

# علوم انسانی\_ دیجیتال

آن بردیک، یوهانا دراگر، پیتر لوننفلد،  
تاد پرزرنر، جفری اشناپ

ترجمه  
دکتر مهدی صداقت پیام

تهران

۱۳۹۷



سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)  
پژوهشکده تحقیق و توسعه علوم انسانی

## فهرست مطالب

| صفحه  | عنوان  |
|-------|--|
| سیزده | مقدمه مترجم  |
| ۱     | مقدمه  |
| ۹     | فصل ۱: از علوم انسانی به علوم انسانی دیجیتال                 |
| ۱۱    | از انسان گرایی تا علوم انسانی                                |
| ۱۶    | آغاز دیجیتال سازی  |
| ۱۹    | مُد های استدلال ترارسانه ای                                  |
| ۲۳    | طراحی علوم انسانی دیجیتال                                    |
| ۳۱    | فعالیت های رایانشی در علوم انسانی دیجیتال                    |
| ۳۳    | نمایشگاه گردانی، تحلیل، ویرایش، مدل سازی                     |
| ۳۹    | پیش نمونه سازی و نسخه سازی: علوم انسانی زایشی در آینده نزدیک |
| ۴۲    | علوم انسانی زایشی به عنوان هسته جدید برنامه درسی             |
| ۴۹    | فصل ۲: روش ها و ژانرهای نوظهور                               |
| ۵۲    | نمایشگاه گردانی انتقادی ارتقایافته                           |
| ۵۷    | ویراست های فزونه یافته و متنت سیال                           |
| ۶۱    | مقیاس: قانون اعداد بزرگ                                      |
| ۶۴    | دور/نزدیک، بزرگ/کوچک، سطح/عمق                                |
| ۶۶    | واکاوش فرهنگی، گردآوری، و داده کاوی                          |
| ۶۹    | مصور سازی و طراحی داده ها                                    |
| ۷۴    | بررسی مکانی و ساختن نقشه ضخیم                                |
| ۷۸    | بایگانی پویانمایی شده  |
| ۸۲    | تولید دانش توزیعی و دسترسی اجرایی                            |
| ۸۴    | بازی های علوم انسانی   |

| صفحه | عنوان   |
|------|---|
| ۸۷   | کد، نرم افزار و مطالعه سگوهای رایانشی                                       |
| ۹۰   | مستندهای دادگانی  |
| ۹۲   | تغییر کاربری محتوا و فرهنگ باز آمیزی  |
| ۹۵   | زیرساخت های فراگیر  |
| ۹۷   | دانشوری همه جاگاه   |
| ۱۰۰  | مطالعات موردی   |
| ۱۰۰  | مطالعه موردی ۱. نقشه سازی جغرافیاهای افتراقی در رویارویی با 'دنیای جدید'    |
| ۱۰۳  | روش ها  |
| ۱۰۵  | برنامه کار  |
| ۱۰۶  | انتشار و مشارکت   |
| ۱۰۶  | ارزیابی   |
| ۱۰۷  | مطالعه موردی ۲. نشر گسترده پیکره متنی تکه های پایروس از کتابخانه اسکندریه   |
| ۱۰۹  | روش ها  |
| ۱۱۰  | برنامه کار  |
| ۱۱۰  | انتشار و مشارکت   |
| ۱۱۱  | ارزیابی   |
| ۱۱۱  | مطالعه موردی ۳. فزونه دهی به اشیاء و فضاها: اشیاء آیینی یهودیان در دیاسپورا |
| ۱۱۵  | برنامه کار  |
| ۱۱۶  | انتشار و ارزیابی  |
| ۱۱۶  | مطالعه موردی ۴. بازسازی مجازی یک اردوگاه پناهندگی افغان به عنوان ...        |
| ۱۱۹  | روش ها  |
| ۱۱۹  | برنامه کار  |
| ۱۲۰  | انتشار و مشارکت   |
| ۱۲۰  | ارزیابی   |
| ۱۲۱  | مطالعه موردی ۵. مکان پژوهی چندمؤلفی در ستادهای شرکت زنان و بایگانی ...      |
| ۱۲۴  | برنامه کار  |
| ۱۲۵  | انتشار و مشارکت   |
| ۱۲۶  | ارزیابی   |

