

А. Ю. Демшина

**Digital Humanities: гуманитарная наука в ситуации медиакультуры**

В статье рассматриваются достижения и проблемы, которые существуют в рамках цифровых исследований в контексте развития медиакультуры, в рамках которой виртуальная реальность перестала быть ситуативной опцией. Медиакультура оказывается феноменом, работающим в двухстороннем режиме: с одной стороны она порождение нашей цивилизации, с другой она трансформирует нашу культуру. Digital Humanities сосредоточены на различных способах обработки и презентации информации, в то же время любая работа по отбору данных предполагает наличие угла зрения, этических и идеологических оснований самого отбора и контекста презентации результатов исследования. Критика Digital Humanities может быть рассмотрена и позиций необходимости «снятия культуры» Р. Барта. Снятие культуры предполагает развитие постмодернистской идеи необходимости вскрытия того, насколько наши представления о мире предопределены определенными культурными схемами, языками и жанрами, в том числе насколько не нейтральной является медиакультура в целом и цифровые исследования в частности. В отсутствие критики, договоренностей об этических нормах, социальной ответственности риски состоят в том, что мы позволяем медиакультуре и цифровым инструментам исследования в некотором смысле диктовать нам тип общества, в котором мы живем.

Ключевые слова: Digital Humanities, цифровые исследования, медиакультура, критика медиакультуры, М. Бахтин, Л. Манович, Д. Снап, проекты Digital Humanities

Anna Yu. Demshina

**Digital Humanities: humanities and media culture**

The article examines the achievements and problems that exist in the digital research in the context of the development of media culture, today virtual reality has ceased to be a situational option. Media culture turns out to be a two-way phenomenon: on the one hand, it is a product of our civilization, on the other hand, it transforms our culture. Digital Humanities focus on different ways of processing and presenting information, at the same time, any data selection work presupposes the presence of an angle of view, ethical and ideological grounds for the selection itself and the context for the presentation of research results. Criticism of Digital Humanities can be viewed from the standpoint of the «remove culture» by R. Barth. The removal of culture presupposes the development of the postmodern idea of the need to reveal how much our ideas about the world are predetermined by certain cultural schemes, languages and genres, including how non-neutral media culture in general and digital research is. In the absence of criticism, lack of agreements on ethical norms, social responsibility, the risks are that we allow media culture and digital research tools in a sense to dictate to us the type of society in which we live.

Keywords: Digital Humanities, digital studies, media culture, criticism of media culture, M. Bakhtin, L. Manovich, J. Schnapp, Digital Humanities projects

DOI 10.30725/2619-0303-2021-1-21-27

Digital Humanities (цифровые гуманитарные науки, цифровые исследования) в современной ситуации стали одним из самых перспективных направлений созданий проектов в области культурологии, искусствознания, лингвистики, истории, философии, археологии, музыки, педагогики. Эксперименты в поисках возможностей компьютерных технологий в гуманитарных науках активно начали осуществляться в США и Великобритании с середины XX в. К предыстории Digital Humanities в рамках гуманитарных наук можно отнести достижения в рамках анализа текста как информационной системы, разработки герменевтики, формального анализа явлений культуры и искусства, иконографии, семиотики. Неслучайно Лев Манович, один их авторитетных

исследователей новых медиа, говорит о том, что Россия – пионер в цифровых гуманитарных науках: «В России было поколение ученых, которые предложили формализованные модели культурного анализа, – это Михаил Бахтин, Андрей Белый, Виктор Шкловский и т. д. Именно они вдохновили меня на исследования в данном направлении» [1]. Именно Лев Манович впервые ввел в научный оборот такое выражение, как «Software Studies», обосновал концепт «цифровая культура».

