

CYFROWA BIBLIA I PRAKTYKI RELIGIJNE

W INTERNECIE

John Dyer: *People of the Screen: How Evangelicals Created the Digital Bible and How It Shapes Their Reading of Scripture*, 1st Edition.
Oxford University Press. New York 2023, s. 272.

Dynamiczne przemiany technologiczne wpływają na wszystkie aspekty życia, w tym również na praktyki religijne. Cyfryzacja, rozwój smartfonów i wszechobecność internetu przyczyniły się do transformacji tradycyjnych form religijności, a nowe technologie stały się integralną częścią duchowego doświadczenia. Pojawienie się aplikacji biblijnych, nabożeństw online i duchowych wspólnot funkcjonujących w przestrzeni cyfrowej to tylko niektóre przykłady tego zjawiska. Książka Johna Dyer’a „People of the Screen...” bada wpływ technologii na sposób, w jaki ludzie realizują i angażują się w praktyki religijne.

John Dyer, ekspert w dziedzinie technologii i teologii, od lat zajmuje się badaniem interakcji pomiędzy wiarą a technologią. Jest autorem wielu publikacji naukowych i cenionym wykładowcą w Dallas Theological Seminary, a jego prace koncentrują się na analizie wpływu cyfryzacji na religię i duchowość. Autor w swojej publikacji podkreśla znaczenie interdyscyplinarnego podejścia, łączącego: badania nad mediami cyfrowymi, teologię, socjologię.

W książce „People of the Screen...” Dyer podejmuje pionierską próbę analizy wpływu cyfrowych form Biblii na jej użytkowników, szczególnie w protestantów – ewangelików, na których skupia się autor. Publikacja ta ogranicza się głównie do jednego nurtu chrześcijaństwa. Choć pisanie o ewangelikach jest uzasadnione, warto zastanowić się, czy uwzględnienie innych tradycji religijnych mogłoby wzbogacić analizę. Przykładowo, wpływ cyfrowych narzędzi na katolicyzm czy judaizm również mógłby być interesującym polem badań, zwłaszcza w kontekście globalnym.

W recenzowanej publikacji autor opisuje, jak ewangelicy zdominowali przestrzeń cyfrowego użytkowania cyfrowej Biblii, zarówno pod względem produkcji, jak i w wymiarze konsumpcyjnym. Podkreśla, że cyfrowe zaangażowanie w Pismo Święte znacząco różni się od tradycyjnego czytania wersji drukowanej (Dyer 2023, s. 3). Książka porusza szeroki wachlarz tematów, od psychologicznych skutków interakcji z cyfrową Biblią, przez dynamikę władzy i autorytetu w środowisku protestantów, aż po zmiany w sposobach dzielenia się treściami biblijnymi.

Książka „People of the Screen...” składa się z ośmiu rozdziałów, z których każdy omawia inny aspekt relacji między technologią a religijnością. Wprowadzenie przedstawia tematykę książki, wyjaśniając znaczenie badania wpływu cyfryzacji na praktyki duchowe, zmiany w sposobach czytania Biblii oraz pojawienie się nowych form wspólnot religijnych online. Kolejny rozdział, dotyczący badania technologii i wiary, omawia teoretyczne podstawy tego obszaru. Autor pokazuje, jak technologia wpływa na interpretację religii, oraz wskazuje na nowe wyzwania stojące przed badaczami. Następnie J. Dyer omawia różne formy zaangażowania ewangelików w rozwój technologii umożliwiających i ułatwiających korzystanie z Biblii, przedstawiając tło historyczne, od pierwszych przekładów Pisma Świętego na platformy cyfrowe po współczesne aplikacje mobilne. Rozdział poświęcony etapom rozwoju oprogramowania biblijnego opisuje cztery kluczowe fale postępu: od pierwszych programów desktopowych, przez rozwój narzędzi online, aplikacji mobilnych, aż po zaawansowane funkcje wykorzystujące sztuczną inteligencję. W dalszej części książki znajdujemy szczegółowy portret współczesnych czytelników Biblii cyfrowej. Autor opisuje ich preferencje technologiczne, motywacje oraz wyzwania, z jakimi się spotykają, bazując na badaniach empirycznych, które ukazują złożoność współczesnych praktyk religijnych. Kolejny rozdział analizuje wpływ technologii cyfrowych na sposób, w jaki ewangelicy angażują się w lekturę Pisma Świętego. Poruszane są tematy zmieniających się nawyków czytelniczych, popularności treści audio i multimedialnych oraz znaczenia personalizacji w aplikacjach religijnych. Podsumowanie książki przedstawia wnioski dotyczące przyszłości religii cyfrowej i cyfrowej Biblii.