| صفحه | عنوان   |
|------|---|
| ۱۲۷  | فصل ۳: زندگی اجتماعی علوم انسانی دیجیتال                        |
| ۱۲۹  | اقتصادهای مرتبط با دانش متن باز                                 |
| ۱۳۳  | تحولات و فناوری‌های اجتماعی                                     |
| ۱۳۶  | دامنه و کاربرد  |
| ۱۳۷  | مدهای تغییر یافته تألیف   |
| ۱۴۱  | همکاری به مثابه خلق کردن  |
| ۱۴۳  | نشر به مثابه عملی اجتماعی                                       |
| ۱۴۴  | دگردیسی انتشار و دسترسی   |
| ۱۴۵  | جوامع گفتمانی نوظهور  |
| ۱۴۸  | تشکیل هنجارهای جدید   |
| ۱۵۰  | استعمارزدایی از دانش  |
| ۱۵۲  | احیای پیشینه فرهنگی   |
| ۱۵۴  | عمومی و ضدعمومی   |
| ۱۵۵  | نشرهای الکترونیک و کتابخانه‌های همه‌جا‌گاه                      |
| ۱۵۸  | مراقبت و غذا دادن به «خارروباه‌ها»                              |
| ۱۶۱  | فصل ۴: پیش‌بینی‌ها  |
| ۱۸۷  | راهنمای مختصری درباره علوم انسانی دیجیتال                       |
| ۱۸۸  | پرسش‌ها و پاسخ‌ها   |
| ۱۸۸  | پرسش‌ها و پاسخ‌ها ۱   |
| ۱۸۸  | مبانی علوم انسانی دیجیتال                                       |
| ۱۸۸  | علوم انسانی دیجیتال چیست؟                                       |
| ۱۸۹  | مؤلفه‌های امروزی علوم انسانی دیجیتال کدام‌اند؟                  |
| ۱۹۰  | چه چیزی علوم انسانی دیجیتال نیست؟                               |
| ۱۹۱  | علوم انسانی دیجیتال از کجا می‌آید؟                              |
| ۱۹۲  | چگونه وب و سایر شبکه‌ها بر علوم انسانی دیجیتال تأثیر می‌گذارند؟ |
| ۱۹۳  | چه چیزی در پیش روی علوم انسانی دیجیتال است؟                     |
| ۱۹۴  | پرسش‌ها و پاسخ‌ها ۲   |

| صفحه | عنوان  |
|------|--|
| ۱۹۴  | پروژه به عنوان واحد بنیادی   |
| ۱۹۴  | چرا پروژه [واحد بنیادی علوم انسانی دیجیتال است]؟                               |
| ۱۹۴  | چه کسی در پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال دست دارد؟                              |
| ۱۹۵  | پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال چگونه سازمان‌دهی می‌شوند؟                        |
| ۱۹۵  | تفاوت بین پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال و پروژه‌های علوم انسانی کلان ...       |
| ۱۹۶  | علوم انسانی دیجیتال چگونه امتدادی از شکل‌های سنتی پژوهش و تدریس در ...         |
| ۱۹۷  | چگونه علوم انسانی دیجیتال از شکل‌های سنتی پژوهش و تدریس در ...                 |
| ۱۹۸  | علوم انسانی چه عملکردی در عصر فراچاپ دارد؟                                     |
| ۱۹۸  | پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال چگونه حمایت مالی دریافت می‌کنند و چگونه ...      |
| ۱۹۹  | قواعد رایج برای اعتباردهی و تعیین نویسنده پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال، و ... |
| ۲۰۰  | پرسش‌ها و پاسخ‌ها ۳  |
| ۲۰۰  | نهادهای و کاربردهای دانش‌شناسی   |
| ۲۰۰  | چگونه پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال کلاس درس را با کتابخانه‌ها، موزه‌ها، و ... |
| ۲۰۱  | چگونه فعالیت‌های علوم انسانی دیجیتال می‌توانند موجب همکاری بین ...             |
| ۲۰۱  | چگونه علوم انسانی دیجیتال می‌تواند از تخصص‌های خارج از دانشگاه استفاده کند؟    |
| ۲۰۲  | چگونه همکاری‌های فرادانشگاهی می‌توانند در ایجاد، حمایت، و ...                  |
| ۲۰۲  | چگونه مؤسسات آموزشی می‌توانند از پژوهش‌های علوم انسانی دیجیتال ...             |
| ۲۰۴  | کدام مؤسسات بهترین حامی پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال هستند؟                   |
| ۲۰۴  | چگونه مؤسسات می‌توانند در پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال، ...                   |
| ۲۰۵  | چگونه هم‌تایان و رهبران دانشگاهی پروژه‌های علوم انسانی دیجیتال را ...          |
| ۲۰۷  | <b>نکته‌ها</b>   |
| ۲۰۷  | نکته ۱: چگونه دانشوری دیجیتال را ارزیابی کنیم؟                                 |
| ۲۰۷  | اصول بررسی اولیه   |
| ۲۰۸  | اعتباردهی  |
| ۲۰۹  | اعتبار فکری  |
| ۲۰۹  | پلی میان پژوهش، تدریس و خدمات  |
| ۲۱۰  | داوری هم‌تایان   |
| ۲۱۱  | تأثیر  |
| ۲۱۱  | تخمین زدن معادل‌ها   |