Суть актуальных Digital Humanities: интеграция достижений гуманитарных дисциплин с возможностями компьютерной обработки данных. Цель подобных междисциплинарных проектов – сбор и визуализация данных, эффективная ра-

бота с информацией, интеллектуальный анализ данных, создание ресурсов для образования и самообразования. Акцент делается на возможности новых научных открытий и исследовании проблем, связанных с необходимостью обработки больших объемов информации. Отдельный аспект применения Digital Humanities – создание коммуникативных сред, релевантных для специалистов в различных областях или для конечного потребителя (зрителя, читателя). Подобный подход используется для масштабных проектов и при изучении узких аспектов конкретной темы. Digital Humanities становятся основой для создания интересных проектов на стыке исследований технологий, культуры и искусства. Например, арт-проект Льва Мановича под названием «Selfie City» [2], в котором он стремился запечатлеть коллективное производство селфи по всему миру и использовать геотеги на каждой фотографии, чтобы рассказать историю о местах, где люди через свои мобильные телефоны производят эти бескрайние моря самовосприятия. В проекте была использована технология графов. Такой проект – это и технологический эксперимент, и арт-событие, и историко-культурный документ, содержащий статистические данные. Метод графов так же был применен в проекте «Francis Bacon Network lord chancellor, politician, and philosopher», посвященном различным аспектам исследования наследия Ф. Бэкона [3].

Уникальный проект «The Cambridge Guide to the Worlds of Shakespeare» связан с изучением наследия великого английского писателя. На сайте проекта есть информация, которая может быть интересна и полезна и для филологов, культурологов, и энтузиастов, любителей Шекспира [4].

Большой раздел Digital Humanities связан с составлением и цифровизацией, оцифровкой больших архивов текстов и изображений. Цель подобных проектов – не только сохранение, но и нелинейная презентация материалов, что должно провоцировать концептуально новые подходы к представленной информации, возникновение новых контекстов их изучения и восприятия (проект «Oxford Friars», «The Comédie-Française Registers Project» или «Visualizing Broadway»). Проект «Oxford Friars» фактически реконструирует средневековые францисканские и доминиканские фонды в Оксфорде XIII–XVI вв. Проект помещает эти потертые здания в контекст английской литературы, прослеживая оппозицию проектам монахов от их зарождения в 1220-х гг. до окончательного роспуска английских религиозных домов при Генрихе VIII в 1530-х гг. [5].

«Visualizing Broadway» – это еще один исследовательский проект в области цифровых гуманитарных наук. Сосредоточившись на данных о бродвейских постановках, «Visualizing Broadway» исследует театр как область культурного производства, содержит информацию о публикациях и презентациях, освещении в средствах массовой информации и образцы неопубликованных работ. Автор проекта Дерек Миллер, доцент гуманитарных наук Гарвардского университета Джона Л. Леба [6].

Интересный опыт и редкие документы представлены в рамках «Comédie-Française Registers Project». С 1680 по 1791 г. только одной театральной труппе в Париже было разрешено ставить пьесы Мольера, Корнеля, Расина, Вольтера, Бомарше и всех других франкоязычных драматургов. Comédie-Française в указанный период исполнила произведения этих авторов более 34 000 раз. Примечательно, что труппа вела подробные записи кассовых сборов каждого из этих выступлений. Эти ежедневные реестры поступлений, а также содержащиеся в них данные, стали важной частью проекта [7].

Подобные проекты важны и с точки зрения возможности для архивов, музеев открыть свои запасники для специалистов и широкой публики. Такие «учреждения памяти», как музеи, библиотеки и архивы, очень хороши в накоплении, инвентаризации, сортировке и хранении артефактов, составляющих культурный фонд конкретной страны и человечества в целом. Большинство оценок части культурных коллекций, когда-либо выставяемых публике, утверждает, что открытая часть составляет примерно 5–15%; остальное заперто в хранилище так глубоко, что часто недоступно даже штатному персоналу крупных учреждений. Digital Humanities – возможность сделать доступ к ценным архивам доступным для большого количества людей, без угрозы безопасности для сохранности документов и произведений искусства. Каждый подобный проект – это представление больших объемов информации в русле определенной стратегии и научной традиции. Современные технологии дают возможность настраивать поиск и презентацию данных по различным критериям, не только по ключевым словам, но и по концепциям, принципам, демонстрировать неожиданные взаимосвязи различных на первый взгляд явлений.

