

历史与争论

——英美“数字人文”发展综述

陈 静*

摘要：“数字人文”是近 20 年来在美国、英国、加拿大等英语国家人文科学领域中出现的一个子领域。“数字人文”的前身是“人文计算”，已有近 60 年的历史，经历了四次主要的发展阶段，目前已经扩展到人文与艺术学科中的各个领域。有关“数字人文”的定义和研究者身份已经成为该领域的热点问题，同时也引起了传统人文学者的普遍关注。

关键词：数字人文 人文计算 文本 争论

Abstract: As a new field of humanities in English speaking countries, like U. S. A, U. K and Canada, “Digital Humanities”, the former as Humanities Computing, has almost sixty-year history, passes through the four stages of development and has expended into the all disciplines of humanities and art. The definition of digital humanities and who are the digital humanists are two key issues of this field and raised a lot of debates, partly from the traditional humanists.

Keywords: digital humanities humanities computing text debate

* 陈静（1981 ~ ），美国莱斯大学赵氏亚洲研究中心，鲁斯基金项目博士后，主要研究新媒体与文化研究。已发表的论文包括 “Refashioning of the Print Literature Internet Literature in China”, *Comparative Literature Studies*, Vol 49, No. 4, 2012 《走向媒体本体论——向弗雷德里克·基特勒致敬》，《文化研究》2012 年第 2 期。

“数字人文”是一个在近 20 年内才逐渐显露的研究领域。该领域获得北美人文学界的承认，应该是在 2009 年的现代语言协会年会（the Modern Language Association）上。^① 在这次会议上，“数字人文”成为了一个热点问题，引起了普遍的关注。《高等教育纪事报》的官方指定博主，也是美国高教领域的著名评论家，威廉姆·庞纳佩克（William Pannacker）^② 在名为“头脑风暴”的在线博文中是这样评论的——“在所有努力厮杀的子领域中，数字人文看起来是将会在很长时间里都成为‘接下来的大事件’。”^③ 应该说，庞纳佩克的眼光是准确的，他对数字人文的评价是基于他对其发展历史的整体反思，也是对于数字人文在学术领域中所具有的潜力的评估。^④ 近年来数字人文的良好发展势头和繁荣景象也很好说明了这一点。在近十多年来，越来越多的专门“数字人文中心（系）”在北美、加拿大和欧洲开设，比如弗吉尼亚大学、加州大学、斯坦福大学、哈佛大学、国王学院、阿尔伯特大学，等等，这些中心都有专职的研究人员和技术工程师。^⑤ 很多学校还开设了硕士课程，并开展了很多跨学科的数字项目，涉及历史、考古、艺术史、英语文学、建筑等多个学术领域。^⑥ 在英美学术圈内也出现了专门的协会组织，其中比较重要的有，Alliance of Digital Humanities Organ-

① MLA 的年会是全美人文学科领域最大也是最重要的协会，一般被认为是人文学科，尤其是英语国家人文学科的风向标。对任何新的研究方向或者领域而言，能在年会上有专门的小组或者专题讨论，都无异于对其合法性的肯定。在 2009 年的年会上，有不少讨论组的主题事实上都是围绕数字人文展开的。这无疑是数字人文在学术前沿地位上的一次重要彰显。

② 威廉姆·庞纳佩克是英国文学教授，同时还是一位学术管理人员和高等教育评论家。他自 1998 年开始在《高等教育纪事报》担任专栏作家，并是《纽约时报》《Slate 杂志》的撰稿人，发表了多篇有关文学与文化、高等教育和数字人文的文章，在美国高等教育领域具有一定的影响力。

③ Pannacker, W. (2009, "The MLA and the Digital Humanities," Brainstorm: The Chronicle Review's blog, Dec. 28, 2009, <http://chronicle.com/blogPost/The-MLA-the-Digital/19468/>.

④ 参见 Geoffrey Rockwell 和 Stéfan Sinclair 在 the Alliance of Digital Humanities Organizations (ADHO) 2012 年会上的文章，"The Swallow Flies Swiftly Through: An Analysis of Humanist" <http://www.dh2012.uni-hamburg.de/conference/programme/abstracts/the-swallow-flies-swiftly-through-an-analysis-of-humanist/>.