| صفحه | عنوان   |
|------|---|
| ۲۱۲  | چرخه‌های توسعه، پایداری، و اخلاق                              |
| ۲۱۳  | آزمایش کردن و ریسک‌پذیری                                      |
| ۲۱۴  | نکته ۲: دانشوری پروژه محور                                    |
| ۲۱۴  | کمک به دانش   |
| ۲۱۵  | مدل دانش  |
| ۲۱۵  | پرسش‌های پژوهشی و رسانه‌های دیجیتال                           |
| ۲۱۵  | ابزار و محتوا   |
| ۲۱۵  | روش‌ها  |
| ۲۱۶  | افزارهای ذاتاً دیجیتال و/یا دیجیتال شده                       |
| ۲۱۶  | به اشتراک‌گذاری کلکسیون و مجوزدهی                             |
| ۲۱۶  | واسط کاربری به مثابه بازنمایی دانش و مدل‌سازی محتوا           |
| ۲۱۶  | مدیریت گروه، همکاری و پروژه                                   |
| ۲۱۷  | اعتبار برای کمک فکری / تألیف                                  |
| ۲۱۷  | معماری اطلاعات / زیرساخت‌های سایبری مؤسسات / مدیریت سامانه‌ها |
| ۲۱۷  | نرم‌افزار متن باز و انتقال فناوری                             |
| ۲۱۸  | مستندسازی   |
| ۲۱۸  | ملاحظات مربوط به مخاطب و کاربر                                |
| ۲۱۹  | رعایت مقررات قانونی   |
| ۲۱۹  | مدل‌های انتشار/توزیع  |
| ۲۱۹  | ملاک‌های ارزیابی  |
| ۲۲۰  | ارتباط گفتمانی با چندین حوزه                                  |
| ۲۲۰  | پایداری   |
| ۲۲۰  | شفافیت  |
| ۲۲۱  | نکته ۳: توانمندی‌های اساسی در فرایندها و روش‌ها               |
| ۲۲۱  | ملاحظات فنی   |
| ۲۲۱  | آشنایی با انواع داده‌ها و قالب فایل‌ها                        |
| ۲۲۱  | دانش دادگان   |
| ۲۲۲  | داده‌های ساختاریافته XML                                      |
| ۲۲۲  | استانداردهای فراداده‌ها                                       |

| صفحه | عنوان   |
|------|---|
| ۲۲۲  | زبان‌های برنامه‌نویسی   |
| ۲۲۲  | سگوهای GIS و داده‌های فضایی                                   |
| ۲۲۳  | ابزار شبیه‌سازی مجازی   |
| ۲۲۳  | سگوهای موجود و نوظهور برای مدیریت محتوا و تألیف               |
| ۲۲۴  | طراحی واسط کاربری به مثابه مدل‌سازی دانش                      |
| ۲۲۴  | موتورهای بازی   |
| ۲۲۴  | طراحی برای تحرک و تنوع  |
| ۲۲۴  | بخش سفارشی در برابر بخش ازپیش‌آماده                           |
| ۲۲۵  | ملاحظات فکری  |
| ۲۲۵  | ارتباط میان فرهنگی  |
| ۲۲۵  | تخیل زایا   |
| ۲۲۶  | اندیشیدن تکرار شونده و جانبی                                  |
| ۲۲۶  | ملاحظات اجرایی  |
| ۲۲۶  | دارایی فکری   |
| ۲۲۶  | شرایط نهادی   |
| ۲۲۶  | پایداری، تأمین بودجه، و نگه‌داری                              |
| ۲۲۸  | نکته ۴: دستاوردهای یادگیری علوم انسانی دیجیتال                |
| ۲۲۸  | توانایی تلفیق اهداف پژوهشی، روش‌ها و رسانه‌های دیجیتال با ... |
| ۲۲۹  | توانایی درک، تحلیل، و استفاده از داده‌ها                      |
| ۲۲۹  | ایجاد دانش انتقادی برای ارزیابی منابع و داده‌ها               |
| ۲۲۹  | توانایی استفاده انتقادی از طراحی                              |
| ۲۲۹  | توانایی ارزیابی انتقادی اطلاعات و فناوری‌های اطلاعات          |
| ۲۳۰  | توانایی همکاری  |
| ۲۳۱  | نکته ۵: پشتیبانی  |
| ۲۳۱  | ارزش پیشینه فرهنگی  |
| ۲۳۱  | ارزش‌های علوم انسانی / اهمیت فرهنگی و مشروعیت                 |
| ۲۳۲  | ایده‌های گسترش یافته درباره گروه مجری پروژه و همکاری          |
| ۲۳۲  | توانایی تحلیل مدالیته‌های سازمان‌دهی و ارائه                  |
| ۲۳۲  | آگاهی بازتابی درباره رژیم‌های سلطه                            |

