розвивається цифрова гуманітаристика, або, як її зазвичай іменують в англomовних дослідженнях – Digital Humanities. Нині можна впевнено стверджувати, що цифрова революція у сфері соціогуманітарного знання відбулася, і ми можемо говорити про формування тут нових перспектив, у тому числі для філософії.

Метою нашого дослідження є окреслення основних векторів розвитку філософії у цифрову епоху в річищі цифрової гуманітаристики, її модифікацій та викликів, з якими вона стикається.

Стан вивченості проблеми. Попри надзвичайну актуальність, наукових публікацій узагальнюючого характеру, присвячених згаданій тематиці немає. Існують певні розвідки, що розглядають окремі аспекти буття філософії у цифровому середовищі. Так, А. Лісенкова досліджує філософію агресії, яку часто продукує й поширює Інтернет-комунікація завдяки анонімності, уявній свободі та безкарності [1]. Є. Ярославцева, попри заявлену у назві тему «Філософія цифрового простору», по суті, обмежується лише загальними фразами щодо формування цифрового простору як третьої природи (поряд з натурою та культурою) та нових можливостей, що відкриваються для людини у соціальному середовищі завдяки нанотехнологіям [2]. Вивченням проблем цифрової філософії займається А. Макулін [3, 4], який розглядає насамперед її нові потенції щодо можливостей візуалізації знання. Е. Фредкін пише про новий спосіб мислення, пов'язуючи цифрову філософію з цифровою механікою – остання має прийти на зміну традиційним математичним моделям [5]. Утім, усе це – лише поодинокі спроби дослідити шляхи трансформації філософії в еру цифрових технологій – генералізуючого ж дослідження, що демонструвало би трансформації різних галузей філософії, поки що немає.

Виклад основного матеріалу. Розгляд нашої теми почнемо з того, що таке цифрова гуманітаристика та які задачі вона ставить перед собою – адже без врахування цього неможливо вести мову про розвиток цифрової філософії, яка є частиною цього більш широкого явища.

Датою зародження цифрової гуманітаристики вважають 1949-й рік, коли єзуїтський священик Р. Буза зініціював розробку інструментарію орієнтації в текстах Томи Аквінського – Index Thomisticus [див., напр.: 6]. Утім, нинішня цифрова гуманітаристика пішла набагато далі простого пошуку контенту. Наприклад, розглядаючи етапи становлення

цифрової гуманітаристики, часто використовують назву Humanities Computing (гуманітарний комп'ютинг) як позначення першого етапу її розвитку, розуміючи під цим елементарне використання комп'ютерів у гуманітарних науках (наприклад, для пошуку потрібного тексту). Водночас під Digital Humanities розуміються електронні гуманітарні науки, що є розвитком попереднього етапу і передбачають використання спеціалізованих програм, публікацію результатів дослідження у Web-середовищі, а інколи – і віртуальні спільноти вчених, які працюють над одним дослідженням [7]. Утім, тут серед дослідників немає єдиної точки зору – ми фіксуємо лише тенденції.

Процитуємо визначення Digital Humanities (eHumanities), запропоноване М. Таллером, одним із «класиків» її вивчення: «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 у результаті аналізу» [8, с. 7]. Тут зроблено акцент на проведенні та опублікуванні дослідження, але це – лише одна зі сфер цифрової гуманітаристики. Наведемо далеко не вичерпний перелік питань, якими займається цифрова гуманітаристика: формування цифрових архівів, інтерактивні технології у 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, кіберкультура, віртуальна реальність, цифрові реконструкції, вплив цифрових технологій на людину, створення транснаціональних дослідницьких колективів та ін.

В одній з колективних монографій по темі подано понад 100 напрямків розвитку Digital Humanities [9, с. 27-30]. Як бачимо, перелік величезний, але не вичерпний, що дозволяє говорити про відсутність конкретного об'єкту дослідження, з чим пов'язана і відсутність більш-менш сталого (загального) визначення у цій сфері. Утім, наприклад, М. Террас вважає, що це – скоріше не проблема, а перевага – адже відсутність чіткого визначення надає дослідникові більшу свободу як у науковому, так і в кар'єрному плані [10, с. 242].

