

DIGITAL SCHOLASTICISM:
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И/ИЛИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ?

Статья посвящена проблеме корреляции информационных технологий и самостоятельного мышления в digital humanities. Противоречие между мистификацией и сакрализацией («божественным авторитетом») информационных технологий и осмыслением богатства возможностей, которые эти технологии могут принести в интеллектуальную культуру, рождает характерный для нашего времени феномен digital scholasticism (цифровой схоластики). Обозначается вектор конструктивного преодоления противоречий современной схоластики: интеллектуализация информационных систем и апология самостоятельного мышления.

Ключевые слова: digital humanities; информационные технологии; интеллектуальные системы; самостоятельное мышление

Можно заметить сразу, что кроме настороженно-печального взгляда на цифровые технологии, порой встречается и шутовское, ироничное отношение к таковым. Как раз такое отношение, впрочем, судя по характеру встречающегося цитирования, воспринимаемое некоторыми вполне всерьёз, выразил Манфред Таллер, авторитетный специалист, профессор департамента «Информационные технологии в историко-культурных исследованиях» Кёльнского университета и, без сомнения, один из пионеров «цифровой гуманитаристики»: «...если «технологии» представляют структуры данных, требования или ограничения программного обеспечения, то они имеют божественный авторитет и должны быть приняты... гуманитариями..., которые никогда не смогут их изменить» [1, с. 12]. Фраза действительно полна иронии, но именно это и позволяет нам ещё несколько поэксплуатировать схоластическую контроверзу – ratio vs. auctoritas. Сделаем это, опираясь на то, как Вл. Соловьёв выразил три этапа формирования схоластики в своей ранней и широко известной работе «Кризис западной философии (против позитивистов)» (все цитаты Вл. Соловьёва, приводимые ниже, ниже из [2, с. 7–8]).

Первый этап схоластики может быть означен сентенцией Тертуллиана: «После Христа мы не нуждаемся в любознательности, после Евангелия мы не имеем нужды в исследовании» («По назначению врачей»), а Вл. Соловьёв характеризует его следующим образом: «Христианское учение, утверждённое католической церковью как божественное Откровение, есть безусловная истина; но моё личное мышление не соответствует этому учению, мой разум не согласен с ним. Ergo: моё мышление заблуждается, и мой разум ложен. Постулат: должно подчинить разум авторитету, отказаться от самостоятельного мышления».

Относительно второго этапа схоластики Вл. Соловьёв заявляет: «Но если моё мышление разумно, то оно не может противоречить истине; итак, если учение церкви истинно, то оно должно быть согласно с моим разумным мышлением». Далее приводится цитата Иоанна Скота Эриугены: «Ибо истинный авторитет не противоречит правому разуму, ни правый разум истинному авторитету, так как несомненно, что оба проистекают из одного источника – божественной мудрости» («О разделении природы»). И в конце им вновь формулируется: «Постулат: должно снять противоречие разума и авторитета, должно примирить их».

Третий этап схоластики характеризуется вслед за характеристиками второго и более подробно: «Но это примирение оказывается в действительности признанием исключительных прав разума, и кажущееся условие: recta ratio verae auctoritati non obsistit (правый разум не противоречит истинному авторитету), в действительности оставляет за разумом безусловное значение. В самом деле, разум не противоречит истинному авторитету; но какой авторитет истинный? Тот, который не противоречит разуму: vera auctoritas rectae rationi non obsistit (истинный авторитет не противоречит правому разуму). Итак, решающее значение принадлежит всё-таки разуму: им определяется и его собственное rectitude, равно как и veritas auctoritas. Авторитет же сам по себе ещё не имеет значения, он может быть ложным; значение же он получает, лишь поскольку он истинен, истинность же его определяется согласием с разумом. Итак, истинен один разум, и авторитет теряет всякое значение; если он согласен с разумом, то он, очевидно, не нужен, если же он противоречит разуму, то он ложен».