| صفحه | عنوان  |
|------|--|
| ۲۳۳  | تفکری فراتر از ایدئولوژی‌های کلیشه‌ای و گفتمان ساختاریافته |
| ۲۳۳  | از مصرف‌کننده منفعل به تولیدمصرف‌کننده فعال                |
| ۲۳۳  | خلق شهرونددانشور و دانشورشهروند                            |
| ۲۳۵  | مؤخره: یادداشت‌هایی درباره نگارش این کتاب                  |
| ۲۴۱  | شبکه‌های ارجاع   |
| ۲۴۱  | ابزارهای پژوهش، فناوری‌ها، و سگوها                         |
| ۲۴۲  | سازمان‌ها و مؤسسات   |
| ۲۴۳  | کلکسیون‌ها، مجموعه‌ها، نشریات و تالارهای گفتگو             |
| ۲۴۴  | منابع نقل شده در متن                                       |
| ۲۴۶  | واژه‌نامه فارسی - انگلیسی                                  |
| ۲۵۲  | واژه‌نامه انگلیسی - فارسی                                  |
| ۲۵۸  | نمایه موضوعی   |



## مقدمه مترجم

گرچه 'علوم انسانی دیجیتال' در این دو دهه اخیر محبوبیت فراوانی در سراسر جهان پیدا کرده است، اما پیشینه آن به دهه ۱۹۵۰ برمی گردد و در حال حاضر در 'اتحادیه سازمان‌های علوم انسانی دیجیتال'<sup>۱</sup> مدیریت هفت مؤسسه تخصصی علوم دیجیتال را برعهده دارد که این هفت مؤسسه عبارت‌اند از

انجمن استرالیایی آسیایی علوم انسانی دیجیتال (aaDH)

انجمن رایانه و علوم انسانی (ACH)

انجمن کانادایی علوم انسانی دیجیتال (ACH)

سنترنت (شبکه جهانی هماهنگ کننده مراکز علوم انسانی دیجیتال)

انجمن اروپایی علوم انسانی دیجیتال (EADH)

انجمن ژاپنی علوم انسانی دیجیتال (JADH)

اومنیستیکا (انجمن فرانسوی زبانان در علوم انسانی دیجیتال)

علاوه بر این، بیش از صد مرکز دانشگاهی و غیردانشگاهی در سراسر جهان به طور تخصصی به فعالیت‌های علوم انسانی دیجیتال مشغول هستند و برنامه‌های دکترای و کارشناسی ارشد این رشته نیز از سال ۲۰۱۱ در دانشگاه‌های معتبر جهان راه‌اندازی شده‌اند و در کنار همه اینها ژورنال‌های تخصصی از جمله *دانشوری دیجیتال* در *علوم انسانی*<sup>۲</sup> که در نمایه‌های معتبری همچون Web of Science و Scopus نمایه شده است، همگی نشان از اهمیت روزافزون علوم انسانی دیجیتال در علوم انسانی معاصر دارد.

- 
1. Alliance of Digital Humanities Organizations
  2. Digital Scholarship in the Humanities

از سال ۱۳۹۴ پژوهشکده تحقیق و توسعه سازمان سمت، تصمیم گرفت که در راستای معرفی این حیطه در ایران پیشقدم شود و در گام نخست به ترجمه یکی از آثار شاخص این حیطه پردازد. پس از بررسی کتاب‌های موجود و مکاتبه و نظرسنجی با نظریه پردازان مطرح این حیطه، کتاب حاضر انتخاب گردید. مزیت اصلی این کتاب در آنجاست که به جای بررسی علوم انسانی دیجیتال در هر رشته به طور مجزا، به طور کلی به معرفی علوم انسانی دیجیتال می‌پردازد و پس از فهرست کردن مؤلفه‌های اصلی تشکیل دهنده آن، روشی عملی برای انجام پژوهش‌های علوم انسانی دیجیتال و همچنین ارزیابی این قبیل آثار ارائه می‌دهد.