Важным является направление Digital Humanities, основывающееся на использовании выразительных, экспериментальных, критических форм познания. Такой подход может действительно перевести создание инфраструктуры в принципиально новые формы. Это попытки

создавать новые жанры науки, новые культурные формы, новые модели коммуникаций, которые используют возможности цифровых медиа и вычислительные методы, чтобы рассказывать новые виды историй, расширить круг познания, переосмыслить границы между гуманитарным набором дисциплин и другими дисциплинарными кластерами, такими как социальные науки и естественные науки. Это путь для переосмысления взаимосвязей между наукой и формами публичного дискурса, культурной практикой и экспериментом, научной аргументацией и гражданской и общественной сферой.

С одной стороны, цифровые гуманитарные исследования – это способ создания удобной инфраструктуры для междисциплинарной коммуникации, взаимодействия различных целевых аудиторий, и в то же время площадка для творческой, экспериментальной практики иногда на границе между искусством и наукой. С другой стороны, за последнее время все актуальнее становятся проблемы, связанные с невозможностью нейтральной позиции в презентации данных в подобных проектах, и все чаще поднимаются вопросы о необходимости рефлексии по поводу данных, полученных в рамках подобных проектов. Поэтому Digital Humanities как часть медиа культуры стали как инструментом, так и предметом критического анализа со стороны ученых. На современном этапе медиакультура перестала быть пространством абсолютной свободы, игровой площадкой без правил и ограничений. Параллельно интернет-пользователи сами формируют этические нормы поведения, которые высказываются прямо или косвенно, через реакцию на контент влияют не только на виртуальные, но и на реальные институты. В XXI в. можно говорить о тотальной цифровизации всего. Как отмечают исследователи, «сегодня все чаще говорят о „цифровой культурологии“, „культуре хакеров“, „культуре геймеров“, „цифровом феминизме“, „цифровой педагогике“, „цифровой археологии“, „цифровом активизме“. Соответственно, с приходом „цифры“ в искусство (кино, театр, архитектура, музыка и др.) возникает потребность в выработке методологии изучения новых форм языка» [8].

Виртуальная реальность перестала быть ситуативной опцией. Социальные сети, веб-сайты, агрегаторы новостей, интернет-ресурсы для специалистов стали неотъемлемой частью нашей частной и профессиональной жизни, привычной формой коммуникации. Геолокация превратилась в отдельную институцию, инструмент маркетинга и научных исследований. Медиа создают виртуальный абрис территории, институции, параллельно это образ встроены

и переплетенный с нашим осознанием реальности. В создании медиаобраза города, кроме геомедиа, большое влияние играют социальные сети, служащие проводником различных культурных норм и стандартов. «Инстаграм», «Фейсбук», впрочем, так же имеют геолокационные возможности. «Благодаря онлайн-коммуникациям с удаленными друзьями „здесь и сейчас“ заменяется „там и сейчас“» [9, p. 84].