⑤ 参见加州大学洛杉矶分校“数字人文中心”所整理的相关项目及机构信息：<http://www.cdih.ucla.edu/resources/us-dh-academic-programs.html>。

⑥ 参见 Susan Hockey, "The History of Humanities Computing", *A Companion to Digital Humanities*, ed. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Oxford: Blackwell, 2004; 另参见 Diane M. Zorich, *Transitioning to a Digital World: Art History, Its Research Centers, and Digital Scholarship*, <http://www.kressfoundation.org/news/article.aspx?id=35338>。

izations (ADHO)、Association for Computers and the Humanities (ACH)、Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC) 和 Society for Digital Humanities/Société canadienne pour les humanités numériques 等。这些协会将不同学校及地区的数字人文中心及学者整合起来,形成了一个庞大的国际学术社区,定期组织会议及各种学术活动。值得注意的是,美国国家人文基金(National Endowment for the Humanities)在2006年成立了“数字人文创新项目(the Digital Humanities Initiative)”,2008年更名为“数字人文办公室(the Office of Digital Humanities)”,为美国的数字人文项目提供资金支持。类似的国家性组织还有英国的联合信息系统委员会(JISC)、加拿大的社会与人文科学研究会(SSHRC)等。此外,私人基金会也开始关注到数字人文这一新兴领域,并资助开展了大量的数字项目及相关研究。应该说,从学术研究、组织机构和经费资助方面,数字人文获得了越来越多的关注和支持,在学界势头渐盛。与此同时,数字人文的横空出世与日益繁荣也引起了诸多争论。这些争论有来自数字人文内部的,也有来自人文学界的非数字人文的学者,主要的议题包括“数字人文”究竟是什么?其研究对象及研究方法是什么?什么样的学者在从事这个领域的研究?它又是为什么得以在当代学术环境与社会语境中出现和发展起来的?面对未来,“数字人文”对于人文研究领域又有什么意义?围绕这些问题展开的争论一方面体现了数字人文学者对数字人文的自觉性认识和反思;另一方面则显示了数字人文作为一个新兴领域在人文学科的发展过程中所面临的挑战和时代意义。

历史变化: 数字人文定义

数字人文的定义是随着数字人文的发展而变化的。数字人文由“人文计算”(humanities computing)发展而来,所以早期的数字人文被认为是通过引进计算机、统计学等技术和方法对人文学科的问题进行辅助性研究,数据库、计算语言学、量化分析和超文本卡片等技术被大量的应用,因此,数字人文被认为是使用计算机进行量化分析的一种人文研究方法,体现出的是方法论上的一种革新;之后,随着网络技术的发展和数字化技术的广泛应用,使得数字人文的研究和应用领域变得更加宽泛,强调数字技术文化和环境中的人文研究,将人文问题与数字技术与媒介研究结合起来,讨

论复杂的数字环境中的人文知识发展状态和问题，研究方法更加强调跨学科性、动态性和混杂性，并对印刷文化和基于印刷文化的传统出版模式进行了有意识的反思；而在近几年，数字人文的定义变得更加的具有兼容性，尽管计算语言学已经逐渐自成一个学科，但数字人文还是将其考虑在内，并包括了除了传统的文学、历史、考古、艺术史等研究领域之外的数字文化、媒介文化、软件研究、编码研究等，更多的是从数字时代出发考虑重构人文知识的脉络和内容，试图从新的技术角度去构建当代知识系统和认知方式。^①这就使得数字人文具有了普遍性的跨学科意义，超越了早期的方法论和工具论的认识。有关更为具体的数字人文的历史，我们可以从《人文计算的历史》这篇文章中得到更为深入的了解。

作为从事计算机与人文学科交叉研究长达 25 年的资深学者，苏珊·霍基教授亲身经历了许多数字人文发展的历史性事件：参与创办并主持过两个最重要的数字人文组织，即“文字与语言计算学会”（Association for Literary and Linguistic Computing，缩写为“ALLC”）和“计算机与人文科学学会”（Association for Computers and the Humanities，缩写为“ACH”）；她担任过两届“文本编码倡议”（The Text Encoding Initiative，缩写为“TEI”）指导委员会的主席，并长期推动北美及英国人文科学的电子文本标准的统一化进程；她曾就职于英国的牛津大学、伦敦大学，美国的罗格斯大学、普林斯顿大学和加拿大的阿尔伯特大学，担任教授或数字人文方面机构的主管；她独著或合著了七部著作和 30 多篇论文，其中《计算机在人文科学中的应用指南》（*A Guide to Computer Applications in the Humanities*）出版于 1980 年，是最早讨论计算机在人文科学中应用的著作之一。这篇《人文计算的历史》正是霍基为《数字人文指南》^②所撰写的第一章。在这章中，霍基介绍了从 1949 年到现代（该书发表时间为 2004 年）数字人文领域的发展历史。

她将这段历史共分为四个阶段。从 1949 年到 1970 年代是“起始”阶

① 参见 David M. Berry, “Introduction: Understanding the Digital Humanities”, *Understanding Digital Humanities*, Edited by David M. Berry, Palgrave Macmillan, 2012; Todd Presner, ‘Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge’, Version 1.6: Jun 8, 2010 9: 56 am-0500, <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>。

② Susan Hockey, “The History of Humanities Computing”, *A Companion to Digital Humanities*, ed. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth. Oxford: Blackwell, 2004.

