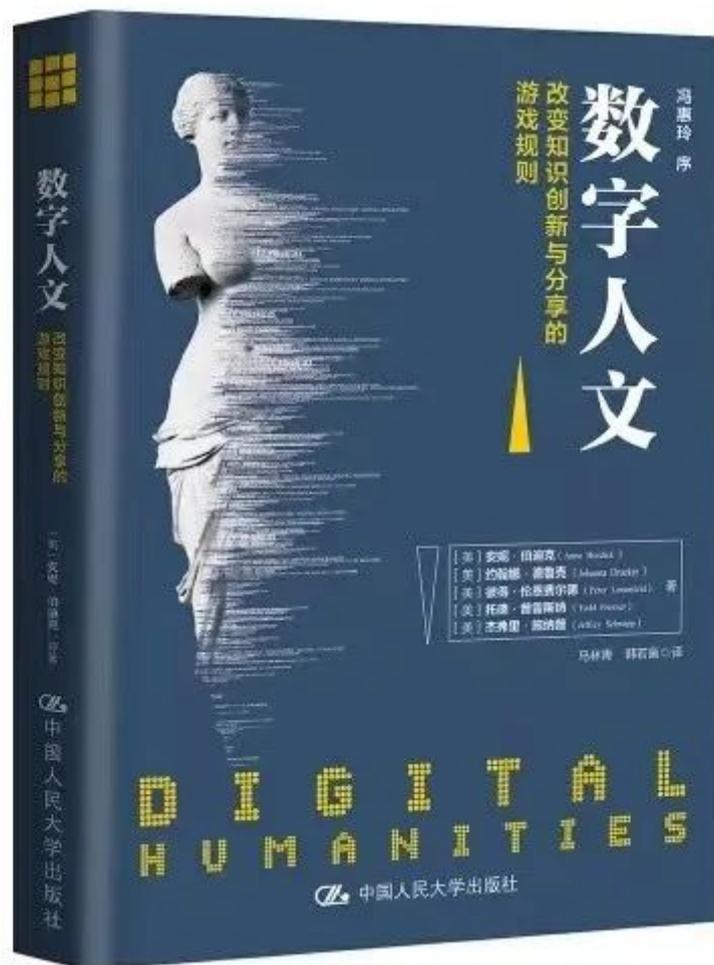


“DH精读”为数字人文优秀著作内容精选连载栏目。第一期将分12次选刊《数字人文 改变知识创新与分享的游戏规则》一书。



作者

安妮·博迪克 (Anne Burdick)，美国艺术设计学院媒体设计中心系主任

约翰娜·德鲁克 (Johanna Drucker)，美国加州大学洛杉矶分校信息研究学院教授

彼得·伦恩费尔德 (Peter Lunenfeld)，美国加州大学洛杉矶分校媒体艺术设计系教授

托德·普雷斯纳 (Todd Presner)，美国加州大学洛杉矶分校日耳曼语、比较文学系教授

杰弗里·施纳普 (Jeffrey Schnapp)，哈佛大学元实验室教授

译者

马林青 中国人民大学信息资源管理学院副教授

韩若画 美国伊利诺伊大学博士研究生

导读

马林青

21世纪以来，从“人文计算”孕育而生的“数字人文”研究和实践方兴未艾，无论数字人文的理论建构、方法演进、技术更迭还是路径探索，不时成为学界热点话题，形成了蔚为壮观的讨论态势。对于这样一个充满蓬勃生机的新兴领域，明确而固定的学术范式显然不是目前阶段的目标，但一味地百花齐放又显繁乱，一些优秀著述在这样的发展阶段无疑起到了关键的总结和引领作用。Digital_Humanities正是这样的一本书。该书由数字人文领域的五位优秀学者Anne Burdick、Johanna Drucker、Peter Lunenfeld、Todd Presner和Jeffrey Schnapp合著而成，麻省理工学院出

