**本文摘自筑波大学教授和氣 愛仁的導入：デジタル・ヒューマニティーズ—人文学と情報学の接点が導く新たな知識の世界，由彭靖雯統整後撰文。**

這次要介紹的網站很特別，是由筑波大學所創立的開放式課程網頁，這個概念是一個可以供全世界的學生，自學者可以自由免費觀看學術內容的網頁類型。而筑波大學的開放式課程網頁包含了很多各個領域專業的教授，針對不同的主題做成影片，來提供觀看學習的形式，今天主要要介紹的是由筑波大學的和氣愛仁教授所介紹的關於數位人文和情報學結合的新世界。首先要介紹的是和氣愛仁教授，和氣教授原本就是畢業於筑波大學的語言學博士，在期間也有擔任過信息處理中心的助教，除了語言外也學習了很多信息系統的建設跟運用，現為筑波大學人文社會系的準教授。

因為是採用影片的方式呈現，和氣教授總共分為六個部分來說，分別是數位人文的說明、歷史、實例、必要性等。影片首先是由和氣教授做一個簡單的自我介紹，並大致說明說明數位人文是一種與藝術、運動、人文學等領域用數字電子的方式在網路上呈現。接下來講到的是數位人文的歷史，和氣教授講到數位人文的起源可以從大約1946年由羅伯托·布薩，一位義大利牧師所發行的《索引托馬斯圖斯》（Index Thomisticus）這本書籍開始出現這樣的概念，而在1956年在日本所成立的計量國語學協會才漸漸地廣為人知。

再來是實例的部分，和氣教授所舉的實例都是他自己或是他有參與的計畫，主要都是跟日文或古代文字製成的數位人文系統，其中像是使用者可以透過網站來點選古代文字的書籍內容，藉此透過日文來知道文中句子的或單字的意思，又或是跟日本語言文化做結合，讓使用者可以簡單地透過系統來尋找自己想要的內容，如古代歷史書籍或浮世繪等，除此之外和氣教授還有提到一些國內外跟數位人文相關的網站，像是歐洲數位圖書館跟日本調查這樣的網站。

最後則提到是數位人文的意義及必要性，目前數位人文的好處就是可以透過網站來讓長久以來的研究資料永久流傳，而且可以有各式各樣的領域內容可以讓全世界都看到，那當然有好處自然也有需要改善的地方，雖然做成網站可以存進很多資料，但是還是有一些無法放到網站的內容存在，要如何更彈性的增加視野、可視化並制定定義的標準以及定義新內容則成了一大重點。另外跟數位人文有極大關係的資料科學，因為要建構數位人文相關網站勢必要有足夠的資料，而要如何儲存大量的資料、知識並且透過與AI或機器的合作，增加更多的研究及新的探索內容，對於現在的數位人文是必不可少的議題。而和氣教授也期望對這方面有興趣的學生除了要有自主學習的態度、多和他人討論，更少不了的是不要侷限在狹小的世界裡，應該放寬視野，進行多方的嘗試、結合，一定能讓自己學到更多新東西並找到不一樣的樂趣。