Dyer w swojej publikacji, dokonał podziału funkcji oprogramowania biblijnego (ang. *Bible software*, s. 135) na trzy kategorie: odwzorowanie interakcji drukowanych, ulepszenie tych interakcji oraz umożliwienie zupełnie nowych form zaangażowania (Dyer 2023, s. 135). To uporządkowanie, jak zauważa, pomaga zrozumieć, jak technologia wpływa na doświadczenia religijne użytkowników. Jednocześnie brakuje jednak bardziej krytycznego spojrzenia na potencjalne negatywne konsekwencje tych zmian, takie jak zanik głębokiego czytania tekstu w tradycyjnym sensie czy nadmierne uzależnienie od technologii.

W tym miejscu warto zauważyć, że podejmowana tematyka wpisuje się w szerszy kontekst redefiniowania religii w przestrzeni cyfrowej, który Helland (2000, s. 205–224) podzielił na „religię online” i „online religion” – wskazując, że cyfrowe technologie nie tylko przenoszą praktyki religijne do internetu, ale również tworzą nowe formy zaangażowania, budując wirtualne wspólnoty. Zjawisko cyfrowej religii można również postrzegać jako integralną część współczesnych przemian społeczno – kulturowych. Jak zauważa Sonny Zaluchu (2024): „Cyfrowa religia nie tylko odzwierciedla zmiany społeczne, ale aktywnie kształtuje nowe teologiczne konstrukcje, redefiniując związki między wiarą a technologią”.

Należy nadmienić, że w publikacji Dyera brak krytycznej analizy tego, w jakim stopniu te omawiane narzędzia rzeczywiście pogłębiają duchowość, a w jakim prowadzą do powierzchownego konsumowania treści religijnych. Dyer zauważa wprawdzie, że sposób konsumpcji Biblii (ekran vs druk) wpływa na postrzeganie

Boga – cyfrowe czytanie sprzyja bardziej terapeutycznemu obrazowi Boga, podczas gdy wersje drukowane podkreślają Jego świętość (Dyer 2023, s. 7). Jednakże nie podejmuje on kwestii, czy takie zmiany są trwałe, ani jakie mogą mieć konsekwencje dla przyszłych pokoleń.

Po niespełna trzech dekadach (r)ewolucji cyfrowej należy stwierdzić, że technologia w zawrotnym tempie – całkowicie i w sposób nieodwracalny – zmieniła każdą sferę życia człowieka. Odcisnęła swoje piętno na życiu jednostek i społeczeństwa, interakcjach międzyludzkich, komunikacji, poznawaniu i postrzeganiu świata, wartościowaniu, sposobie realizacji potrzeb życiowych, także religijnych (Buksa 2024). „People of the Screen...” to książka, która wnosi istotny wkład w debatę na temat tych zmian. Autor ukazuje, jak technologia zmienia sposób postrzegania i przeżywania wiary, a także redefiniuje relacje między użytkownikami a duchowością. Dyer szczególnie zwraca uwagę na to, jak cyfrowe wersje Biblii wpływają na nawyki czytelnicze, promując personalizację i algorytmiczne preferencje, co prowadzi do demokratyzacji interpretacji tekstów religijnych. Jednocześnie ostrzega przed nadmiernym uzależnieniem od technologii, która może wypierać tradycyjne formy kontaktu z Pismem. Dla chrześcijan zaangażowanych w rozwój cyfrowych narzędzi biblijnych, książka stanowi nieocenione źródło wiedzy i inspiracji. Publikacja otwiera przestrzeń do pogłębionej refleksji nad wyzwaniami, jakie niosą nowoczesne technologie, a także nad ich potencjałem w pogłębianiu duchowych doświadczeń, w tym przypadku czytania, a nierzadko też scrollowania Biblii.

Bibliografia

- Buksa Ł. (2024). Digital religion – nowe oblicze wiary w erze cyfrowej. *Kultura – Media – Teologia*, nr 60, s. 163–181.
- Campbell H.A., Bellar W. (2023). *Digital Religion: The Basics*, 1st edn, Routledge. London.
- Dyer J. (2023). *People of the Screen: How Evangelicals Created the Digital Bible and How It Shapes Their Reading of Scripture*. New York.
- Helland C. (2000). *Religion Online/Online Religion and Virtual Communitas*. W: J.K. Hadden, D.E. Cowan (edss). *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*, vol. 8, (s.205–224), JAI Press/Elsevier Science.
- Zaluchu S.E. (2024). Digital Religion, Modern Society and the Construction of Digital Theology. *Transformation: An International Journal of Holistic Mission Studies*, vol. 6. doi:10.1177/02653788231223929.

Lukasz Buksa

 0000-0003-4309-2438