با این همه، معرفی حیطه‌ای جدید همواره چالش‌های جدیدی نیز به همراه دارد که اصلی‌ترین آنها در این کتاب واژه‌گزینی و معادل‌یابی برای واژگانی بود که در گفتمان علوم انسانی غرب نیز واژگانی جدید به حساب می‌آیند و سابقه حضور در متون علوم انسانی را نداشته‌اند. از این رو بسیاری از این قبیل واژه‌ها در پانویس به زبان مبدأ آمده‌اند تا هر گونه ابهام درباره معنی‌شان مرتفع شود.

با سپاس از رئیس وقت پژوهشکده تحقیق و توسعه علوم انسانی سازمان سمت، جناب آقای دکتر مهدی احمدی، و ریاست کنونی آن، جناب آقای دکتر حمیدرضا خادمی که نقش مهمی در شکل‌گیری این کتاب داشتند، در اینجا از معاونت محترم نظارت فنی و علمی، جناب آقای دکتر محمدرضا سعیدی، و مدیر گرامی طراحی و تدوین، جناب آقای دکتر محمود جوان که به بهترین نحو فرایند تدوین این کتاب را هدایت کردند سپاسگزاری می‌کنم و نیز لازم است از زحمات ویراستار محترم کتاب خانم مریم جابر که با دقت و ریزبینی و پیگیری‌های مستمرشان نقش عمده‌ای در بهتر شدن ترجمه کتاب ایفا کردند و همچنین از خانم میچکا کتاب‌الله‌زاده که روخوانی و کنترل فنی نهایی، و استخراج نمایه موضوعی را به نحو شایسته انجام دادند کمال قدردانی را داشته باشم.

دکتر مهدی صداقت پیام

خرداد ۱۳۹۷

چهارده

## مقدمه

ما در عصری زندگی می‌کنیم که شامل فرصت‌های نادری برای علوم انسانی می‌شود، و شبیه است به سایر دوره‌های بزرگ تحولات فرهنگی و تاریخی، مثلاً دوره‌ای که دفتر جای طومار را گرفت، دوره اختراع چاپ سربی، دوره کشف دنیای جدید<sup>۱</sup>، و عصر انقلاب صنعتی<sup>۲</sup>. دوران ما، دورانی است که در آن رشته‌های علوم انسانی توانایی بالقوه‌ای برای ایفای نقشی خلاقانه و بسیار وسیع در زندگی عمومی دارند. این کتاب طلیعه‌دار حمایت از علوم انسانی دیجیتال<sup>۳</sup> است، و این پرسش را مطرح می‌کند که در عصر اطلاعات شبکه‌ای، انسان بودن یعنی چه، و شرکت در اجتماعات دست‌اندرکار<sup>۴</sup> سیال و سؤال و جواب درباره پرسش‌های پژوهشی‌ای که نمی‌توان آنها را فقط به یک ژانر<sup>۵</sup> رسانه، رشته یا مؤسسه واحد محدود کرد، چه معنایی دارد. علوم انسانی دیجیتال<sup>۶</sup> گسترش عمده‌ای در قلمرو علوم انسانی پیدا کرده است زیرا دقیقاً ارزش‌ها، فعالیت‌های بازنمایی و تفسیری، راهبردهای معناسازی، و پیچیدگی‌ها و ابهامات انسان بودن را به تمامی حیطه‌های تجربه و دانش انسان از جهان وارد می‌کند. علوم انسانی دیجیتال<sup>۷</sup> عبارت است از یک رویکرد جهانی ترارسانه‌ای<sup>۸</sup> و تراتاریخی<sup>۹</sup> به دانش و معناسازی.

اما در دوران معاصر، مخالفت‌هایی به گوش می‌رسد که از بحران «قطعی» دیگری در فرهنگ انسان‌گرایی شکوه می‌کنند، دایر بر اینکه بار دیگر کیفیت در

- 
1. New World
  2. communities of practice

۳. genre: گونه سبکی.

4. transmedia
5. trans-historical

مسلخ کمیّت «صرف» قربانی شده است. پاسخ ما صرفاً یک ضد استدلال<sup>۱</sup> در حمایت از همگرایی های جدید بین کیفیت و کمیّت نیست، بلکه حامی مدلی از فرهنگ است که در همین کتاب مطرح شده است. ما بر این باور نیستیم که رشته های علوم انسانی در بحرانی دائمی هستند یا اینکه موقعیتشان در جنگی دیگر با علوم طبیعی<sup>۲</sup> برای کسب مشروعیت، به خطر افتاده است. در عوض، ما این برهه را برهه ای می دانیم که تغییری بنیادین در فهم فعالیت های خلاقانه اصلی انسان رخ داده است، برهه ای که در آن، ارزش ها و دانش علوم انسانی برای شکل دادن به هر حیطه ای از فرهنگ و جامعه، حیاتی تلقی می شوند.