段,以罗伯特布萨神父和 IBM 合作的“阿奎那项目”为代表,其主要致力于在语言学研究方面,使用基于穿孔卡和磁带存储的计算机对古典文本进行语汇索引、作者身份界定等文本分析研究工作,其间最具代表性的文档索引方式为 COCOA,出现了首个主题研讨会、学术期刊和专门的研究机构。

1970 年代到 1980 年代中期是“联合”阶段,伴随计算机的逐渐普及和一系列在英美召开的定期研讨会,数字人文学者之间、计算机和人文学者(主要是语言学学者)之间进行了联合,以最优化资源投入最大化研究成果,以 COCOA 二代、牛津语汇索引程序(OCP)和希腊语库(TLG)为代表的一系列程序被开发出来,主要致力语料库的建设与对文本创建、维护和存储方面的程序联合开发与推广。在这期间,文字与语言计算学会(ALLC)及其会刊在英国创建,“人文学科计算国际研讨会”(Computing in the Humanities,缩写为“ICCH”)及其脱胎而来的“计算机与人文科学学会”(ACH)在北美成立。此外,除了更多的数字人文的研究工作外,这些中心也开始为学生开设相关课程。

1980 年代中期到 1990 年代早期被霍基教授称为“新发展”阶段,其间个人计算机的出现促使更多的学者通过更加便捷、有效和创新的方式进入到数字人文领域中,而电子邮件,特别是 1987 年 humanist 邮件列表的出现,使得数字人文领域的学术共同体以一种更具有影响力的方式实现了在线虚拟。在这个阶段中,最重要的成果是文本编码倡议(TE)《电子文本编码和交换指南》(Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange)。另一个值得关注的现象则是计算语言学逐渐从计算人文学中独立出来。

1990 年代早期到现在的“互联网”时期是数字人文的成熟阶段。由于互联网特别是万维网的出现,使得计算机,特别是图形界面的计算机及超文本成为任何人都可以介入和使用的资源,大量冠名为“档案”的学术出版和研究项目在网络空间中出现,并聚集了包括学者、编辑、图书馆员和程序员在内的一批致力于数字人文研究的团队,高校出现了数字人文的专业,艺术领域也出现了相关项目,数字人文的边界得到了极大的拓展。

霍基教授的文章主要是从整体面貌上对数字人文的发展里程进行概括和描绘,其线索为技术与学科发展的路径,并未较多涉及该领域内部的理论问题和面临的挑战。后一点将在另外两篇译文中有所体现。

多元混杂：数字人文实践者

作为一个多学科的复杂领域，数字人文的从业人员的身份也出现了多元性，其中包括了传统意义上的人文学者，他们隶属于英语系、历史系、文学系、哲学系、人类学系、艺术史系、媒体及电影系等，同时还包括了非传统意义上的人文学者，其中包括了图书馆员、计算机系的教授或程序员、网站开发人员、界面设计师、多媒体编辑师等。他们的研究成果也不再仅仅是发表在学术期刊上的论文，或者是由出版社出版的著作，也包括了数据库、数字档案库、数字平台、网站及数字图书馆等。那么该如何界定数字人文研究者的身份？

我们可以从《人文学科，数字化！》中得到一点启示。该文的作者凯瑟琳·菲茨帕特里克出生在1967年，是数字人文领域里的中青年一代。她目前在美国波莫纳学院（Pomona College）担任教授，同时还是纽约大学的访问研究教授和现代语言协会年会学术交流办公室（Scholarly Communication at the Modern Language Association）的主任。她已经出版了两本专著，并担任了著名的数字学术网络平台 Media Commons 的编委。《人文学科，数字化！》最早发表在《高等教育纪事报》^①，后又被收入《数字人文之辩》中。^②在这篇文章中，菲茨帕特里克教授从“数字人文”的单复数及定义出发，对“数字人文”的定义、“数字人文”与“人文计算”、“数字人文学者”三个广泛被讨论的问题进行了阐释。她认为，“数字人文”主要包括两方面：第一是使用计算机来研究传统人文科学中已有的问题；第二是使用计算机来提出/生成一些“人文导向”的问题。同时，她还指出尽管“数字人文”是产生于“人文计算”领域，但名称的转换并不仅仅是为了吸引更多人文学者加入该领域而采取的策略，它还是从内部技术的发展和学科外延的扩大而对学科内涵和外延的一种修正。与此同时，这种学科定义上的改变也体现在学术群体的变化上，“使用数字技术来研究传统人文对象的学者”和“用当代人文学科

① <http://chronicle.com/article/The-Humanities-Done-Digitally/127382/>, 2011-5-8.

