

# Teresa Szczerska

---

## Transgresja wirtualna – rozważania

---

Edukacja Humanistyczna nr 2 (31), 45-52

---

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Teresa Szczerska  
Wyższa Szkoła Bankowa  
w Szczecinie

## TRANSGRESJA WIRTUALNA – ROZWAŻANIA

Koncepcja transgresyjna człowieka Józefa Kozielleckiego przedmiotem rozważań czyni człowieka, który będąc istotą wolną i twórczą, podejmuje działania umożliwiające mu przekraczanie materialnych oraz niematerialnych granic. Twórcy działań transgresyjnych przejawiają predyspozycje osobowościowe w zakresie: oryginalności, wrażliwości, niezależności oraz giętkości myślenia. Ten typ ludzkiej aktywności, określaną również jako działanie „poza”, jest aktywowany motywacją „mogę”, „chcę” i stanowi opozycję wobec działań ochronnych (zachowawczych).

Podjęte w artykule rozważania koncentrują się wokół transgresji wirtualnej, która jak podkreśla Koziellecki jest kłopotliwa do sklasyfikowania, gdyż znajduje się na pograniczu czterech światów transgresji (ku sobie, ku innym, ku rzeczom, ku symbolom), na ich skrzyżowaniu lub rozszerzając brzegi ludzkiego środowiska, nie należy do żadnego z nich<sup>1</sup>. Przywołane w artykule przykłady ukażą, że ten typ transgresji towarzyszy ludziom od najwcześniejszych etapów istnienia, a obserwowany zwłaszcza współcześnie rewolucyjny i dynamiczny rozwój transgresji wirtualnej, jest konsekwencją i kontynuacją historycznie podejmowanych działań.

Transgresja wirtualna dokonuje się wskutek kreowania przez człowieka sztucznego świata, które jest możliwe dzięki poznaniu świata realnego i odwrotnie. Oznacza to, że twórca świadomie inicjuje proces interakcji, balansując pomiędzy realną, a sztucznie stworzoną rzeczywistością. Za podejmowanie działań „poza” odpowiada motywacja hubrystyczna<sup>2</sup>, przejawiająca się dążnością człowieka do potwierdzenia swojej ważności. Działania transgresyjne będąc działaniami ryzykownymi, stanowią jednocześnie najbardziej złożone operacje ludzkiego umysłu i są w dużej mierze związane ze strategią subiektywnie oczekiwanej użyteczności (SEU), nazywanej również strategią oczekiwania. Ta intuicyjna metoda, kieruje się kalkulacją mającą na celu połączenie prawdopodobnego z tym co war-

---

<sup>1</sup> J. Koziellecki, *Psychotransgresjonizm. Nowy kierunek w psychologii*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2001, s. 57.

<sup>2</sup> J. Koziellecki, *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2002, s. 118-119.

tościowe<sup>3</sup>. Zatem nieustanny rozwój tego typu transgresji dowodzi, iż jest ona uznawana przez ludzi za wartościową.

Ludzka potrzeba tworzenia świata wirtualnego, ma głębokie korzenie w psychice. Człowiek - Homo transgressivus kreuje świat realny i wirtualny, modyfikując środowisko swojej materialnej i niematerialnej egzystencji. Jest on systemem samoregulującym, podlegającym jedynie pewnym wpływom otoczenia naturalnego i środowiskowego<sup>4</sup>. Claude Lévi-Strauss<sup>5</sup> uważał, że wcielenia rytualne człowieka pierwotnego w bogów lub przodków dowodzą, iż rozumiał on symboliczne funkcje sztuki i znał różnicę pomiędzy przedstawianym, a przedstawiającym<sup>6</sup>. Natomiast Michał Ałpatow podkreślał, że wiedza o artefaktach z okresu prehistorycznego jest oparta na hipotezach, bazujących na porównaniach z analogicznymi zjawiskami okresów późniejszych. Dlatego też nie można twierdzić, iż człowiek pierwotny posiadał umiejętność rozróżnienia przedstawianego od przedstawienia, czyli życia od sztuki, gdyż panująca w jaskiniach ciemność uniemożliwiała mu odróżnienie przedmiotów<sup>7</sup>.