Як усіма цими новими цифровими можливостями може скористатися філософія? Почнемо з найпростішого – проблеми дигіталізації інформації. «Оцифрована культура» називається новим досягненням комп'ютерних наук – адже засобами цифрового кодування вона відкриває «майже математичну еквівалентність у мистецтві, і це багато в чому нагадує Платона з його ідеєю про єдність знання. Прихильники дигітальної культури вбачають у ній відновлену міждисциплінарну культуру, яка об'єднує мистецтво і науку» [11, с. 12]. Подібних проектів вже нині надзвичайно багато. Наприклад, загальновідомий сервіс Google Books дає небачені раніше можливості відшукати потрібну книгу. Існують численні сайти для пошуку тематичної інформації, у т. ч. з філософії. Здається, усе це повинно врешті-решт допомогти розв'язати вічне *гносеологічне питання про істину*. Утім, в реальності пошук істини не лише не стає легшим, але й, з нашої точки зору, навпаки, надзвичайно ускладнюється – адже на багатьох сайтах наукові джерела інформації сусідять з езотеричною літературою або й відверто безграмотними творіннями людей, що прагнуть прославитися. Розібратися у цьому буває складно навіть спеціалісту. Доба постмодернізму проголосила принципи релятивізму та різноманітності, й саме їхнє унаочнення ми бачимо на обширах Інтернету. Цифрові технології дають рівні можливості представити

результати своєї праці для широкого загалу, і це – одне з свідчень демократизації знання, проблема лише в тому, що наука завжди була справою елітною. Нинішній же епістемологічний релятивізм веде до падіння рівня наукового знання взагалі. І не випадково нинішня гносеологія цілком серйозно ставить під сумнів не лише досягнення істини, але й навіть можливість наукової об'єктивності як такої.

Цифрова реальність поставила нові виклики перед *онтологією*. Традиційне питання про межі життя та смерті, проблема буття набули нових ракурсів насамперед у віртуальній реальності. Як справедливо зазначає А. Лісенкова, «цифровий простір став середовищем, в якому людина знаходиться від народження до смерті, і навіть після смерті, оскільки аккаунти користувачів існують і після того, як людина відійшла у вічність» [1, с. 138]. Для сучасної людини віртуальна реальність може дуже часто ставати більш «реальною», ніж наша звична матеріальна, про що свідчать непоодинокі випадки (іноді – зі смертельним виходом), пов'язані з «відпадинням» у світ комп'ютерних ігор. Комп'ютерні технології з їх фантастичними можливостями (голографічні монітори, відеотелефони, передача запахів по Інтернету і т. п.) справді здатні створити ілюзію реального життя – тим більше, що віртуальний і реальний світи іноді примхливо перетинаються. Нині на просторах всесвітнього павутиння існують цілі міста зі своєю валютою, модою, магазинами, родинами та друзями, і величезна кількість, скажімо, торгових марок існує і в реальному житті, рекламуються реальні товари, а реальні гроші можна обміняти на віртуальні (як і навпаки). Отже, якщо людина більшу частину свого вільного часу проводить у віртуальній реальності, то постає резонне питання – яке буття для неї є справжнім? яке життя – реальним? Окреме груно питань – про медіареальність та медіапростір, їхній вплив на нашу свідомість, їх кордони тощо, що виступає надзвичайно важливим в епоху

переорієнтації філософського знання, т. зв. «прагматичного повороту» (Р. Рорті).