② Kathleen Fitzpatrick, “The Humanities, Done Digitally”, *Debates in the digital humanities*, edited by Matthew K. Gold, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

方法来研究数字对象的学者”同时存在于这个领域之中。但她也指出,这种学术边缘和主体的混杂性并不是说“数字人文”可以用在任何使用数字技术或者研究对象数字化的项目或者研究中。应该说,菲茨帕特里克教授的文章中体现出的强烈的理论自觉和学科建设意识并非是个案。我们在其他的著作或者文章中都可以看到类似的观点。比如《数字人文宣言2.0版》就对“数字人文”及数字人文的从业人员进行了详细的描述。宣言试图通过对该领域的细致说明和边界划定来树立其旗帜,确立其合法性。尤其明显的是,宣言特别对数字人文的职责进行了说明,其中包括“对人文科学中的知识的质量和方向进行拓展”“增强人文学科中知识的边界与影响”“直接介入丰富、多向模式与类型的人文学术交流和实践的设计与发展过程”等。^①可以看出,这种职责感主要出于两个方面:一方面是对人文学科内涵的拓深;另一方面是对实践性的强调。由此也引发出了对于数字人文学者身份的讨论,究竟谁是数字人文的真正主导者?是那些使用新的媒介技术对传统人文学科进行辅助研究的人?还是那些相信数字人文真的可以改变未来学术研究前景的人?尽管比较激进的年轻学者认为数字人文学者必须使用技术去“成就事情”(Building Things),甚至要求人文学者学会编程。^②但对于大部分没有计算机专业基础的人文学者来说,这样的要求实在太高,而且也会使得数字人文的专业门槛过高,而导致人们对其产生望而生畏的感觉,尽管这个领域对于技术的一般要求已经远远高于其他人文研究领域。与此同时,年轻学者们在学科建设和学术群体上的强烈自觉已经引起了传统人文学者的反应。但这种对传统人文研究的激进态度在面对现存的学术评价体系的时候,也遭遇了打击。很多年轻学者在找工作或者晋升评估的时候,发觉自己所做的事情并不能帮助他们保住工作或者获得一份终身教职。正如史蒂夫·拉姆齐和杰弗里·洛克威尔所说的:

他们是学术编辑、文学评论家、图书馆员、科研计算人员、历史

① *The Digital Humanities Manifesto 2.0*, 2009-05-29, <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto-20/>.

② Stephen Ramsay, "Who's In and Who's Out", <http://stephenramsay.us/text/2011/01/08/whos-in-and-whos-out/>.

学家、考古学家和经典诠释学者，但他们的工作完全都是与 XML、XSLT、GIS、R、CSS 和 C 有关。^① 他们建造数字图书馆，涉足文学文本的“深度编码”，创造出罗马废墟的 3D 模型，生成语言学现象的表格和图形，开发应用软件，甚至（在一些重要的议题上）还自己编写软件以使得其他学者更容易进行他们的学术工作。^②

这里提到的任何一种成果，都无法被认为是传统意义上的学术成果。尽管现在数据库作为科研成果普遍被接受，但对于学者个体而言，还是需要有一些出版物证明自己的“独创性”或“创新性”的学术研究价值。这就需要学者在时间安排，科研内容方面兼顾两方面的要求，而纸质出版物和同行评议（peer review）的整个过程又与数字人文的开放性和协作性特点相冲突，这就使得数字人文的学者处在两难的境地。而与此同时，这也对整个学术生态环境提出了挑战：如何对数字人文学者的数字学术成果进行评估？如何评价不同人员，包括技术、编程、图书馆人员在项目中的贡献？如何使高等教育的教学工作从数字人文的科研成果中受益？这些问题都成为了近年来数字人文领域所关心的热点问题。

危机突破：数字人文的出现

数字人文的出现绝非偶然，这是整个时代发展的趋势。我们可以沿用凯瑟琳·菲茨帕特里克思路，结合英美学界的情况去看待数字人文的出现，一方面是传统人文学科开始将数字文化及其相关的社会、文化、思想问题作为考察对象，进行研究，那这个范围就非常的广阔了，涵盖了几乎所有的人文学科，数字人文可以被认为是传统人文学科发展的新阶段；另一方面则是数字人文是对那些将数字技术施用于传统人文学科研究的统称，

① XML，可扩展标记语言，用于标记电子文件；XSLT，可扩展样式表转换语言，是一种对 XML 文档进行转化的语言；GIS，地理信息系统；R，一种免费的软件编程语言和统计计算与图形的软件环境；CSS，层叠样式表单，为标记语言提供显示层；C，一种通用的编程语言，广泛用于系统和应用软件的开发。——译者注

② Stephen Ramsay and Geoffrey Rockwell, “Developing Things: Notes toward an Epistemology of Building in the Digital Humanities”, *Debates in the digital humanities*, edited by Matthew K. Gold, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

这种施用所导致的结果包括了方法论上的革新、研究领域的拓展和新研究问题的出现。这两方面的合力使得数字人文的内涵与外延都变得复杂和多样,而采用“数字人文”这个名称来统称繁多复杂的各种现象本身就带来了一些问题。比如数字人文是否真正挑战了传统的人文学科?数字人文对传统人文研究的突破在哪里?