Uznając, że panujący w jaskiniach mrok wykluczał trafną identyfikację obiektów, należy przyjąć, iż właśnie znikoma ilość światła stanowiła ważny czynnik doświadczenia świata i jego iluzji. Nie wiemy jakich emocji doświadczał człowiek, uczestnicząc w wykreowanej przez siebie rzeczywistości. Jednak charakter i ilość artefaktów każe przypuszczać, że odgrywały one ważną rolę w jej doświadczaniu. Brak informacji na temat mechanizmu wyzwalającego działania twórcze i wiedzy o związku z procesem umysłowym, towarzyszącym współczesnym artystom sprawia, że Kozielcki zastanawia się, czy w kontekście działań podejmowanych w przywołanym okresie, można mówić o działaniu transgresyjnym<sup>8</sup>. W opinii wielu badaczy mechanizm ten był najprawdopodobniej związany z jakąś nieartystyczną działalnością, z której powstała sztuka<sup>9</sup>.

Trudności w badaniu artefaktów okresu prehistorycznego, są w pewnym stopniu podobne do napotykanych w trakcie analizowania twórczości plastycznej dzieci. Rudolf Arnheim<sup>10</sup> twierdzi, że teorie wyjaśniające podejmowanie przez dzieci w pracach plastycznych określonych tematów, nie wyjaśniają jaki proces umysłowy naprowadza je na identyfikowanie złożonych przedmiotów z wzorami geometrycznymi. Forma wyrażenia określonego spostrzeżenia przez dziecko, tj. kształtu, portretu, nie jest efektem braku umiejętności przedstawienia bardziej szczegółowego, lecz realizuje zamiar ukazania istoty,

---

<sup>3</sup> J. Kozielcki, *Koncepcja transgresyjna człowieka. Analiza psychologiczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987, s. 37-38.

<sup>4</sup> J. Kozielcki, *Z Bogiem albo bez Boga. Psychologia religii: nowe spojrzenie*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1991, s. 29-30.

<sup>5</sup> C. Lévi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Plon, Paris 1958.

<sup>6</sup> H. Jurkowski, *Lalki w rytuale*, Polska Sztuka Ludowa - Konteksty 1998, t.52z.2, s. 35.

<sup>7</sup> M. Ałpatow, *Historia sztuki*, t. I. Wydawnictwo Arkady, Warszawa 1968, s. 36.

<sup>8</sup> J. Kozielcki, *Transgresja i kultura*, op. cit., s. 39.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 39.

<sup>10</sup> R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978, s. 170-171.

warunkowany wymaganym zadaniem<sup>11</sup>. Czy zatem transgresja wirtualna stwarzając iluzję rzeczywistości, również realizuje ten cel, tj. chce ukazać istotę lub umożliwić jej doświadczenie?

Transgresja wirtualna dostarcza przede wszystkim iluzji ukierunkowanych na zmysł wzroku i słuchu<sup>12</sup>. Oddziaływanie na ludzką percepcję poprzez tworzenie ułud świata rzeczywistego dokonuje się dzięki elementom ruchu, trójwymiarowości, stosowaniu deformacji, użyciu perspektywy, kolorystyce itp. Być może właśnie z tego powodu prehistoryczny twórca, niektóre wizerunki zwierząt obdarzał większą liczbą kończyn niż ma to miejsce w rzeczywistości. Możliwe, że taka forma przedstawienia miała na celu ukazanie zwierząt w fazie ruchu<sup>13</sup>. Jeśli tak, to niewątpliwie przywołany sposób rozwiązania tego zagadnienia stanowi dowód działania transgresyjnego.

Edgar Morin<sup>14</sup> podkreśla, że tworzenie przez człowieka świata wirtualnego stanowi fazę ludzkiego procesu psychicznego, przejawiającego wiele cech wspólnych z magią (myślenie magiczne dzieci). Ludzie pierwotni podobnie jak dzieci w pierwszej chwili nie różnią rzeczywistości snów od rzeczywistości. Podkreśla on, że zasadniczymi elementami wyjaśniającymi ludzką potrzebę i zdolność tworzenia świata wirtualnego stanowią naturalne, wrodzone predyspozycje tworzenia widma, które należy rozumieć jako odzwierciedlenie obrazu myślowego. Widmo utrwalone w fotografii jest swoistym fetyszem, będącym elementem magicznym (to przedłużenie istnienia osoby). Natomiast świat rzeczywistości „ruchomej” umożliwia człowiekowi dokonywanie projekcji i utożsamianie się z treściami oraz bohaterami przekazu<sup>15</sup>.