Медиакультура оказывается феноменом, работающим в двустороннем режиме: с одной стороны, она – порождение нашей цивилизации, с другой – она трансформирует нашу культуру. Ролан Барт писал в своей работе «S/Z» о том, что в современности происходит не преодоление природы, как было в античности, а преодоление культуры [10]. Как отмечает Г. Косиков, Барт рассматривает идеологию как ложное сознание, способ бессознательного самообмана. Ее функция заключается в том, чтобы подменить в сознании человека подлинные мотивы его поведения [11, с. 10]. «Снятие культуры» в таком случае заключается в рефлексии, признании ее не универсальности. По сути, мы имеем дело не с непосредственным восприятием феноменов, а с языками, которые их описывают и которые зависимы от той или иной идеологии. В таком контексте цифровая медиа реальность и ее влияние на наше мировоззрение могут быть рассмотрены как идеологические практики. Об этом все чаще сегодня говорится в научных гуманитарных исследованиях, данный вопрос осмысливается в арт-практиках. «Снятие культуры» в таком случае заключается в рефлексии, признании неуниверсальности ее языка. Ведь, по сути, мы имеем дело не с непосредственным восприятием феноменов, а с языками, которые их описывают и которые зависимы от той или иной идеологии. Инструментами снятия чаще всего выступают идеи, существовавшие до цифровых исследований: исследование речевых дискурсов (М. Бахтин), выстраивание и осмысление диалога как формы коммуникации (М. Лотман, В. Библер, М. Бахтин), герменевтико-феноменологический дискурс (М. Хайдеггера, Г.-Г. Гадамера, Н. Гартмана, Ф. Шлейермахера, В. Дильтея, П. Рикера, Р. Ингардена, Г. Шпета), семиотические и формалистские исследования языка и коммуникации как феномена культуры.

Если говорить о направлениях критики Digital Humanities, то можно выделить ряд значимых моментов: непонятность работы технологий, возможность ошибки или неконтролируемых процессов, которые искажают результат исследования; ненейтральность наблюдателя, который составляет критерии для отбора данных; неполнота получаемой информации; сти-

мулирование цифрового неравенства с позиции доступности технологий, баз данных и возможностей их проверки для большого числа пользователей; неточность цифровых копий книг, документов изображений; несоблюдение полноты выборки, что приводит к спекулятивным выводам; недооценивание идеологической и этической составляющей подобных исследований.

Digital Humanities сосредоточены на различных способах обработки и презентации информации, в то же время любая работа по отбору данных предполагает наличие угла зрения, этических и идеологических оснований самого отбора и контекста презентации результатов исследования. Например, А. Леруа считает неверным чрезмерное доверие к результатам цифровой обработки данных. Он провел сравнение алгоритмического анализа тем в литературных текстах с феноменологическим анализом их динамики во времени, проведенным Г. Блумом. Леруа задается вопросом, могут ли цифровые гуманитарные науки обеспечить действительно надежный анализ литературы и социальных явлений или предложить новый альтернативный взгляд на них [12].

Существует критика со стороны ученых, которые не до конца доверяют алгоритмам, лежащим в основе цифровых исследований. Их главный вопрос: «Что происходит с данными, которые они вводят, и слишком доверяют “черному ящику” программного обеспечения, которое не может быть достаточно исследовано на предмет ошибок» [13, с. 543–564]. Об этом достаточно много пишет такой авторитетный ученый, как Джеффри Шнап, в частности, он обращает внимание на аспекты, связанные с программированием, которые могут решить исключительно гуманитарии. Для проверки работы технической, составляющей сегодня все более востребована опция «критики кода». «Критическое изучение кода – это область гуманистического исследования, который смотрит на весь мир кода и его социокультурные эффекты, и задействованные смыслообразующие структуры» [14]. Например, форма стандартного обращения «Привет» может быть рассмотрена как с точки зрения выбора визуального вида текста, так и в контексте определенных речевых дискурсов.

В отличие от многих областей практики цифровых гуманитарных наук, которые включают медиа-работу или фактическое программирование, создание платформ, критические исследования кода имеют тенденцию принимать форму интерпретационной работы, аналогичной той научной практике, которую мы можем найти в области истории искусства, литературы, музыки. Критика кода рассматривает смысловые

и визуальные контексты команды или кода как социокультурного явления. Это форма «снятия культуры» на материале, связанном с техническим аспектом цифровых исследований, основана на достижениях филологии, философии в области исследования дискурсов и речевых практик.