Резюмируем приведённые характеристики (для удобства восприятия динамики этапов) более лаконично:

Этап схоластики:	Постулат:	RATIO VS. AUCTORITAS
первый	должно подчинить разум авторитету, отказаться от самостоятельного мышления	разум подчинён авторитету
второй	должно снять противоречие разума и авторитета, должно примирить их	разум равен авторитету
третий	разуму принадлежит безусловное значение, а авторитет напротив – теряет всякое значение	разум подчиняет авторитет

Образ схоластической традиции, в которой, по сути, уже зарождается Просвещение, обычно и так двой-

ственный – и положительный, и отрицательный одновременно, а Вл. Соловьёвым выражена ещё более яркая

динамическая структура, соответствующая столь характерному для обильно цитируемого Эриугены («отца схоластики», гонимого за ересь и, согласно легенде, убитого своими же учениками) символу уробороса – змеи, кусающей себя за хвост. Именно эта схема циклической динамики взаимоотношений *ratio* и *auctoritas*, благодаря ироничной цитате Манфреда Таллера о «божественном авторитете цифровых технологий», будет нами эксплуатироваться в намерении сформировать образ *digital scholasticism* (цифровой схоластики) с уже обновлённой, соответствующей эпохе версией упомянутой выше контрверзы – авторитет информационных технологий vs. самостоятельное мышление человека.

Когда речь заходит о «цифровой гуманитаристике», порой возникает недоумение: а что же мы под ней понимаем? Склонность к употреблению «новомодных» слов заставляет некоторых поспешно включать в сферу *digital humanities* всё, что имеет хоть какое-то отношение к цифровым технологиям – современные средства коммуникации и медиасреду в целом, форматы *online*-образования... Да мало ли что ещё?! У «цифровой гуманитаристики» на самом деле довольно-таки узкая траектория развития, в которой легко усматриваются четыре этапа, вполне укладывающиеся также в некоторую схему циклической динамики с заметным наращиванием статуса *ratio* в аспекте самостоятельного мышления, постепенно подчиняющего себе авторитет цифровых технологий, превращая последние в послушный и эффективный инструментарий. Представим эти четыре этапа в сжатом формате набросков.

Первый, начальный этап становления областей *digital humanities* сосредотачивался исключительно на *цифровой обработке и анализе текстов*:

- *компьютерные средства в литературоведении*: индексирование текстов для построения словаря (автора, группы текстов и пр.); формализованное определение авторского стиля и др.

- *компьютерное редактирование*: реконструкция корректных текстов; выявление структуры текстов; презентация результатов анализа текста и др.

- *компьютерная лингвистика*: выявление формальных правил функционирования языка; моделирование речевого процесса и коммуникации; корпусная лингвистика (эмпирический анализ текстовых массивов) и др.

Компьютерная лингвистика, впрочем, уже располагается отдельно от того, что теперь принято считать исследовательским полем «цифровой гуманитаристики». Именно компьютерная лингвистика смогла поставить метапросы процедурным областям цифровой обработки и анализа текстов: как организовывается и даже самоорганизовывается текст, какова функциональная природа различных текстов и др. Уровень и качество обработки текстового материала цифровыми технологиями стал совершенно иным. Когда-то и средневековые авторы утруждали себя штудиями по подсчёту букв или определённых оборотов речи, например, во всём тексте Библии, что впоследствии нередко осмеивалось как дурной пример схоластического, ресурсоёмкого, но довольно бесполезного труда. Возможности работать с большими массивами текстов – результат успехов в увеличении объёмов памяти и быстродействия компьютерной техники. Ещё более заметным основанием

некоторой «эмансипации» компьютерной лингвистики от *digital humanities* стала методология «машинного обучения» в работе с текстами. Таким образом, у «цифровой гуманитаристики» как у всякой достойной сферы исследований с самого начала проявились эруптивные свойства – она «разбрасывает» свои хорошо сформировавшиеся разделы, отпуская их в относительно самостоятельную жизнь.

Второй этап становления областей *digital humanities* связан с проблематикой *формальных онтологий*, понимаемых в IT-смысле, но ориентированных на гуманитарные исследования:

- *базы знаний*: базы данных, т. е. фрагменты информации, извлечённые из текстов, изображений и пр. источников, о материальных объектах – в археологии, истории искусств, о социальных явлениях – в истории, антропологии, политологии, праве и др.

- *концептуальное моделирование*: статистический и интеллектуальный анализ данных; квантитативные исследования и др.

- *информационные и экспертные системы*: с топологическим (пространственным) представлением результатов (схемы, графики, карты и пр.), с хронологическим (динамическим) моделированием и сравнением альтернативных путей развития (например, социальных явлений) и др.