مدلی که خلق کرده ایم تجربی است. این مدل، پرسش های پژوهشی جدیدی را مطرح می کند و در بین این پرسش ها بر مسئله طراحی<sup>۳</sup> — طراحی اطلاعات، عناصر گرافیکی، حروف نگاری، الگوسازی صوری و بلاغی<sup>۴</sup> — تمرکز می کند. در این مدل، نظر بر این است که خلاقیت دیجیتال و خلاقیت فیزیکی به طور جدایی ناپذیر و زایا<sup>۵</sup> در هم بافته شده اند. مدل ما بر اساس همکاری و تعهد به دانش عمومی است و برای مخاطبانی ناهمگون، با علایق و نیازهای متقاطع و حتی متضاد طراحی شده است، از این رو، ساختاری اسفنج مانند دارد، متخلخل و نفوذپذیر، و نیز چندپاره است که می توان آن را چنین توصیف کرد: کتابی راهنما برای افراد سردرگم، گزارشی درباره وضعیت این حوزه، بیانیه ای درباره چشم انداز آینده، مشوقی برای مشارکت، و ابزاری برای بررسی انتقادی صورت های<sup>۶</sup> جدیدی از دانشوری<sup>۷</sup> در جامعه معاصر.

1. counterargument

2. sciences

۳. design: «طراحی یعنی شکل دادن و صورت بخشیدن به دانش؛ حوزه طراحی شامل ساختارهای

استدلال می شود». برای آشنایی بیشتر با مفهوم «طراحی» در این کتاب، رجوع کنید به فصل ۴،

ذیل قسمت [۲۸].

4. formal and rhetorical patterning

5. productive

6. forms

7. scholarship

کتاب حاضر اثری است که با همکاری چند مؤلف نوشته شده است. هر یک از مؤلفان آن در نوشتن، ویرایش، اصلاح و گردآوری نهایی کل مجموعه دست داشته است. هر یک از آنها بر اساس تجربه فردی، تعهد به چارچوب‌های تجربی دانشجویی، تخصص در کار کردن با رسانه‌ها، تولید سگوهای دیجیتال و مشارکت در امور طراحی، دلمشغولی‌های نظری و مفهومی خودش را وارد کرده است.

مطالب سه فصل اول عبارت‌اند از نقشه‌سازی‌های ترکیبی<sup>۱</sup> این حوزه، روش‌شناسی‌های نوظهور آن، و ویژگی‌های اجتماعی آن:

- فصل ۱، **از علوم انسانی به علوم انسانی دیجیتال**. در این فصل صورت‌های نوظهور پژوهش‌های ترارسانه‌ای و اهمیت روزافزون پیش‌نمونه‌سازی<sup>۲</sup>، آزمایش، و ایجاد ابزار و سگوهای رایانشی برای دانشجویی‌های معاصر در علوم انسانی بررسی می‌شوند.

- فصل ۲، **روش‌ها و ژانرهای نوظهور**. در این فصل نشان می‌دهیم که می‌توان با استفاده از ابزارهای دیجیتال و سگوهای رایانشی، کارها را به شیوه‌هایی جدید انجام داد به این ترتیب که می‌توان به کمک آنها به تداوم فعالیت‌های دانشجویی سنتی، یا ابداع شیوه‌های کاملاً جدید اقدام کرد (ابداع می‌تواند در حوزه‌های جدیدی از پرسشگری<sup>۳</sup>، یا در ارائه مدل‌های جدیدی از انتشار<sup>۴</sup> و فعالیت باشد): شکل‌های احتمالی علوم دانشورانه در محیط‌های دیجیتال، مدل‌های رو به رواج فعالیت، و واحدهای استدلالی<sup>۵</sup> تشکیل‌دهنده آنها.

- فصل ۳، **زندگی اجتماعی علوم انسانی دیجیتال**. در این فصل، پروژه‌های 'علوم انسانی دیجیتال' از لحاظ نقش‌های واقعی و بالقوه‌شان در جوامع معاصر، اهداف، اجتماعاتی<sup>۶</sup> که با آنها سر و کار دارند، و ارزش‌های مورد تصدیق در آنها، تحلیل می‌شوند.

---

1. synthetic mappings  
2. prototyping  
3. inquiry  
4. dissemination  
5. units of argument  
6. communities

- فصل ۴، پیش‌بینی‌ها. در این فصل، به طور خلاصه مطالبی در مورد آینده 'علوم انسانی دیجیتال' به طور خاص و علوم انسانی به طور کلی مطرح می‌شود. نتایج بر مبنای حدس و گمان هستند و پرسش‌های دشواری را مطرح می‌کنند که پاسخ آنها فراتر از محدوده دانش کنونی است.