Згадані проблеми ставлять також низку *аксіологічних питань* у нових аспектах. Так, анонімність онлайн-простору часто провокує безкарність – тут набагато легше перетнути той психологічний бар'єр, який у реальному житті здавався би нездоланим: погрози, образи, приниження під час Інтернет-дискусій – це лише верхівка айсбергу. Перебуваючи в онлайн-просторі, люди часто обирають собі нову, віртуальну особистість, яка зазвичай відрізняється від реальної. Нова ідентичність відкриває нові можливості, але це – лише сурогат реального життя, що провокує відчуження між людьми (аномія, за Е. Дюркгеймом, стає одним із найпоширеніших явищ у сучасному соціумі), а також може викликати залежність. Анонімність провокує брехню, але неможливо побудувати нормальні стосунки з іншою людиною через фальшування та маніпуляції. Сама ж віртуальна ідентичність також може призводити до небезпечних, а іноді й трагічних наслідків – віртуальний образ постійно нагадує нам про обмеженість і слабкість реального, викликаючи психози, депресію та навіть роздвоєння особистості [12, с. 47-48]. Не зникають з приходом цифрових технологій класичні метафізичні питання. Не будемо зупинятися на відомих фактах, – так, будь-яка більш-менш поширена релігія нині широко представлена в онлайн-просторі (трансляція богослужінь, сайти, блоги тощо). Завдяки «цифрі» пошук трансцендентного отримує нове втілення, підтвердженням чому може виступати хоча б віртуальна церква, сформована навколо ідеї, що Google може бути новим претендентом на роль Бога: адже він всезнаючий, всемогутній, всюдисущий, безсмертний, безкінечний тощо [13].

Аксіологічні проблеми невіддільні від антропологічних. *Філософська антропологія* завдяки цифровим технологіям отримала надзвичайні можливості щодо аналізу того, що у радянські часи полюбляли називати «людським матеріалом». Вже доведено, що Інтернет-технології змінюють структуру людського мозку, алгоритми обробки інформації, процеси її запам'ятовування та відтворення. Не є таємницею також, що сучасна людина часто відчуває себе неповноцінною без смартфона, а втрата, наприклад, ноутбука розцінюється як часткова втрата ідентичності. Ми не будемо занурюватися у проблеми кіборгізації суспільства, але не можна не згадати про трансгуманізм, який Ф. Фукуяма назвав найнебезпечнішою ідеєю XX століття. Справді, у той час, як філософія вже не одне тисячоліття б'ється над розв'язанням проблеми сутності людини, нинішня наука пропонує алгоритми, які дозволяють докорінно саму людську природу. Пророцтва Р. Курцвейла про те, що вже у середині XXI ст. штучний і людський інтелект зіллються в єдине ціле, а різниця між людиною та машиною остаточно зникне нині не виглядають такими вже фантастичними. Одвічне прагнення людини вдосконалюватися у технократичну еру породило ідею трансхьюмана. Якщо ж мислити не настільки глобально, то на звичайному, побутовому рівні цифрові технології дають можливості побачити пересічну людину «в усій її красі». Digital folklore («цифровий фольклор») – народна творчість, створена за допомогою цифрових можливостей й завантажена у Web, іноді демонструє справжню креативність і талант, але набагато частіше – повну відсутність культури взагалі. Але ж культура, що, як відомо, протилежна натурі – одна з ключових антропологічних характеристик взагалі. Отож можна зрозуміти резони Е. Кіна, що пише про смерть культури завдяки Інтернету, розглядаючи технології як «велике зваблення» – адже демократизація призвела до пониження досвіду і

таланту, обіцянки дати більш повну та об'єктивнішу інформацію – до комунікативного шуму десятків тисяч блоггерів, а «цифровий паноптикум» дав можливість шпигувати одне за одним, забувши про норми моралі [14, сс. 15-16, 177].