美国著名文学理论家和公共知识分子斯坦利·费什教授就在他的《纽约时报》的专栏文章中表达了传统人文学者的这种关切。^①在这篇名为《数字人文及其不朽》的短文中,费什教授从自身的经历出发,提出了数字时代传统人文学科所面临的挑战:“……还因为博客总是暂定的、瞬息的、交互的、公共的、随时被质疑的、中断的、可篡改的,以及无意终止的。而我在至今50年的职业生涯中,一直都致力于建构一些具有决定性、丰富性、不朽性和确定性的论述,其中最重要的一点是,这些论述都是我自己的。”^②作为一个从事多年人文研究且德高望重的学者,费什教授写文章来分析数字人文对学科的影响,表明了他对数字人文的态度:是值得被研究的对象;更有趣的是,他还从自我经验出发,清晰地意识到数字人文所宣称的一切正是和他在过去50年所努力奋斗追求的成就相冲突。无论这是一种写作策略还是真实的情感表达,这篇文章开头的两段都清晰地表明了数字人文已经成为了人文学者们正在思考的问题,或者说数字人文已经让传统人文学者开始严肃对待这个问题。数字人文不是小事,而正如马修·戈尔德(Matthew K. Gold)在《数字人文的时刻》(*The Digital Humanities Moment*)中说的“最近在流行出版物,比如《纽约时报》《自然》《波士顿全球》和《高等教育纪事报》上发表的有关数字人文的诸多报道都已经证实了数字人文不像《高等教育纪事报》在2009年报道的那样,仅仅是‘下一个大事件’,而就是一个‘事件’,正如同一个报纸在2011年报道的那样。”^③但是对于像费什这样的资深教授而言,数字人文这样的新事物是大事件本身就是值得怀疑的,更何况其“伟大”之处更多的是通过这个群体自己的摇旗

① Stanley Fish, “The Digital Humanities and the Transcending of Mortality”, 2012-01-09, 9: 00 pm. <http://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/>.

② Ibid.

③ Matthew K. Gold, “The Digital Humanities Moment”, *Debates in the Digital Humanities*, Matthew K. Gold ed., Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

呐喊所证明的。因此费什教授对数字人文的主张进行了深入分析，他指出凯瑟琳·菲茨帕特里克对传统观念中的“作者”和“文本”的批判是数字人文的切入点，也正是在这个意义上，菲茨帕特里克教授所提出的“过程中的文本”概念消解了单一、权威作者和稳定、指向文本的存在意义；而当作品成为意义的链条，权威作者成为文本参与者的时候，意义的生产就变成了无所不在、无所依托的东西。费什教授颇有些讽刺意味地将之比拟为弥尔顿《失乐园》中没有终结、只有过程的“神秘舞蹈”，在这个过程中主体（在这里并不明确谁是“主体”）从时间、意义甚至是宿命解脱出来，沉浸在“神性”（在这里等同于“数字性”）的迷狂中。在他看来，这种太过“轻易”地与宿命的抗争恰恰是一种数字人文所反对的线性思维，因为数字人文总是许诺在数字时代到来以后，一切因旧的权威所引起的病症都将会在新的社会语境中被治愈。而与此同时，费什指出这样的许诺并非那么单纯，事实上其背后至少有两个政治性因素，一个是对于过去几十年来高校专业化、学科间沟壑日益加深的革命性反抗；另一个则是年轻学者们试图通过这种技术上的“先天优势”来反抗在科研经费日渐萎缩情况下的悲惨处境。同时，费什教授根据数字人文研究者的说法，总结了数字人文可能具有的“优点”：打破大学的墙壁让更多的人进入“校园”和教给学生一些“职业”技能。最后，他似乎“不经意地”却又“意犹未尽地”抛出了一个问题“数字人文真的能够彻底改变我们对人文目标（和人文工作）的理解吗？”他接着用数字人文的先驱人物杰罗姆·麦克盖恩（Jerome McGann）的观点进行了引述式回答，当然，他的最终答案是——请听下回分解。