О необходимости тщательной проверки цифровой информации говорит Марта Тедеси, американский историк искусства и куратор, много сделавшая для развития цифровых проектов. В настоящее время Тедеси является директором Гарвардского художественного музея Элизабет и Джона Мурса Кэбот. М. Тедески как специалист по английским и британским рисункам и гравюрам предостерегает, что цифровая копия может быть обманчива: «Но меня беспокоит то, что мы становимся немного ленивыми с точки зрения нашего взаимодействия с реальным объектом, аура объекта. Как он будет выглядеть на выставке? Какое присутствие будет у этого объекта? Есть ли данные об объекте, не были зафиксированы в Интернете, аспекты этого объекта и история по своему физическому состоянию говорят, что на самом деле не всегда все видно в Сети» [15]. Марта Тедеси, инициатор широкого спектра Digital Humanities, утверждает необходимость проверки цифровых данных, предостерегает исследователей от чрезмерной доверчивости к цифровым копиям. В действительности виртуальные формы презентации текстовых и визуальных данных поднимают ряд вопросов, связанных с организацией пространства интернет-ресурса, которое принципиально отличается даже от актуального представления данных в библиотеке или музее рядом аспектов: точность свето- и цветопередачи, сложность передачи трехмерных объектов и масштаба артефакта, расхождение в фактуре и текстуре с оригиналом, возможность потери или искажения данных при оцифровке.

Подобная проблема связана не только с Digital Humanities: критическая оценка изображения или текстовой информации, размещенной в Интернете, – серьезный вопрос для современных пользователей, привыкших доверять виртуальным источникам. Сегодня критика подобных фальсификаций стала частью общественного интернет-дискурса, когда пользователи видят обман со стороны создателей ресурсов и бойкотируют дальнейшее продвижение их контента. Например, в рамках «культуры отмены» пользователи отказываются воспринимать контент от источников, которые с морально-этической точки зрения аудитории совершают неблагоприятные или нечестные действия. К сожалению, «культура отмены» подчас

становится спекулятивным инструментом, когда за толерантностью скрывается маркетинговая стратегия или попытки утверждения одной идеологии как ведущей.

Снятие культуры, через рефлексию и анализ всех элементов дискурса – те инструменты, которые могут работать как способ критической оценки подобных высказываний. В рамках идеологического контекста медиа важным аспектом становится то, что К. Комачо назвал «цифровым разрывом» [16]. Речь идет о новой форме социального неравенства, основанной на доступности к скоростному Интернету, возможность покупки виртуальных баз данных, сложности в работе с интернет-ресурсами у людей с ограниченными возможностями и ограничения на свободу информации со стороны ряда институций. Ситуация с пандемией только обострила данный вопрос. Положительным моментом стало предоставление бесплатного доступа к большим объемам обучающей информации, результатам цифровых исследований со стороны ряда институций.

Ряд исследователей смотрит на цифровые исследования как способ ограничить безграничность авторитета существующих институций при том, что доверие в цифровой копии основывается часто исключительно на доверии к источнику, например, проект созданный такой институцией, как Гарвардский университет или Йельский университет, заранее будет вызывать меньше вопросов о подлинности данных, о возможных искажениях или подделке цифровых копий текстов или изображений, чем проект малоизвестного ученого-одиночки. Поэтому можно говорить, что цифровые исследования являются частью идеологического властного дискурса: институции с большими возможностями быстрее продвигают значимые для них ценности, утверждая их как норму. В то же время демократичность и открытость Интернета как такового является одним из гарантов сохранения равновесия в данном вопросе. Стенли Фиш видит в цифровых исследованиях революционный потенциал, так как они подрывают традиционные стандарты дисциплинарного превосходства. Фиш утверждает важность политического компонента цифрового видения, соглашаясь с идеей Фитцпатрика, пишет, что «доступ к работе, которую мы производим, должен быть открыт как место для разговоров не только между учеными, но и между учеными и более широкой культурой» [12].