Ernst Gombich<sup>16</sup> przywołuje pogląd L. B. Albertiego wyrażony w traktacie „O rzeźbie”, iż początków sztuki należy doszukiwać się w mechanizmie przeniesienia, polegającym na doszukiwaniu się kształtów i form istniejących w świecie, w drzewach, kamieniach, chmurach. Przypuszcza się także, że prehistoryczny twórca dokonywał projekcji wizyjnych na powierzchni płaskiej wskutek doświadczanych halucynacji, których doznawał z powodu wdychania tlenku manganu podczas wykonywania malowideł. Jest zatem prawdopodobnym, że w trakcie jego pracy przedstawiane wizerunki ożywały<sup>17</sup>.

Wirtualny charakter przejawiały również greckie obrzędy magiczne, które według Jeana Przylińskiego początkowo praktykowane w jaskiniach obejmowały spektakle cieni, stając się inspiracją m.in. dla teorii Platona<sup>18</sup>. Zdaniem E. Morina<sup>19</sup> współczesne ciemne sale kinowe stanowią kontynuację tych magicznych spektakli. Uznanie tej opinii

---

<sup>11</sup> Ibidem, s. 174-175.

<sup>12</sup> J. Koziński, *Psychotransgresjonizm*, op. cit., s. 58.

<sup>13</sup> M. Alpatow, *Historia sztuki*, op. cit., s. 38-39.

<sup>14</sup> E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975, s. 45.

<sup>15</sup> Ibidem, s. 39-40.

<sup>16</sup> E. Gombich, *Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawienia obrazowego*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981, s. 108-109.

<sup>17</sup> T. A. Dowson, *Sztuka naskalna a szamanizm* [w] *Sztuka naskalna i szamanizm Azji środkowej*, (red.) A. Rozwadowski, M. Koško, T.A. Dowson, Wydawnictwo Akademickie Dialog, Warszawa 1999, s. 39-56.

<sup>18</sup> E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, op. cit., s. 24.

<sup>19</sup> Ibidem, s. 57-58.

w kontekście transgresyjnej koncepcji człowieka wskazuje, że jest to przykład działania transgresyjnego (transgresji wirtualnej), które uległo konwencjonalizacji<sup>20</sup>.

Kolejny przykład transgresji wirtualnej stanowią lalki, których funkcjonowanie w kulturze ewoluowało od sfery sacrum do profanum. Ruchome lalki, poruszające kończynami wywodzą się z takich form kulturowych jak: idol, totem, fetysz. W kulturach afrykańskiej i azjatyckiej używano ich w działaniach przedteatralnych i prototeatralnych. Wierząco, że umożliwiają kontakt człowieka z bogiem i siłami nadprzyrodzonymi<sup>21</sup>. Wykorzystywano je w rytuałach pogrzebowych, zabiegach leczniczych i deklinacyjnych<sup>22</sup>. Równie ciekawym przykładem transgresji jest teatr cieni, który jak podkreśla Marta Steiner<sup>23</sup> miał związek z pradawnym rytuałem wskrzeszania zmarłych przodków. Legenda głosi, że chiński teatr cieni powstał wskutek tęsknoty cesarza Wu-ti z dynastii Han, za zmarłą żoną<sup>24</sup>. Taoistyczny mędrzec chcąc zmniejszyć smutek cesarza, użył podstępów. Wykorzystując specjalnie skonstruowaną lalkę wywołał cień, tworząc złudzenie, iż jest to cień zmarłej kobiety. Dzięki stworzonej iluzji cesarz co wieczór wirtualnie spędzał czas z ukochaną<sup>25</sup>.

Ciekawy przykład transgresji wirtualnej stanowi maska. Jej obecność jest udokumentowana we wszystkich kulturach. To „pierwotne narzędzie” towarzyszy ludziom od czasów tzw. człowieka naturalnego, a jej prafunkcja była odmienna od tej, którą współcześnie zwykliśmy jej nadawać<sup>26</sup>. Neolityczne, kamienne maski, puste w miejscu oczodołów i ust stanowią najstarszy znany ich przykład. Przypuszcza się, że wykorzystywano je w procesie rozkładu zwłok<sup>27</sup>. W czasach cesarstwa rzymskiego maski umieszczano na wolnym powietrzu, zawieszano na drzewach, w lasach, na podobnych ołtarzom kopcach. Najstarszymi typami masek w Grecji były maski Dionizosa (maska męska) i Gorgony (maska żeńska). Pierwsza symbolizowała stan dzikości przyrody, drugiej przypisywano nadrzędną funkcję strachu. Wirtualny charakter maski zawiera się w swoistej skamieniałości, przejawiającej się podwójną funkcją polegającą na tym, że w kontakcie z osobami żywymi stwarza ona wrażenie śmierci, że zmarłymi iluzję ich życia. Z tego powodu maska pełni funkcję jedno-

<sup>20</sup> J. Koziński, *Psychotransgresjonizm*, op. cit., s. 46-47.