در این کتاب، علاوه بر فصل‌های اصلی، دو قسمت دیگر نیز وجود دارد:

[۱]. در پایان فصل ۲، مجموعه‌ای از **مطالعات موردی** را برای راه‌اندازی جهانی پروژه‌های 'علوم انسانی دیجیتال' ارائه کرده‌ایم. به منظور پرهیز از ایجاد فهرست نسنجیده‌ای از پروژه‌ها، تصمیم گرفته‌ایم که این پروژه‌ها را از بین پروژه‌های نمونه و شایان تقلید 'علوم انسانی دیجیتال' که در حال حاضر وجود دارند، و بسیاری از آنها تأثیراتی چشمگیر و بلندمدت دارند انتخاب نکنیم. در عوض، ویژگی‌های شاخص آنها را گردآوری و تحلیل کرده‌ایم و بر اساس آنها مطالعات موردی فرضی به وجود آورده‌ایم. این مطالعات موردی فرضی، داستان‌هایی<sup>۱</sup> هستند که روش‌ها و **ژانرهای** نوظهور مبتنی بر اطلاعات حاصل از توانمندی‌های کنونی و غنی از تجارب چندین دهه کار مقدماتی را توصیف می‌کنند. هدف ما در اینجا و سایر بخش‌های این کتاب، تهیه چارچوبی ملموس برای ایجاد دانشوری زایشی<sup>۲</sup> است. این مطالعات موردی مدل‌هایی فراهم می‌کنند که در تشکیل گروه‌ها، گردآوری منابع فنی ضروری، و جای دادن پروژه‌ها در طرح‌های میان‌رشته‌ای و چندنهادی به کار می‌آیند.

[۲]. پس از فصل ۴، **راهنمای مختصری درباره علوم انسانی دیجیتال** آمده است. ما در اینجا استدلال‌های کتاب را به صورت فشرده در سه گروه پرسش و پاسخ خلاصه کرده‌ایم که برای افراد تازه‌کار و مبتدی مفیدند. ما مرور مختصری از مبانی 'علوم انسانی دیجیتال' ارائه کرده‌ایم، به این پرسش پاسخ داده‌ایم که چرا پروژه‌ها واحد بنیادی دانشوری 'علوم انسانی دیجیتال' هستند، و به شرح آن دسته از ارتباطات نهادی پرداخته‌ایم که از کار در عرصه 'علوم انسانی دیجیتال' به وجود می‌آیند و به

1. fictions

2. generative scholarship

آن کمک می‌کنند. درک اینکه چگونه و بر اساس چه معیارهایی می‌توان این شیوه‌ها را ارزیابی کرد به یکی از مسائل مهم نهادی تبدیل شده است. به این منظور، در **راهنمای مختصر**، نشان داده‌ایم که در حال حاضر آثار 'علوم انسانی دیجیتال' در پنج حیطه تولید و ارزیابی می‌شود و مشخصات هر یک از این حیطه‌ها در یک 'فهرست بازرینی'<sup>۱</sup> تحت عنوان **نکته‌ها** درج شده است. مخاطب این نکته‌ها عبارت‌اند از دانشجویان، پژوهشگرانی که عضو هیئت علمی هستند، کارکنان، کارمندان اداری، شوراهای دانشکده‌ها، و سایر دست‌اندرکاران تولید، نظارت، یا بررسی پروژه‌های دیجیتال. در قسمت نکته‌ها خلاصه‌ای از اخلاقیات، ارزش‌ها، روش‌ها و بهترین فعالیت‌ها ارائه می‌شود. هدف از آوردن این مطالب، راهنمایی کردن افرادی است که در طراحی و ترویج دانشوری‌های پروژه‌محور، تعیین روش‌ها و توانمندی‌های بنیادی، مشخص کردن معیارهای ارزیابی برای آثار دیجیتال، سنجش نتایج، و خدمات پشتیبانی<sup>۲</sup> از 'علوم انسانی دیجیتال' نقش دارند. این **راهنمای مختصر** را به‌طور رایگان در وب و رسانه‌های اجتماعی قرار داده‌ایم و امیدواریم که این معرفی اجمالی بتواند همکاران و دانشجویان را با این حوزه آشنا کند و کمکی باشد به افرادی که در چارچوب‌های نهادی موجود وظیفه ارزیابی آثار نوظهور 'علوم انسانی دیجیتال' را دارند.