Врешті-решт, останніми роками дедалі більше говорять про формування цифрової філософії, яка, щоправда, як і цифрова гуманітаристика в цілому, поки що перебуває у процесі становлення. Звісно, можна говорити про нові можливості для викладання філософії, її унаочнення, візуалізації у середовищі e-learning. Наприклад, за допомогою цифрових технологій можна створювати інтерактивні карти листування філософів, на основі їхніх творів, листувань, щоденників тощо вибудовувати їхні соціальні мережі і т. п. А. Макулін характеризує цифрову філософію як «маркер для позначення фактів прикладення програмного забезпечення для викладання, аналізу чи моделювання класичних проблем філософії» [3, с. 79]. Він називає широкий комплекс актуальних питань цифрової філософії: комп'ютерні етика та естетика, штучне життя, етика штучного інтелекту, проблеми кіборгів і роботів тощо [3, с. 80] й аналізує розроблений цифровий проект у сфері історії філософії, покликаний продемонструвати її візуально через систему взаємовпливів різних філософів одне на одного [3, с. 81]. І тут неможливо не помітити складностей, пов'язаних з візуалізацією філософського знання, оскільки, за наявності філософського понятійного апарату, немає загальновизнаних структур філософського знання, що слугували би «стабільним» матеріалом для його програмування та алгоритмізації [4, с. 125].

Утім, англomовні дослідження розглядають цифрову філософію інакше. Тут вона являє собою міждисциплінарне поле на стиці метафізики та космології. Це переосмислення монадології Лейбніца на рівні квантової механіки. Якщо розглядати Всесвіт як сукупність

інформації, то, як будь-яку інформацію, її можна і обробляти, і прораховувати. Отож цифрова філософія – це філософія мовою математики (квантової фізики). Саме на цій ідеї ґрунтуються докази, що у світі панують закономірність і симетрія, про що, наприклад, свідчить повторюваність числа π у різних природних структурах (сотах, соняшнику тощо). Ці натурфілософські ідеї з пошуком першоджерела (першоелементів) нині отримують нове цифрове втілення. Якщо натурфілософи давнини розробляли умопоглядні конструкції, то нинішня філософія має потужний комп'ютерний інструментарій, що дозволяє прорахувати та обчислити ці закономірності. Е. Фредкін, один із засновників цієї нової галузі, називає цифрову філософію новим способом міркування про те, як влаштований світ [5, с. 189].

Висновки. Отже, сумуючи вищезазначене, зауважуємо, що філософія в цифрову епоху отримує нові можливості, але водночас і постає перед новими викликами. Загальною тенденцією розвитку знання в останні десятиліття стала його міждисциплінарність. Філософія з давніх-давен була міждисциплінарною, але сучасна філософія, будучи частиною тренду цифрової гуманітаристики, межує насамперед з комп'ютерними науками, завдяки яким потроху долається та прірва, що традиційно відділяла «технарів» від «гуманітаріїв». Ми можемо стерджувати, що цифрова культура по-новому поставила традиційні філософські питання: що таке реальність? буття? істина? людина? добро та зло? тощо. Можна також фіксувати певний прорив у формуванні численних нових філософських галузей – медіафілософія, цифрова філософія тощо. Втім, ані їхні назви, ані сутність предмету дослідження поки що не є усталеними, і процес їхнього формування відбувається буквально на наших очах, що відкриває неосяжні обрії для подальших довіджень.

Література:

