

Nadia Bigos

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej
w Krakowie

***Dreamcore* – dlaczego idylliczne obrazy wywołują niepokój?**

Streszczenie

Artykuł przybliża nurt *dreamcore* (łączy nostalgiczne obrazy wizualne z atmosferą snu) oraz odczucia związane z oglądaniem obrazów tworzonych w tej estetyce, opisując je jako nowoczesną formę eskapizmu. Wskazuje on również na wpływ tych estetyk na odbiorców, ich związek z tak zwaną doliną niesamowitości oraz psychologicznym napięciem między znanym a obcym. Tekst analizuje także obecność motywu eskapizmu w wybranych grach: *Omori* i *Yume Nikki*. Artykuł podkreśla, że choć ucieczka w marzenia może być kojąca, to jednak długoterminowo nie zastąpi realnych działań i relacji człowieka.

Słowa kluczowe: *dreamcore*, eskapizm, *uncanny valley* (dolina niesamowitości), gra komputerowa

***Dreamcore* – Why Do Idyllic Images Cause Uneasiness?**

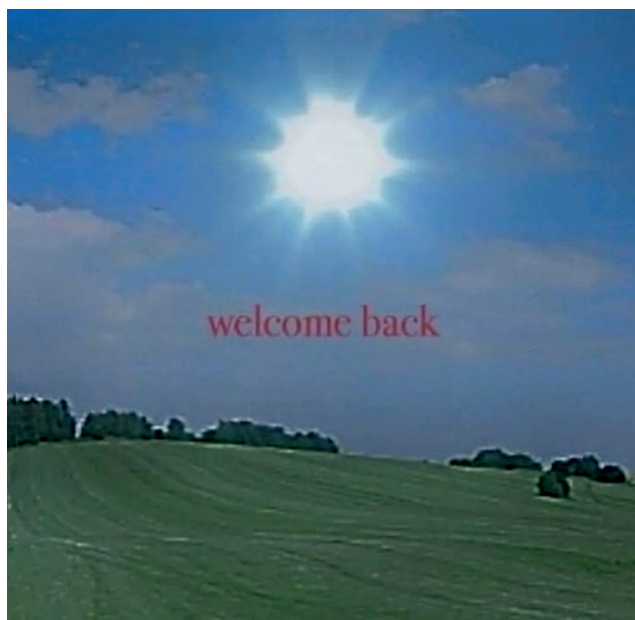
Abstract

The article explores the idea of *dreamcore* aesthetic (which combines nostalgic imagery with a dreamlike atmosphere in a visual image) and the emotions evoked by viewing images created in this style, describing it as a modern form of escapism. It also highlights the impact of these aesthetics on viewers, their connection to the so-called uncanny valley, and the psychological tension between the familiar and the alien thing. The text also analyses the presence of the escapism motive in the chosen games: *Omori* and *Yume Nikki*. Additionally, the article emphasizes the fact that while escaping into dreams can bring some relief, in the long term it cannot replace real-life actions and a man's relationships.

Keywords: *dreamcore*, escapism, *uncanny valley*, video game

Wstęp

Sztuka zawsze pełniła funkcję eskapizmu, dając artystom i odbiorcom możliwość odwrócenia uwagi od problemów i negatywnych przeżyć napotykanych przez nich każdego dnia. Wraz z postępem technologii twórcy zaczęli wykorzystywać w sztuce nowe sposoby przedstawienia wizji artystycznych, oferując odbiorcom współczesne formy swoistych odskoczni od przytłaczającej codzienności. Jednym z takich zjawisk jest tak zwany *dreamcore* – estetyka wizualna łącząca nostalgiczne obrazy z onirycznym klimatem snu. Przy początkowym kontakcie z obrazami typu *dreamcore* wydają się one czymś przyjemnym, wręcz uspokajającym; najczęściej przedstawiają znajome krajobrazy, proste sceny z dzieciństwa czy rozmyte światła.



Il. 1. Przykładowe zdjęcie w nurcie *dreamcore*; <https://pl.pinterest.com/pin/30540103718785401/> (dostęp: 12.04.2025)



Il. 2. Przykładowe zdjęcie w nurcie *weirdcore*; <https://pl.pinterest.com/pin/83246293105980629/> (dostęp: 12.04.2025).

Obrazy *dreamcore* najczęściej posiadają przyjemną kolorystykę: pastelowe barwy, miękkie oświetlenie, efekty mgły przypominające marzenia lub sny (<https://tiny.pl/7tmz66v5>, dostęp: 10.04.2025). Mimo tak pozytywnych wartości odbiorcy mogą jednak doświadczyć podczas obcowania z tym stylem napięcia lub melancholii. Skąd więc bierze się to paradoksalne wrażenie? Dlaczego coś, co przypomina marzenie sennie, może wywoływać uczucie lęku?