Цифровой проект сегодня быстро становится из университетской или научной инициативы частью всемирного виртуального архива знаний, идей, артефактов. Поэтому договоренности

об этике идеологии являются важным моментом. Как отмечала С. Сонга, «всеми узнаваемые фотографии являются теперь составной частью того, о чем общество пожелало думать, или заявило, что желает... Всякая память индивидуальна и не копируема – она умирает вместе с человеком. То, что называется коллективной памятью, – не воспоминание, а договоренность; вот что важно, вот история того, как все происходило...» [17]. По мере развития цифровых исследований пришло понимание, что стандартная модель академической экспертной оценки работы может не подходить для цифровых гуманитарных проектов, которые часто включают компоненты веб-сайтов, базы данных и другие непечатаемые объекты. Таким образом, оценка качества и воздействия требует сочетания старых и новых методов экспертной оценки [18]. Математические модели проверяются через семиотические теории, а герменевтическая процедура сочетается с теорией вероятности и математической статистикой.

Современные исследователи видят перспективу в сочетании традиционных, нецифровых методов и возможностей Digital Humanities. Помимо технических соображений, практикующие цифровые науки должны дополнительно определить, как их работа будет интегрироваться с традиционной научной практикой. Хотя создание базы данных документов может быть полезной, но создатели проекта, использующие цифровые методы, должны понимать, какие преимущества или уникальные идеи дает такая база данных, какие контексты она затрагивает. Наконец, в то время как традиционная наука часто приводит к фиксированному конечному продукту, например книге или статье, исследователи должны рассматривать свою цифровую исследовательскую практику как непрерывный процесс. В отличие от книги или журнальной статьи, исследование, созданное исключительно в цифровом формате, требует дополнительного рассмотрения для хранения и поддержки данных, а также множества вопросов о том, кто может получить доступ к данным в будущем.

Digital Humanities, с одной стороны, стали уникальной площадкой для ученых в создании междисциплинарных проектов, обработке больших объемов информации, в поиске новых аспектов проблематики, которая казалась уже изученной до конца. В то же время результаты цифровых исследований доступны для широкой аудитории не только в рамках обучающих курсов (например, за счет открытых баз данных и наглядности представления информации).

На основе Digital Humanities делаются интереснейшие проекты в рамках гуманитарных

наук, но не стоит забывать о ряде проблемных моментов, связанных с данной сферой. В рамках «снятия культуры» к Digital Humanities должны быть применены критическая функция, которую могут выполнять дисциплины гуманитарных наук, критика необходима в том числе и к собственной деятельности гуманитариев. Фундаментальные решения сегодня разрабатываются различными платформами и инструментами, которые формируют нашу социальную жизнь, формируют наши модели обучения и преподавания. В отсутствие критики, договоренностей об этических нормах, социальной ответственности, риски состоят в том, что мы позволяем этим инструментам в некотором смысле диктовать нам тип общества, в котором мы живем. Снятие культуры предполагает развитие постмодернистской идеи необходимости вскрытия того, насколько наши представления о мире предопределены определенными культурными схемами, языками и жанрами, в том числе насколько не нейтральной является медиа культура в целом и цифровые исследования в частности.