<sup>21</sup> H. Jurkowski, *Lalki w rytuale*, Polska Sztuka Ludowa – Konteksty, 1998, t. 52, z. 2, s. 35-45.

<sup>22</sup> W różnych kulturach lalkom przypisywano odmienne emocje. W Afryce ich obecność kojarzono z pozytywnymi, w Chinach wierząco, że w otworzonych oczach lalki mogą zamieszkać demony, cf. H. Jurkowski, *Lalki w rytuale*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, (red.) A. Chałupnik, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010, s. 631-634.

<sup>23</sup> M. Steiner, *Geneza teatru w świetle antropologii kulturowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2003, s. 187.

<sup>24</sup> T. Nyczek, *Alfabet teatru: dla analfabetów i zaawansowanych*, Agencja Edytorska "Ezop", 2002, s. 39.

<sup>25</sup> J. Wasilewska-Dobrowska, *Cienie wielkich cesarzy i pięknych konkubin*, Wiedza i życie, nr 6/1998, źródło (stan: 13.03.2015 r.) <http://archiwum.wiz.pl/1998/98063900.asp>.

<sup>26</sup> K. Kerényi, *Człowiek i maska*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, (red.) A. Chałupnik, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010, s. 648.

<sup>27</sup> H. Belting, *Obraz i śmierć*, [w:] *Antropologia sztuk wizualnych*, (red.) I. Kurz, P. Kwiatkowska, Ł. Zaremba, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 78.

czącej przemiany, znoszącej granicę pomiędzy żywym a martwym, skrywanym a jawnym<sup>28</sup>,

W teatrze starożytnej Grecji maska odgrywała szczególną rolę. Jej wygląd i znaczenie podlegały metamorfozom. Powstanie masek jako elementu przedstawień nie było poddyktowane przyczynami technicznymi, a stanowiło tradycyjny element łączący teatr z kultem Dionizosa<sup>29</sup> (boga o wielu postaciach). Przypisywana maskom magiczna moc, umożliwiająca ekstazę powodowała, że po spektaklach wieszano je na architrawie świątyni<sup>30</sup>. Zastosowane w okresie poklasycyzyzmu maski z dwoma różnymi półtwarzami po obu jej stronach, pozwalały aktorom odgrywanie scen profilem<sup>31</sup>, czyli przekraczanie ograniczeń jednostkowego ciała aktora.

Neurobiolodzy nazywając artystów „nieświadomymi neurobiologami”, wskazują że intuicyjnie wykorzystują oni wiedzę o działaniu systemu poznawczego i pobudzaniu ludzkich zmysłów<sup>32</sup>. Postrzegana przez człowieka rzeczywistość jawi się jako stabilna, pomimo nieustannie zmieniającego się obrazu światła, kąta patrzenia, itp.. Jest to wynik odbierania przez układ wzrokowy z sygnału docierającego do oka, jedynie tego co istotne. Dlatego akt percepcji przypomina działanie twórcy przekazującego swój punkt widzenia<sup>33</sup>, stanowiąc każdorazowo aktualizowanie znaczenia dzieła<sup>34</sup>.

Współcześnie obserwowany rozwój transgresji wirtualnej określany jest przez Józefa Kozieleckiego jako emergencja<sup>35</sup>. Transgresje wirtualne w coraz większym stopniu oddziałują na różnorodne sfery rzeczywistości: rozrywkę, medycynę, naukę, komunikację, przemysł militarny, obyczajowość. Zakres ich oddziaływań na życie ludzi jest obecnie tak duży, że z trudem wyobrażamy sobie funkcjonowanie w świecie bez wirtualnych rozwiązań. Immersja człowieka w świat rzeczywistości wirtualnej, dokonuje się dzięki postępowi technologiczno-sprzętowemu, umożliwiającemu coraz precyzyjniejsze imitowanie zachowań i reakcji w świecie wirtualnym. Urządzeniami wzbogacającymi doznania są: specjalne okulary, hełmy, rękawice, fotele, kabiny symulacyjne. Narzędzia te dzięki zastosowaniu wielu czujników, pozwalają kierować ruchami Awatara. Doświadczanie wirtualności dopełniają efekty imitujące: wibracje, rodzaj nawierzchni, uderzenia karoserii, poślizg na mokrej nawierzchni. Pomimo obserwowanego postępu w tworzeniu rzeczywistości wirtualnej, wciąż istnieją trudności uniemożliwiające jak najpełniejsze odwzorowanie realności

<sup>28</sup> K. Kerényi, *Człowiek i maska*, op. cit., s. 647-649.