Weirdcore oraz *dreamcore* wyglądają na podobne estetyki, zakorzenione są bowiem w surrealistycznym przedstawieniu rzeczywistości. Te dwa nurty estetyczne mają na celu wzbudzić u odbiorcy odczucie znane jako *anemoia* (nostalgia do czasów, których się nie przeżyło) (Koenig, <https://tiny.pl/7fn0yknf>, dostęp: 10.04.2025). Jednakże *dreamcore* wyróżnia się lekkością, podczas gdy *weirdcore* skupia się na wywołaniu u odbiorcy odczucia niepokoju.

Częstym sposobem przedstawiania owych estetyk są mocno edytowane zdjęcia lub grafiki 3D z ciekawymi teksturami, a elementem powtarzającym się w wyżej wymienionych nurtach – oczy wpatrujące się bezpośrednio w odbiorcę i skupione na nim. To częsty motyw, dzięki któremu twórca w łatwy sposób tworzy w swoim dziele niepokojącą aurę. Ciekawym aspektem jest także analiza otoczenia, w którym wyżej wymienione oczy się znajdują.

Estetyka *dreamcore* z reguły oscyluje wokół jasnych i otwartych przestrzeni. Wydaje się bezgraniczna, często przedstawiając zielone łąki, niebieskie niebo, a obiekty w tych zdjęciach mają ciepłe barwy. Jeśli twórca decyduje się na dodanie oczu do swojego dzieła, powoduje tym zabiegiem stworzenie bytów, które mogą być odbierane jako neutralnie, lub nawet przyjaźnie nastawione, przypominające swoją energią anioły lub dobre duchy. Dla kontrastu *weirdcore* bazuje na ciemnych i mniej saturowanych odcieniach. Przestrzenie sprawiają wrażenie zamkniętych, napierających na odbiorcę. Celem tych obrazów pozostaje wywołanie uczucia przytłoczenia, zaniepokojenia oraz wrażenia, że jest się obserwowanym. Twórcy często dodają oczy oraz zniekształcone sylwetki ludzi, a otoczenie wygląda na wrogo nastawione. *Weirdcore* jest nierzadko rodzajem *vent art* (Jarvis, 2024), gdzie artyści szukają sposobu na przełamanie swoich negatywnych emocji, przekształcając swoje lęki i frustracje w surrealistycznie wrogie obrazy. Z kolei *dreamcore* odchodzi w swym obrazowaniu w stronę eskapizmu (Vasanth, 2023, <https://tiny.pl/xtdccw0r>, dostęp: 20.04.2025). Patrząc na zdjęcia prac z nurtu *weirdcore*, ma się poczucie, że nie da się z nich uciec, że widz zostaje w nich niejako uwięziony, a w miejscach nawiązujących do *dreamcore* chce się zostać z własnej woli.

1. Senny eskapizm

Sny nie stanowią nowego tematu do eksploracji w sztuce (powszechnie znany jest kierunek surrealizm i jego założenia ideowe, oparte na marzeniach sennych)¹, dlatego ów nurt estetyczny może się nie wydawać nowatorski. Jednakże sposób poruszania tej tematyki w nurcie *dreamcore* wyróżnia się wszechstronnym wykorzystaniem nowych

¹ Źródło: <https://zpe.gov.pl/a/surrealistyczne-wizje-artysty> (dostęp: 10.04.2025).

mediów. Współcześni twórcy łączą grafikę komputerową, fotografię i muzykę, przeobrażając zwykły obraz w doświadczenie emocjonalne. Obrazy te z kolei przyciągają odbiorców ze względu na wszechstronność. Wydają się rezonować z każdym człowiekiem, ponieważ wszyscy śnią. Prawdopodobnie każda osoba doświadczyła dezorientującej przestrzeni sennej, w której czas przestał istnieć. Marzenia senne uznane są za ważne źródło pragnień, leków, wewnętrznych konfliktów ukrytych w podświadomości, jak ma to miejsce w teorii marzeń sennych Zygmunta Freuda (<https://neuroza.pl/marzenia-senne>, dostęp: 10.04.2025).

Estetyka *dreamcore* powiązana jest więc w swojej istocie z eskapizmem oraz fantazjowaniem na jawie. Są to czynności oferujące odskocznię, uwolnienie umysłu od problemów i niepokojów. Każdy człowiek potrzebuje relaksacji, wykształcając indywidualny sposób na odprężenie. Jednakże niekontrolowany rodzaj eskapizmu (szczególnie na skutek doświadczonej traumy) może się przerodzić w pochłaniający codzienne życie mechanizm obronny – fantazjowanie (Chodkiewicz, 2026, s. 25-26). To ucieczka w „marzenie na jawie”, od krzywd doznanych w życiu. Mechanizm ten pozwala na doświadczenie spokoju w kontrolowanym marzeniu o własnym życiu, jednak nie prowadzi do urzeczywistnienia pragnień. Blokują to tworzenie postępu w działaniach, utrzymując daną jednostkę w stanie marazmu, gdzie marzenia stają się próbą zaspokojenia realnych potrzeb.