### Список литературы

1. Манович Л. Миллиард фотографов создают культуру / [беседу вела В. Кириченко] // Сибирский форум: интеллектуал. диалог. 2017. Ноябрь. URL: <https://sibforum.sfu-kras.ru/node/993> (дата обращения: 20.02.2021).
2. Selfiecity London. URL: <http://selfiecity.net/london> (дата обращения: 20.02.2021).
3. Francis Bacon Network lord chancellor, politician, and philosopher // Six Degrees of Francis Bacon. URL: [http://www.sixdegreesoffrancisbacon.com/?ids=10000473&min\\_confidence=60&type=network](http://www.sixdegreesoffrancisbacon.com/?ids=10000473&min_confidence=60&type=network) (дата обращения: 20.02.2021).
4. The Cambridge Guide to the Worlds of Shakespeare // Cambridge University Press. URL: <https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-guide-to-the-worlds-of-shakespeare/91260A5C1A734B58FC0E241DE3A0769C> (дата обращения: 20.02.2021).
5. The Oxford Friars project. Virtually Reconstructing Mendicant Architecture in Medieval Oxford. URL: <https://oxfordfriars.wordpress.ncsu.edu/> (дата обращения: 20.02.2021).
6. Visualizing Broadway. URL: <https://visualizingbroadway.com/> (дата обращения: 20.02.2021).
7. The Comédie-Française Registers Project. URL: <https://www.cfregisters.org/> (дата обращения: 20.02.2021).
8. Голенок М. П., Осипова Н. О. Digital humanities: проблемное поле и перспективы развития // Научное обозрение: электрон. журн. 2018. № 1. URL: <https://srjournal.ru/2018/id85/> (дата обращения: 20.02.2021).
9. Couldry N., Hepp A. The mediated construction of reality. Cambridge: Polity Press, 2016. 256 p.
10. Барт Р. S/Z / пер. с фр. Г. К. Косикова, В. П. Мурат; общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. 2-е изд., испр. М.: УПСС, 2001. 230 с.

11. Косиков Г. Идеология. Коннотация. Текст // Барт Р. S/Z. 2-е изд., испр. М.: УПСС, 2001. С. 8–30.
12. Fish S. The Digital Humanities and the Transcending of Mortality // Opinionator. 2012. Jan. 9. URL: <https://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/> (дата обращения: 20.02.2021).
13. Dobson J. E. Can An Algorithm Be Disturbed?: Machine Learning, Intrinsic Criticism, and the Digital Humanities // College Literature. 2015. Vol. 42, № 4. P. 543–564.
14. Schnapp J. T. Knowledge Design. URL: [https://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH\\_lectures\\_Schnapp\\_01.pdf](https://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH_lectures_Schnapp_01.pdf) (дата обращения: 20.02.2021).
15. Tedeschi M. Harvard Art Museum and Open Access // edX. Free Online Courses by Harvard, MIT, & more. URL: [https://learning.edx.org/course/course-v1:HarvardX+DigHum\\_01+1T2020/block-v1:HarvardX+DigHum\\_01+1T2020+type@sequential+block@bfb9ada27482402d864c8abbab2ee51d/block-v1:HarvardX+DigHum\\_01+1T2020+type@vertical+block@57ff61c367a54f4694dc49c4562e5ad6](https://learning.edx.org/course/course-v1:HarvardX+DigHum_01+1T2020/block-v1:HarvardX+DigHum_01+1T2020+type@sequential+block@bfb9ada27482402d864c8abbab2ee51d/block-v1:HarvardX+DigHum_01+1T2020+type@vertical+block@57ff61c367a54f4694dc49c4562e5ad6) (дата обращения: 20.02.2021).
16. Camacho K. Digital Divide // VECAM – Citoyenneté dans la société numérique. 2006. May 15. URL: <https://vecam.org/archives/article549> (дата обращения: 20.02.2021).
17. Сонтар С. Смотрим на чужие страдания. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. 96 с. URL: <https://public.wikireading.ru/118732> (дата обращения: 20.02.2021).
18. Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J. Digital humanities // The MIT Press. [https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/9780262018470\\_Open\\_Access\\_Edition.pdf](https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf) (дата обращения: 20.02.2021).