应该说，费什教授的想法在某种程度上是合理的，因为数字人文的出现确实有着当代学术大环境的影响，美国教育财政预算逐年减少，大学特别是公立大学的科研经费也不断被削减，尤其是2007年以来的美国经济危机使得很多大学出现薪酬停涨和岗位减少的情况。在这种情况下，每年数以万计的人文学科博士们毕业，进入求职市场找工作，他们面对的生存与竞争压力可想而知。同时，就算是那些已经在高校获得教职的年轻学者们，也面临着相似的生存难题：很多原本是终身教职的全职工作被削减为兼职的临时工作；岗位工资被减少，连年不涨薪；项目经费紧缩，研究难以获得资助，等等。在这样的情况下，“数字人文”作为一个新领域无疑为人文学科的年轻学者们打开了一个可能性的通道：新学科的建立往往意味着新

的研究机构的建立、科研岗位的增加和研究经费的支持。这一方面可以从近20年来各种数字人文研究机构的建设看出来——每一个研究机构的成立都需要数字人文方面的专家，而这主要是中青年学者；另一方面，美国国家人文基金（NEH）的“数字人文办公室”每年都要提供几十万美金的科研经费来支持美国的研究机构开展数字人文方面的研究项目。与此同时，NEH还与美国本土的自然基金会（NSF）、英国的联合信息系统委员会（JISC）、加拿大的社会与人文科学研究会（SSHRC）联合举办了“the Digging Into Data”的竞赛，鼓励这几个国家间的团队合作，共同开展相关的数字人文研究课题，2011年几个机构就此竞赛提供的科研资助总计达到了640万美金。这足以让年轻的学者们感到欢欣鼓舞。

此外，年轻学者们为此激动的另一个原因是：他们是数字（digital born）的一代，在成长的过程中就已经逐步熟悉了数字媒介环境及各种硬件和软件的应用。他们很自然地就将数字媒介应用于他们的研究之中，这不需要他们去做知识结构的调整或者补充。相反地，他们在这种自由的结构转换中发现了自身的优势，他们比上一代的学者们更容易去适应新的技术、更敏感地发现新的学术问题、更加方便的与学生开展交流，同时，也更加灵活地顺应了社会的需要。在这点上，他们这种似乎是“与生俱来”的“天赋”让他们尝到了技术与人文研究相结合的甜头，他们自然更愿意推动这个新的学科、新的研究导向、新的研究方法和新的教学法的发展。费什教授将之称为是政治性的，确实不为过。但他也忽略了一点，数字人文的发展是有其历史脉络的。之所以现在出现大量有关数字人文的论文和著作的原因也是因为在过去40多年的积累中，形成了大量的数字技术、数字项目的成果和实践经验，这种历史的发展使得年轻的学者们有了足够的底气去为这样一个新的学科摇旗呐喊，为他们所熟悉和擅长的一切进行辩护，为他们可预见的未来进行欢呼。

开放、协作与多元创新：数字人文的价值

数字人文的发展不仅仅是一种现实的、功利的需要，同时也是因为数字人文已经发展到了这样一个阶段，即，需要确认自身的合法性地位。这点我们从霍基文章中也可可见一斑。虽然“数字人文”的开端是从1949年开始，但在此之前，计算机及现在称为“新媒体”的数字媒介已经开始

发展起来。信息时代的到来已经使得“数字化”成为了一个出现在社会各个领域中的重要问题。尽管这种技术对人文学科的渗透是从语言学开始的，但在之后的若干年中，已经有越来越多的人意识到从理论层面对技术与人文的交叉应用与研究将会是未来的一个重要趋势。比如超文本的理论研究、新媒体理论以及电子文学的研究等，都已经形成了一定的气候。在这样的一个环境中，数字人文的独立与兴盛已经成为了不可避免的结果与不争的事实。在这个意义上，费什教授最后所提出的问题似乎已经有了答案：人文学科的面貌将因数字人文的出现而被彻底改变。当然，这并不是说传统人文学科的研究就不会存在。事实上，正如在数字媒介时代印刷媒介并没有彻底消失，网络的出现也没有替代电视机一样，新的技术所带来的变化更多地是增加了可能性与多样性，让人们在新的社会条件下多了一种选择，一种可能，由此也会带来一种新的变化与路径。而数字人文所带来的影响也恰恰是看到了传统人文科学在新的时代的困境下去试图突破的可能性。

一般来看，数字人文最被认可的价值在于其开放性、协作性和多元创新性。在此，将结合一些具体的研究项目对这三点进行分别的说明。同时值得注意的是，这三个特点并不是独立的，更多的时候是以一种相互交叉的综合方式呈现。