1. Лисенкова, А.А. (2017). Философия агрессии в цифровую эпоху. *Философские науки*, 6, 137-147.
2. Ярославцева, Е.И. (2009). Философия цифрового пространства. *Гуманитарные чтения РГГУ–2008. Конференции. Научные семинары: Сб. материалов*. Москва: РГГУ, 71-89.
3. Макулин, А.В. (2016-а). Интеллектуальные системы в гуманитарной сфере и цифровая философия. *Вестник Северного (Арктического) федерального ун-та. Гуманитарные и социальные науки*, 2, 76–86.
4. Макулин, А.В. (2016-б). Моделирование философии: от схем, таблиц и метафор к цифровым философским визуализациям. *Грамота*, 3 (65): В 2 ч., Ч. 1, 123–127.
5. Fredkin, E. (2003). An Introduction to Digital Philosophy. *International Journal of Theoretical Physics*, Vol. 42, 2, 189-247.
6. Dalbello, M. (2011). A Genealogy of Digital Humanities. *Journal of Documentation*, 67 (3), 480–506.
7. Terras M., Nyhan J., Vanhoutte E. (2013). *Defining Digital Humanities: A Reader*. S.I.: Ashgate Publishing Ltd, 331.
8. Таллер, М. (2012). Дискуссии вокруг digital humanities. *Историческая информатика*, 1, 5–13.
9. Digital Humanities: гуманитарные науки в цифровую эпоху (2016) / Ред. Г. В. Можаяева. Томск: Изд-во Том. ун-та, 120.
10. Terras, M. (2006). Disciplined: Using Educational Studies to Analyse “Humanities Computing”. *Literary and Linguistic Computing*, 21 (2), 229–246.
11. Heershman Leeson, L. (1996). *Clicking in: Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 371.
12. Kasza, J. (2017). Post Modern Identity: «In Between» Real And Virtual. *World Scientific News*, 78, 41–57.

13. Глазер, П. (2012). Google всемогущий. *Chip*, 3, 43–45.

14. Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*. NY: Doubleday, 228.

References:

1. Lisenkova, A.A. (2017). *Filosofija agressii v tsifrovuju epokhu* [The philosophy of aggression in the digital age]. *Filosofskie nauki*, № 6, 137-147 [in Russian].

2. Yaroslavtseva, Ye.I. (2009). *Filosofija tsifrovogo prostranstva* [Digital Space Philosophy]. *Gumanitarnye chteniya RGGU–2008. Konferentsii. Nauchnye seminary: Sb. materialov*. Moscow: RGGU. 71-89 [in Russian].

3. Makulin, A.V. (2016a). *Intellektualnyje sistemy v gumanitarnoj sfere i tsifrovaya filosofija* [Intellectual systems in the humanitarian sphere and digital philosophy]. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federalnogo un-ta. Gumanitarnye i sotsialnye nauki*, 2, 76–86 [in Russian].

4. Makulin, A.V. (2016b). *Modelirovaniye filosofii: ot skhem. tablits i metafor k tsifrovym filosofskim vizualizatsiyam* [Modeling of Philosophy: From Schemes, Tables and Metaphors to Digital Philosophical Visualizations]. *Gramota*, № 3 (65): V 2 ch., Ch. 1, 123–127 [in Russian].

5. Fredkin, E. (2003). An Introduction to Digital Philosophy. *International Journal of Theoretical Physics*, Vol. 42, 2, 189-247 [in English].

6. Dalbello, M. (2011). A Genealogy of Digital Humanities. *Journal of Documentation*, 67 (3), 480–506 [in English].

7. Terras, M., Nyhan, J., Vanhoutte, E. (2013). *Defining Digital Humanities: A Reader*. S. I.: Ashgate Publishing Ltd., 331 [in English].

8. Taller, M. (2012). *Diskussii vokrug digital humanities* [Discussions around digital humanities]. *Istoricheskaya informatika*, 1, 5–13 [in Russian].

9. *Digital Humanities: gumanitarnye nauki v tsifrovuju epokhu* (2016) [Digital Humanities: humanities in the digital age] / Mozhaeva, G.V., ed., Tomsk: Izd-vo Tom. un-ta, 120 [in Russian].

10. Terras, M. (2006). Disciplined: Using Educational Studies to Analyse “Humanities Computing”. *Literary and Linguistic Computing*, 21 (2), 229–246 [in English].
11. Heershman Leeson, L. (1996). *Clicking in: Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 371 [in English].
12. Kasza, J. (2017). Post Modern Identity: «In Between» Real And Virtual. *World Scientific News*, 78, 41–57.
13. Glazer, P. (2012). *Google vsemogushchiy* [Google almighty]. *Chip*, 3, 43–45 [in Russian].
14. Keen, A. (2007). *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*. NY: Doubleday, 228 [in English].