### References

1. Manovich L.; Kirichenko V. (interview). A billion photographers create culture. Siberian forum: intellectual dialog. 2017. Nov. URL: <https://sibforum.sfu-kras.ru/node/993> (accessed: Febr. 20.2021) (in Russ.).
2. Selfiecity London. URL: <http://selfiecity.net/london> (accessed: Febr. 20.2021).
3. Francis Bacon Network lord chancellor, politician, and philosopher. *Six Degrees of Francis Bacon*. URL: [http://www.sixdegreesoffrancisbacon.com/?ids=10000473&min\\_confidence=60&type=network](http://www.sixdegreesoffrancisbacon.com/?ids=10000473&min_confidence=60&type=network) (accessed: Febr. 20.2021).
4. The Cambridge Guide to the Worlds of Shakespeare. Cambridge University Press. URL: <https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-guide-to-the-worlds-of-shakespeare/91260A5C1A734B58FC0E241DE3A0769C> (accessed: Febr. 20.2021).
5. The Oxford Friars project. Virtually Reconstructing Mendicant Architecture in Medieval Oxford. URL: <https://oxfordfriars.wordpress.ncsu.edu/> (accessed: Febr. 20.2021).
6. Visualizing Broadway. URL: <https://visualizingbroadway.com/> (accessed: Febr. 20.2021).
7. The Comédie-Française Registers Project. URL: <https://www.cfregisters.org/> (accessed: Febr. 20.2021).

8. Golenok M. P., Osipova N. O. Digital humanities: a problematic sphere and development tendency. *Scientific Review: electronic j.* 2018. 1. URL: <https://srjournal.ru/2018/id85/> (accessed: Febr. 20.2021) (in Russ.).
9. Couldry N., Hepp A. *The mediated construction of reality.* Cambridge: Polity Press, 2016. 256.
10. Bart R.; Kosikov G. K. (transl., ed., introductory art.); Murat V. P. (transl.). *S/Z.* 2nd ed., Rev. M.: URSS, 2001. 230 (in Russ.).
11. Kosikov G. Ideology. Connotation. Text. (Concerning the book by R. Barthes «S/Z»). *Bart R. S/Z.* 2nd ed., rev. M.: Editorial URSS, 2001. 8–30 (in Russ.).
12. Fish S. The Digital Humanities and the Transcending of Mortality. *Opinionator.* 2012. Jan. 9. URL: <https://opinionator.blogs.nytimes.com/2012/01/09/the-digital-humanities-and-the-transcending-of-mortality/> (accessed: Febr. 20.2021).
13. Dobson J. E. Can An Algorithm Be Disturbed?: Machine Learning, Intrinsic Criticism, and the Digital Humanities. *College Literature.* 2015. 42 (4), 543–564.
14. Schnapp J. T. Knowledge Design. URL: [https://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH\\_lectures\\_Schnapp\\_01.pdf/](https://jeffreyschnapp.com/wp-content/uploads/2011/06/HH_lectures_Schnapp_01.pdf/) (accessed: Febr. 20.2021).
15. Tedeschi M. Harvard Art Museum and Open Access. edX. Free Online Courses by Harvard, MIT, & more. URL: [https://learning.edx.org/course/course-v1:HarvardX+DigHum\\_01+1T2020/block-v1:HarvardX+DigHum\\_01+1T2020+type@sequential+block@bfb9ada27482402d864c8abbab2ee51d/block-v1:HarvardX+DigHum\\_01+1T2020+type@vertical+block@57ff61c367a54f4694dc49c4562e5ad6](https://learning.edx.org/course/course-v1:HarvardX+DigHum_01+1T2020/block-v1:HarvardX+DigHum_01+1T2020+type@sequential+block@bfb9ada27482402d864c8abbab2ee51d/block-v1:HarvardX+DigHum_01+1T2020+type@vertical+block@57ff61c367a54f4694dc49c4562e5ad6) (accessed: Febr. 20.2021).
16. Camacho K. Digital Divide. *VECAM – Citoyenneté dans la société numérique.* 2006. May 15. URL: <https://vecam.org/archives/article549> (accessed: Febr. 20.2021).
17. Sontag S. We look at other people's suffering. M.: Ad Marginem Press, 2014. 96. URL: <https://public.wikireading.ru/118732> (accessed: 20.02.2021) (in Russ.).
18. Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., Schnapp J. *Digital humanities.* The MIT Press. [https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/9780262018470\\_Open\\_Access\\_Edition.pdf](https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/9780262018470_Open_Access_Edition.pdf) (accessed: Febr. 20.2021).