开放性是数字人文项目所具有的共性，这主要体现在四个方面。首先，数字人文出现的初衷很大程度上是因为学者意识到单靠个人的力量是难以解决更大范围内的问题，因此更加倾向于资料的交换和共享。这一点在很多大型的数据库建设上都可以看到。原有的图书馆或者资料库强调物理意义上的保存，学者想要得到某些资料必须去固定在某个地方的图书馆或者资料库去查阅资料，查阅之后又成为了个人收藏，这导致了资料的单一性、有限性和交叉浪费。而在线数据库的建设使得学者更有效的在一定学术群体内更大程度地获得资料，并且消除了时间、精力和经费上的重复劳动与浪费。其次，在信息时代，大规模的信息处理技术把学者从单一个体角度的研究中解放出来，可以从更为宏观的角度看待原本独立的现象，并通过更多的数字工具来处理大规模的数据问题。这也促使了很多开放资源的软件出现，比较具有代表性的是前面提到的 TEI，这种团队工作的结果使得多类型文本编辑与标记在更大的学术范围内得以施用，同时，学者又根据个体项目的特殊性对 TEI 标准进行修订和改进。类似的项目还有乔治梅森大学

(George Mason University) 的历史与新媒体中心 (Center for History and New Media) 开发的 Zotero 和 Omeka。Zotero 是一个面向学者的免费开源软件,可以帮助学者非常容易地去收集、整理、引用和分享个人的学术资源。^① Omeka 则是另一个基于在线收藏的内容管理系统,同样是免费和开源的。这个软件支持用户发布和展示其个人收藏的研究内容,并允许用户自由开发和使用插件以满足个性化定制的需要。^② 这两个学术性的软件都是由大学开发,并完全是公益性的项目,这使得学者在最少劳动力和经费付出的情况下,也可以完成在线数据库的建设。再次,这种免费数据库和技术工具 的分享,也促进了在线学术团体的出现和扩展。因为大家使用了共同的技术语言,所以他们得以在同一个平台上共享信息,并且共同讨论在各自数据库建设中出现的问题,这就使得信息的交流和共享获得了一个共用的通道,变得更为通畅和方便。与此同时,学术出版方面也开始出现了在学术团体内的版权共享和开放发表。很多重要的数据库,比如在超媒体文本档案方面很著名的罗塞蒂档案库 (Rossetti Archive)^③ 就使用了创作共同版权 (Creative Commons License, 简称“CC”版权),允许学者在尊重版权规定的情况下,免费使用在线档案库中收藏的但丁·加百利·罗塞蒂的作品,而不需要去征求遍布世界的原本所有人的许可。而另一个有关开放发表 的例子是《数字人文季刊》(Digital Humanities Quarterly),作为一本有关数字人文的学术期刊,该杂志采取了同行评议且使用了“CC”版权下的开放访问方式,是学术杂志出版领域的一个先驱,已经成为了目前数字人文领域的一本重要期刊。可以说,开放性已经成为数字人文领域的一个重要共识。当然,这与开发者多为大学和非盈利性公益组织有关——这些开发者一般都是由像美国国家人文基金这样的国家机构或者非盈利的个人基金会资助;另一方面也与数字文化强调开放共享的互联网精神有关——互联网从出现伊始就强调最大限度的开放与共享。

有关协同性,则更多地体现在开发团队构成和内容建设上。我们以乔

① Zotero 组织网站, <http://www.zotero.org/>。

② Omeka 组织网站, <http://omeka.org/>。

③ 罗塞蒂档案库是由弗吉尼亚大学英语系的杰罗姆·麦甘恩 (Jerome McGann) 教授牵头,10 多家图书馆、画廊、博物馆和大学共同参与支持建设的有关英国画家、诗人、插图画家和翻译家但丁·加百利·罗塞蒂的一个在线档案库,包括了他的大量手稿、绘画作品、诗稿等珍贵材料的高质量的数字图片和文本内容。网址: <http://www.rossettiarchive.org/>。

