本文摘自Paige Morgan的〈[Demystifying Digital Humanities: What Digital Humanists Do?](http://dmdh.org/2013/09/what-digital-humanists-do/) 〉，由邱永泰統整後撰文。

數位人文學家究竟在做什麼？，本篇文章正是為了解答這個問題而寫的。下文中會羅列幾項實際的例子，向大家介紹數位人文學家具體來說究竟是在做些什麼。

1. 知識蒐集的網站

主要是將蒐集而來的的資料或資源張貼或整理在一個網站中，大眾可以透過網際網路搜尋到這個網站，看到這些整理好的資訊。這些資訊可供他人或自己利用，可用於研究或教學用途上。此外，若是自己的網站成功為他人帶來幫助，也能幫自己建立聲譽，作為學術成果。除了自己一人經營以外，也可以開放多人協作，例如組建一個團隊或開放大眾編輯。

1. 將實體文本轉換為數位版本

將一本實體的書，轉換成數位的文字並刊載在網路上，供更多的人能有機會接觸這本書。可以選擇單純地將書中的文字依照原書的形式放在網路上，也可以透過TEI文本編碼規範的形式加入一點自己的巧思。

1. 數據庫

數據庫即為大量數據存放的地方，通常會帶有搜尋介面，供使用者查詢數據。以圖書館的數據庫為例，使用者不一定能在數據庫中直接找到書的文本，但至少可以找到關於該書的訊息。數據庫需要定期的維護及更新，這方面可以獨自一人處理，也可以開放多人協作。

1. 非線性敘述的故事，內含各種多媒體（文字、照片、影音）。

以非線性的方式撰寫的文章或故事，撰文者可以根據自己的想法調整撰文的順序或是回頭刪改、增加先前的文章。讀者也能依照他們的偏好自行決定閱讀的順序。與一般的文章不同，寫完刊載出去就不能修改了，非線性的文章是動態存在的。有興趣者可參考Scalar平台。

1. 大規模的文本分析以及主題模型

主題模型是一種文本分析工具，它可以為人類做到許多我們無法做到的事。主要的用途是分析大量的文本並從中找出文本背後的隱藏的模式。文本分析的結果通常會帶出一些與人力分析截然不同的結果，這便提供學者一個全新研究的方向。

1. 地理位置網站

分析文本並將文本中提到的地理位置或關於地理位置的訊息標記在地圖上。這是一種比較特別的文本分析方式，探索著文本與世界上實際存在的地點之間的關係，讓研究者能從另一種不同的角度研究文本。

1. 數位3D模型

根據考古或書上提到的數據，將書中提到的或歷史上實際存在過的地點或建築，運用3D建模技術在電腦上重現出來，使人們可以在網路上探索或走訪那些已經消失的建築物及地點。在文化或教育方面具有很大的意義。

1. 線上活動

例如線上的聚會或一個討論的空間，參與者可以就特定事項或議題一起討論，彼此互相交流，人們也許能從其他人身上獲得一些有趣的想法或啟發，甚至可以召集眾人一起進行協作項目。

1. 群眾外包項目

是一種資料蒐集的方式，主要依靠大量群眾的貢獻，維基百科即是一個很好的例子。或是將雖然簡單但需要大量人力處理的項目外包給群眾處理。需要注意的是，項目的發起人通常需要制定相關的規範，以避免蒐集來或處理完的資料過於混亂。