<sup>29</sup> A. Cotterell, *Słownik mitów świata*, Wydawnictwo Książnica, Katowice 1996, s. 172-174.

<sup>30</sup> M. Kocur, *Teatr antycznej Grecji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001, s. 240-243.

<sup>31</sup> Ibidem, s. 250.

<sup>32</sup> P. Przybysz, P. Markiewicz, *Dźwignie wyobraźni, Charaktery 2*, 2007, s. 50.

<sup>33</sup> W. Duch, *Neuroestetyka i ewolucyjne podstawy przeżyć estetycznych*, [w:] *Współczesna neuroestetyka*, (red.) P. Baranowski, Poli-Graf-Jak, Poznań 2007, s. 49.

<sup>34</sup> S. Czekański, *Dzieło w perspektywie odbiorczej: między historią sztuki, kulturą wizualną i egzystencjalną hermeneutyką*, [w:] *Co z tym odbiorcą? Wokół zagadnienia odbioru sztuki*, (red.) J. Ryczek, Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2012, s. 28.

<sup>35</sup> J. Kozielecki, *Psychotransgresjonizm*, op. cit., s. 58.

świata (np. ustanowienie orientacji w przestrzeni)<sup>36</sup>. Znając naturę działań transgresyjnych jest pewne, że wspomniane ograniczenia sukcesywnie będą przewyżczone.

Ludzie udoskonalając techniki tworzenia i doświadczania iluzji, przekraczają granice swego bytowania. Autor koncepcji transgresyjnej twierdzi, że w tym stuleciu zostaną udoskonalone nie tylko iluzje optyczne, lecz również oddziałujące na zmysł dotyku i powonienia<sup>37</sup>, co przyczyni się do wytyczenia nowych kierunków w tworzeniu bytów wirtualnych. Jakie będą to kierunki, dzisiaj możemy tylko przypuszczać. Jednym z przykładów wskazanym przez psychologa jest wirtualny kot, który będzie zachowywał się jak żywe zwierzę, domowy ulubieniec. Uwzględniając przywołane w artykule przykłady, przyszłe transgresje wirtualne będą zapewne kontynuowały wcześniej podejmowane przez ludzi zagadnienia, takie jak: poznanie świata, poznanie siebie i innych, przekraczanie lub zanegowanie granicy życia i śmierci, tworzenie nowych istot i osób, doświadczanie sacrum.

Czyżby rzeczywistą intencją tworzenia przez człowieka sztucznego świata, była wola uczestnictwa w rzeczywistości, w której może on wpływać na bieg rzeczy? Świata, w którym nie ma opcji „rozstanie”, w którym jest on coś wart? Czy właśnie tym należy tłumaczyć fakt, iż przebywanie w świecie wirtualnym bywa współcześnie uznawane za najlepszą rozrywkę i narkotyk – elektroniczne LSD<sup>38</sup>?

## Bibliografia

- Ałpatow M., *Historia sztuki*, t. I, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 1968.
- Arnheim R., *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1978.
- Belting H., *Obraz i śmierć*, [w:] *Antropologia sztuk wizualnych*, (red.) Kurz I., Kwiatkowska P., Zaremba Ł., Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012.
- Cotterell A., *Słownik mitów świata*, Wydawnictwo Książnica, Katowice 1996.
- Czekalski S., *Dzieło w perspektywie odbiorczej: między historią sztuki, kulturą wizualną i egzystencjalną hermeneutyką*, [w:] *Co z tym odbiorcą? Wokół zagadnienia odbioru sztuki*, (red.) Ryczek J., Wydawnictwo Naukowe Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2012.
- Duch W., *Neuroestetyka i ewolucyjne podstawy przeżyć estetycznych*, [w:] *Współczesna neuroestetyka*, (red.) Baranowski P., Poli-Graf-Jak, Poznań 2007.
- Dowson T. A., *Sztuka naskalna a szamanizm*, [w:] *Sztuka naskalna i szamanizm Azji środkowej*, (red.) Rozwadowski A., Koško M., Dowson T.A., Wydawnictwo Akademickie Dialog, Warszawa 1999.
- Gizella J., *Internet i gry komputerowe jako zjawisko transgresji*, [w:] *Perspektywy kultury. Internet i kultura*, 7 (2/2012).