治梅森大学的历史与新媒体中心为例。在该中心的成员网站上可以看到，其成员包括了研究人员、项目管理员、软件程序员、网站开发员、多媒体开发员、网页设计师等 40 多人，其主要职能包括教学、培训、研究、工具开发、数据库及在线档案库的建设等。历史与新媒体中心作为美国数字人文机构建设方面的成功案例，已经成为了数字人文领域的领导性机构，他们开发的 Zotero 和 Omeka 已经被学者及一般民众大量使用。这种“研究人员+技术开发人员+项目管理人员”的机构组成方式几乎已经成为英美数字人文研究及相关项目建设的标准配置。^①其好处也是显而易见的，即学者与技术人员各取所长，共同合作开发研究课题，从而避免了各自专业上的短板，更好地使得双方的专业技术得到最大程度上的发挥。但这种组织也要求双方都要对对方的专业领域有所了解，研究人员必须要了解如何在技术上最大限度、最准确地体现自己的学术专长，而技术人员也要知道怎么开发和使用技术才能最大可能地去实现研究者的设想，或者为研究者提供一种新的思路和方法。在这个过程中，双方都在不断地磨合，相互促进。^②至于内容建设而言，团队共建或者更大范围内的学术团体共建已经成为了一种必须条件。对于开发者而言，建设数据库的初衷是出于大规模的资料共享与交流，那就必须最大可能地确保资源的开放性、多样性和兼容性，那么就需要对资源的来源进行多方面的收集，这就不可避免的涉及了不同地区、不同机构甚至是不同国家的团队合作。以哈佛大学（Harvard University）的中国传记数据库项目（The China Biographical Database）为例，其合作机构和成员就来自美国、欧洲、日本、中国、中国台湾等多个国家和地区的多个大学及图书馆。该项目定期组织培训及工作讨论会，对基于数据库的内容建设及研究方法进行集体讨论。^③与此同时，数字项目的开放性又使得数字项目的建设要经得起用户的批评和挑战，如果在数据收集和整理上就存在问题的话，很难在用户中获得认可。因此，相应地，用户的参与、反馈和批评也被认为是数据库内容建设的一部分。这种开发者和用户之间的动态互动关系构成了数字人文的一个重要特点。

① 团队的构成也可以从美国国家人文基金资助名单上可以看到。

② 本文作者曾和该中心的公共项目主任莎伦·里昂（Sharon Leon）进行过交流，对于该中心的情况有一定的了解。

③ 参见数据库网站 <http://isites.harvard.edu/icb/icb.do?keyword=k16229&pageid=icb.page76535>。

尽管费什教授认为现在谈数字人文的价值或许还为时过早。但对于数字人文领域而言,这已经是很多学者的切身体会,他们确实实地体会到了数字人文所具有的创新性意义。比如丽萨·斯皮罗(Lisa Spiro)就专门谈到了“数字人文的价值”问题,除了已经谈到的开放性和协作性外,她还特意谈到了多元性(Diversity)和实验性(Experimentation)。^①在斯皮罗教授看来,数字人文的学术团体构成的多元性和工作内容的实践性是数字人文的重要创新价值体现。从理论上的研究价值来看,数字人文为人文学科提供的新的研究视角和知识建构方式则更为重要。正如在评价传统人文学科的时候,我们很难笼统地概括评价所有学科的价值一样,对数字人文的评价必须要深入到各个学科的内部去进行讨论。在这里,以笔者较为熟悉的文学研究领域而言,有两个例子可以作为代表,一个是基于传统的文学对象的罗塞蒂档案库(Rossetti Archive),一个是基于新出现的电子文学现象。前者是一个在线的多媒体文本编辑数据库,将罗塞蒂的多种手稿、绘画作品、多版本的诗作以超媒体的方式编辑、呈现在以互联网为技术支持的档案库中。许多学者认为这种新型的文本呈现和编辑方式挑战了传统的“文本”,并提出了新的问题,其中包括对“印刷文本的反思”、“文本”边界、“文本定义”和“基于多媒体的文本”等问题。^②后者可以从近几年关于电子文学(Electronic Literature)的研究中略见一斑。尽管电子文学是一个自成一体的学科,但近年来也逐渐将自身置于数字人文的大框架之下。电子文学是数字媒体时代的新产物,从超文本研究到交互小说、数字诗歌等,开创了新信息时代的文学创作与表达模式,而其相关的研究也从新媒体研究、媒介文化、生物学、拓扑学等理论中汲取了养分,构成了一种结合了媒介研究、编码研究、硬件研究、文本研究、文化研究、文学批评等多种理论方法在内的研究方式,为解读新时期的新现象提供了新的视角和方法。^③

① Lisa Spiro, “This Is Why We Fight”, *Defining the Values of the Digital Humanities*, *Debates in the digital humanities*, edited by Matthew K. Gold, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

② 参见 Jerome McGann, *Radiant Textuality. Literature Since the World Wide Web*. New York: Palgrave/St Martins, 2001.

③ 参见凯瑟琳·海勒丝的著作, K. Hayles, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, University of Notre Dame Press, Spring, 2008.

历史在继续，争论也在继续。数字人文作为一个正在不断发展、壮大中的学科领域，现在还难以对之加以定论，但可以肯定的是，在未来的世纪里，这已经成为学术领域中的必然趋势。对于人文学者而言，不论是主动地还是被动地，都已经身不由己地被卷入其中。这或许从我们开始用计算机写作论文的那一刻就已经开始了。