**قسمت مؤخره: یادداشت‌هایی درباره نگارش این کتاب**، روند همکاری مؤلفان این کتاب، و نیز فرایند طراحی آن را به تفصیل توضیح می‌دهد. این قسمت برای افرادی آموزنده است که می‌خواهند مدهای<sup>۳</sup> جدید صورت‌بندی دانش را به کار ببرند. در پایان کتاب به قسمت **شبکه‌های ارجاع** می‌رسیم، که به مطالب و منابع خارج از این کتاب اشاره دارد، و این کتاب را به گفتمان‌ها و مطالعات این حوزه سرشار از پویایی و تحول پیوند می‌دهد.

---

1. checklist
2. advocacy
3. modes

خواننده نکته‌سنج تاکنون دریافته است که کتاب *علوم انسانی دیجیتال* کتابی در قالب<sup>۱</sup> رایج کتاب‌های دانشگاهی نیست. این کتاب نه یک مجموعه مقالات دانشورانه تک‌مؤلفی است، نه مجموعه‌ای از گزارش‌های پژوهشی درباره تاریخ یا رویکردی انتقادی به 'علوم انسانی دیجیتال'. همچنین این کتاب، نه کتابی درسی برای تدریس زیرساخت‌های 'علوم انسانی دیجیتال' است، نه دفترچه راهنما برای ویژگی‌های فنی آن، و به هیچ عنوان نمی‌توان آن را بحثی درباره تمامی وجوه این حوزه، بنیان‌گذاران آن، موفقیت‌ها و ناکامی‌های آن، و رویدادهای تعیین‌کننده‌اش به حساب آورد. این کتاب، به جای کتاب‌شناسی، «شبکه‌های ارجاع» و فهرست «منابع نقل شده در متن» دارد.

دلیل این امر آن است که کار در 'علوم انسانی دیجیتال' ذاتاً مبتنی بر همکاری<sup>۲</sup> است. در طول چندین دهه، گروه‌های متنوعی از افراد، پروژه‌ها و سازمان‌ها، حوزه 'علوم انسانی دیجیتال' را شکل داده‌اند تا به این صورت کنونی درآمده است. ما از برخی از این پیشگامان و همکاران در کتابمان یاد می‌کنیم، ولی تعداد افرادی که در شکل‌گیری ایده‌ها و استدلال‌های این کتاب نقش داشته‌اند بسیار بیشتر است. در نگارش این کتاب تلاش کرده‌ایم که در 'علوم انسانی دیجیتال' هیچ منبعی را بر دیگری ترجیح ندهیم و به جای، آن صدایی فراگیر و در عین حال انتقادی به وجود بیاوریم که هم سخنان دانشگاهیان و هم سخنان افراد خارج از دانشگاه را منعکس کند. بر همین اساس، مطالعات موردی ما داستان‌گونه هستند، به طور محدود از اشخاص یا نظریه‌پردازان خاص نقل قول کرده‌ایم و سخنان دسته اول و بی‌واسطه است.

این کتاب اثری فشرده است که گروهی از فعالان حوزه‌ها و رشته‌های متنوع علوم انسانی، از جمله طراحی، آن را به نگارش درآورده‌اند. مؤلفان کتاب با وجود تنوع آراء، اعتقادی راسخ دارند که در تمامی صفحات کتاب به چشم می‌خورد. این

۱. format: قالب.

2. collaboration



اعتقاد راسخ در عنوان کتاب به خوبی دیده می‌شود، علوم انسانی \_ دیجیتال؛ علامت زیرخط ( \_ ) بین 'علوم انسانی' و 'دیجیتال' اشاره دارد به اینکه آن فضای خالی بین این دو اصطلاح به مثابه یک اتصال حیاتی و دال متغیر<sup>۱</sup> است، که هر دو مفهوم را در تنشی زایا به خواننده عرضه می‌کند بدون آنکه یکی از آنها در دیگری ذوب شود. این زیرخط صرفاً یک علامت گرافیکی نیست؛ بلکه از آن عمداً به عنوان علامتی تأکیدی برای مشخص کردن پیوندی انتقادی بین «علوم انسانی» و «دیجیتال» استفاده شده است. این زیرخط اشاره دارد به آینده نامطمئن، تجربی و تعریف نشده علوم انسانی در دنیایی که اساساً به سبب تمامی ابزارهای دیجیتال، دگردیسی یافته است. با اینکه در متن کتاب از زیرخط استفاده نکرده‌ایم، اما مفهوم آن در تک تک صفحات این کتاب مد نظر بوده است. و با اینکه نگارش کتابی با عنوان *علوم/انسانی \_ دیجیتال* ممکن است تناقض آمیز به نظر برسد، اما همین امر پیوستگی‌هایی را نشان می‌دهد که فعالیت‌های جاری را به سنت‌های بسیار قدیمی پیوند می‌دهد.