<sup>36</sup> J. Gizella, Internet i gry komputerowe jako zjawisko transgresji, [w:] *Perspektywy kultury. Internet i kultura*, 7 (2/2012), s. 60-61.

<sup>37</sup> J. Koziński, *Psychotransgresjonizm*, op. cit., s. 58.

<sup>38</sup> S. Russo, *Zabawy z szatanem*, Wydawnictwo Pojednanie, Lublin 1995, s. 74.

- Gombich E., *Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawienia obrazowego*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1981.
- Jurkowski H., *Lalki w rytuale*, *Polska Sztuka Ludowa – Konteksty*, 1998, t. 52, z. 2.
- Jurkowski H., *Lalki w rytuale*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, (red.) Chałupnik A., Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010.
- Kerényi K., *Człowiek i maska*, [w:] *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*, (red.) Chałupnik A., Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2010.
- Kocur M., *Teatr antycznej Grecji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław 2001.
- Kozielecki J., *Koncepcja transgresyjna człowieka. Analiza psychologiczna*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1987.
- Kozielecki J., *Z Bogiem albo bez Boga. Psychologia religii: nowe spojrzenie*, Wydawnictwo PWN, Warszawa 1991.
- Kozielecki J., *Psychotransgresjonizm. Nowy kierunek w psychologii*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2001.
- Kozielecki J., *Transgresja i kultura*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2002.
- Levi-Strauss C., *Anthropologie structurale*, Plon, Paris 1958.
- Morin E., *Kino i wyobrażenia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.
- Nyczek T., *Alfabet teatru: dla analfabetów i zaawansowanych*, Agencja Edytorska "Ezop", 2002.
- Przybysz P., Markiewicz P., *Dźwięnie wyobraźni*, *Charaktery* 2, 2007.
- Russo S., *Zabawy z szatanem*, Wydawnictwo Pojednanie, Lublin 1995.
- Steiner M., *Geneza teatru w świetle antropologii kulturowej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2003.
- Wasilewska-Dobrawska J., *Cienie wielkich cesarzy i pięknych konkubin*, Wiedza i życie, nr 6/1998, źródło (stan: 13.03.2015 r.) <http://archiwum.wiz.pl/1998/98063900.asp>.



Teresa Szczerska

### **Transgresja wirtualna – rozważania**

W artykule omówiono temat transgresji wirtualnej w kontekście koncepcji transgresyjnej człowieka Józefa Kozielskiego. Rozważania koncentrują się wokół artefaktów, prezentujących najwcześniejsze znane przykłady transgresji wirtualnych. Zaprezentowana analiza stanowisk badawczych potwierdza, że pewne formy ludzkiej działalności już w okresie prehistorycznym wykazywały cechy transgresji wirtualnej. Uniwersalny charakter tego typu działań dowodzi, iż ludzka potrzeba tworzenia sztucznego świata (środowiska) ma swoje podstawy w jego strukturach psychicznych. Obserwowany współcześnie rewolucyjny i dynamiczny rozwój rzeczywistości wirtualnej stanowi kontynuację historycznie podejmowanych i doskonalonych metod mających na celu ciągłe przekraczanie granic ludzkiego egzystowania.

**słowa kluczowe:** transgresja wirtualna, Józef Kozielski, sztuka prehistoryczna, percepcja, projekcja

### **Virtual transgression - reflections**

The article elaborates on the topic of virtual transgression in the light of Joseph Kozielski's transgressive model of man. The discussion focuses on artifacts which present the earliest known examples of virtual transgression. The presented analysis of research standpoints confirms that certain forms of human activity showed features of virtual transgression as early as in the prehistoric period.

The universal nature of actions of this type proves that human need to create an artificial world (environment) has its basis in our mental structures. The revolutionary and dynamic development of virtual reality as we observe today is a continuation of methods, undertaken and perfected throughout history, aiming at continuous crossing the boundaries of human existence.

**words key:** virtual transgression, Joseph Kozielski, prehistoric art, perception, projection

*Translated by Teresa Szczerska*