版社于2012年出版。其中文译本名为《数字人文 改变知识创新与分享的游戏规则》，由中国人民大学出版社于2018年出版。该书兼具总结性和预测性，提出了不囿于现有知识范围的尖锐问题，例如：如何对人文学科的传统研究技能进行多媒体时代的重塑？如何设计开发能够体现人文科学核心特质（例如知识生产中的主观性、模糊性、偶然性，存在随观察者变化的变量）的新工具？数字人文怎样才能持续不断地为构建新知识提供创新性思维？如果有一天数字人文的新奇之处已成为日常生活的一部分，那它还能凭借什么为广阔的人文学科引入新的视角或研究方法？该书英文版面世虽然已有数年，但现今看来该书仍闪烁着真知灼见，依然具有领先性。

该书共有四章。前三章从总体上描绘了数字人文领域、其新兴的方法及其所处社会之特征。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，以及工具与平台建设。第二章“新兴的方法和流派”，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。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，项目目标、参与群体以及宣扬的价值观。第四章“风起云涌”，则提出了可能符合未来的数字人文及更广范围的人文科学的一系列命题。另外，该书还提供了案例研究组合以助力于数字人文项目的启动和开展。

该书由我与韩若画（目前在美国伊利诺伊大学攻读博士学位）合译而成。由于原作者具有深厚的人文学功底，且乐于呈现高超的言语技巧，全书语言表达富丽且典雅，翻译难度颇大。此外，该书内容涉及大量前沿技术应用，也增加了翻译难度。我们在翻译过程中查考了大量英文文献，仔细推敲琢磨，尽力以求“信”“达”“雅”，然因水平有限，错漏难免。今经中国人民大学出版社同意，“数字人文研究”公号连载部分内容，使此译本有幸与更多读者见面，恳请广大读者朋友批评指正，不吝赐教。

中国人民大学数字人文研究中心主任冯惠玲教授为该书所作序言见：[学术新知|档案学家对数字人文的精妙阐释：冯惠玲论《数字人文》](#)

(向上滑动启阅)

目 录

第一章 人文到数字人文

从人文主义到人文学

数字化的开端

跨媒介论证方法

设计数字人文

数字人文中的计算工作

保管、分析、编辑、建模

原型设计和版本更新：面向生产性的人文学

生产性人文学作为新核心

第二章 人文知识曾有着可辨识的形式

强化的批判性集展

增强版本和文本流动性

规模：大数定律

远距离与近距离，宏观与微观，表面与深层

文化分析、聚合与数据挖掘

可视化与数据设计

本地考察与深层制图

活态档案馆

分布式知识生产与演绎性获取利用

人文游戏

代码、软件和平台研究

数据库式纪录片

可转变用途性内容和再混合文化

通用基础架构

泛在学术

第三章 数字人文的社会生活

开源知识经济

社会转型与技术

外延和相关性

著述模式的转变

合作中的创作

发表成为一种社会行为

出版发表和获取利用的变革

新兴的话语圈体系

塑造新常规

知识的“去殖民化”

振兴文化记录

公共和反公共

电子出版社和泛在图书馆

培养“刺猬狐”

第四章 风起云涌

第五章 “数字-人文” 简明指南

常见问题解答1 数字人文的基础

常见问题解答2 以项目为基本单位

常见问题解答3 机构和实际操作

特别说明1 如何评估数字学术研究

特别说明2 基于项目的学术研究

特别说明3 研究过程与方法所需的核心技能

特别说明4 数字人文教育的学习成果

特别说明5 拓展对数字人文的倡议和宣传

附录1 案例研究

案例研究1 在新的世界相遇中绘制差异地形图

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

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

案例研究4 阿富汗难民营文化记忆的虚拟重建

案例研究5 对泽农公司档案的多作者本地考察

附录2 参考资源网络

研究工具、技术和平台

组织和机构

专集、系列丛书、期刊、论坛

参考文献

后记：创作说明

编辑 徐碧姗

版式 贺谭涛