Традиционно формальные онтологии работают в предметных областях с большими массивами конкретных, практически однородных, но с тонкими значимыми различиями данных – в аналитической геологии, в медицинской диагностике и пр., по сути – формальные онтологии как глобальные конструкции классификаций, как концептуальные модели предметных областей являются необходимым условием эффективного анализа этих областей. Перенос такого подхода к анализу на предметные области гуманитарного знания оказался весьма интригующим в исследовательском плане и позволил получить неожиданные, нетривиальные следствия. Проявились особенности организации областей гуманитарного знания, которые могут быть проанализированы посредством хорошо продуманных и организованных средств концептуального анализа – гуманитарно-специфицированных формальных онтологий.

Третий этап становления областей *digital humanities* сосредотачивается на *нетекстовых ресурсах*:

- *визуализация*: оцифровка коллекций изображений (в археологии, в истории искусств и пр.) и управление ими, трёхмерные модели артефактов и др.

- *технологии VR/AR/MR* (virtual reality, augmented reality, mixed reality и др.)

- *геймификация*: «серьёзные игры» в обучении, IT-тренажёры, симуляторы и др.

Создание сначала информационных двойников артефактов для антропологии, этнологии и многих других областей гуманитарного знания, а после – гуманитарно-ориентированных кибер-сред и игровых пространств самым значительным образом увеличил массив обрабатываемых средствами *digital humanities* специфицированных данных.

Четвёртый и последний на сегодняшний день этап становления областей *digital humanities* мы назовём тер-

мином, который на самом деле предшествовал оформлению «цифровой гуманитаристики», а именно – *гуманитарной информатикой* (подчёркивая новый виток развития, можно – «новой гуманитарной информатикой»):

– *интеллектуальные системы в гуманитарной сфере*: в средствах и методах ИТ-формализации учитываются фундаментальные отличия в типе социально-гуманитарной информации; принципиальная адаптация архитектуры программных систем; развитие знаний и навыков решения задач, для которых имеющееся программное обеспечение недостаточно, неадекватно или его просто нет.

– *интеллектуальные системы и когнитивные исследования*: эпистемологические исследования того – как меняются социально-гуманитарные знания под влиянием ИТ средств и методов, как меняются когнитивные навыки и способности человека.

Именно в виде интеллектуализации информатики, в виде появления интеллектуальных систем поддержки анализа и принятия решений в итоге проявилось внимание к особенностям гуманитарного знания. Вновь (для удобства восприятия динамики) резюмируем вышесказанное в таблице:

Этап DIGITAL HUMANITIES:	Доминирующая область исследований:	АВТОРИТЕТ ЦИФРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ VS. САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ
первый	цифровая обработка и анализ текстов	зарекомендовавшие себя в других областях знаний цифровые технологии без особой коррекции применяют и к гуманитарному материалу
второй	формальные онтологии	ставится вопрос об особенностях гуманитарных областей знания и специфике их концептуального анализа; происходит взаимная коррекция возможностей информационных технологий и особенностей запросов гуманитарного знания
третий	нетекстовые ресурсы	развиваются новые средства анализа гуманитарного знания, характерные для него, но выходящие за пределы анализа текстов
четвёртый	новая гуманитарная информатика	обогащённое особенностями аналитической деятельности в гуманитарной среде понимание самостоятельного мышления влияет на интеллектуализацию информационных систем

Здесь нужно заметить, что этапы становления областей digital humanities не отбрасываются подобно ступеням ракеты, каждый из этапов продолжает развиваться, параллельно с новыми, испытывая на себе их креативное влияние. А самое главное, на наш взгляд, заключается в том, что не стоит ожидать какого-то окончательного решения конфликта между своеобразной авторитарностью цифровой технологии как таковой и столь значимой для нас самостоятельностью мышления. Эта конфликтность, безусловно, ценна сама по себе, она является причиной конструктивной циклической динамики, которая приносит на каждом своём

этапе как новые средства решения проблем, так и сами новые проблемы. Останавливаться и рефлексировать каждый раз из новой точки становления digital humanities естественно и вполне оправданно, неоправданной будет только замена живого самостоятельного мышления авторитетом ожидаемого уровня развития технологических возможностей. Пусть digital scholasticism не вызывает у нас сильных чувств – ни положительных, ни отрицательных, ни обожания, ни отторжения, научимся относиться к нему с балансом любопытства, надежд и иронии.

Литература

1. Таллер М. Дискуссии вокруг Digital Humanities // Историческая информатика. Информационные технологии и математические методы в исторических исследованиях и образовании. 2012. № 1. С. 5–13.
2. Соловьёв В. С. Кризис западной философии (против позитивистов) // Соловьёв В. С. Сочинения в 2 т. Т. 2. М.: Мысль, 1988. 882 с.