Tematyka eskapizmu pojawia się też jako motyw w niektórych grach komputerowych. W grze *Omori*, wydanej w 2020 roku (Steam, Omori, <https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI/>, dostęp: 10.04.2025, wydruk w posiadaniu autora), w ciekawy sposób przedstawiono poziomy psychiki głównego bohatera. Rozgrywka rozpoczyna się od *White Space*, czyli białego, pustego i sterylne go pomieszczenia. Jest tam dziennik, w którym każdego dnia pojawia się wpis „wszystko jest w porządku”, a po datkach można stwierdzić, że Sunny (główny bohater) znajduje się tam od zawsze. Miejsce to zostało wytworzone przez Sunny’ego w desperackiej próbie utrzymania kontroli nad każdym aspektem swojej egzystencji. Pozostaje ono puste, ale Sunny w pełni utrzymuje nad nim władzę.

Drugim pomieszczeniem pozostaje *headspace* – kolorowa przestrzeń, w której Sunny spotyka się z przyjaciółmi. Organizują wspólnie piknik i spędzają radośnie czas. Wszystko to jest jednak tylko wyobrażeniem istniejącym w głowie bohatera, ponieważ w rzeczywistości nie widział się z najbliższymi od czterech lat. Chłopiec spędza czas w samotności, marząc o lepszym kontakcie z ludźmi, ale ogranicza się do snucia marzeń na jawie, gdyż nie jest w stanie poradzić sobie z doznanymi urazami, blokuje się przed wznowieniem kontaktu interpersonalnego. Pomimo wyobrażania sobie alternatywnej wersji wydarzeń, która w danym momencie przynosi ukojenie, działanie to długoterminowo nie daje bohaterowi żadnej poprawy. Sunny nie radzi sobie z bólem i smutkiem odczuwanym każdego dnia, a radosne marzenia na jawie nie są w stanie poprawić złego stanu psychicznego zranionego chłopca.

Inną grą poruszającą podobną tematykę jest *Yume Nikki*. Pierwsza wersja gry została wydana w 2004 roku (https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/, dostęp: 11.04.2025). Madotsuki, główna bohaterka produkcji, została zamknięta w małym pokoju. Drzwi są cały czas widoczne, jednak każda próba

opuszczenia pomieszczenia kończy się niepowodzeniem i zniechęceniem dziewczyny. Można za to eksplorować wyobraźnię i zawiły świat wytworzony w świadomości bohaterki. W trakcie rozgrywki zauważa się wiele prób znalezienia szczęścia w jej własnych marzeniach, jednakże nie są one w stanie zapewnić realnej poprawy nastroju. Stan psychiczny Madotsuki nie zmienia się mimo wielu radosnych, eskapistycznych wizji wytworzonych podczas snu.

W wyniku postępującego kryzysu psychicznego oraz ucieczki w świat fantazji, będącej desperacką próbą zaspokojenia głębokich potrzeb emocjonalnych, historia kończy się drastycznie, aktem samobójstwa, gdy główna bohaterka decyduje się na skok z balkonu swojego pokoju. Jest to zakończenie szczególnie przejmujące, ponieważ przez całą grę obecne są drzwi umożliwiające wyjście do świata zewnętrznego, pełnego ludzi i potencjalnej pomocy. Pomimo tej obecności Madotsuki konsekwentnie wybiera izolację i coraz głębsze zanurzenie w oniryczną rzeczywistość snu, która choć oferuje chwilowe ukojenie, nie przynosi żadnej trwałej zmiany. Wybór trwania w świecie wewnętrznym staje się metaforą pułapki eskapizmu. Marzenia, które nie są wsparte działaniem, nie mają mocy przemiany rzeczywistości. Sen, choć piękny, nie zastąpi relacji, bezpieczeństwa ani sensu, które można odnaleźć jedynie poprzez realne zaangażowanie w życie.

Ta ostatnia idea jest spójna z założeniem logoterapii, której podwaliny stworzył Victor Frankl, twórca tzw. trzeciej szkoły wiedeńskiej psychoterapii (<https://www.logoterapia-krakow.pl/>, dostęp: 11.04.2025). Za szczególnie ważne w kontekście gry Madotsuki można uznać jej szerszy kontekst, z którym identyfikuje się część osób, szczególnie młodych graczy. Trudno nie zauważyć tutaj sedna logoterapii. Pozostaje nim „troska o przywrócenie człowiekowi zdolności przeżywania pełni życia, które cechuje wewnętrzna zgoda na nie” (Franc, 2011). W omawianej grze Madotsuki, postać niemal zupełnie milcząca i enigmatyczna, staje się tragicznym symbolem młodego człowieka, uwięzionego pomiędzy pragnieniem ucieczki a niemożnością powrotu.

2. Psychologiczne spojrzenie na odczuwany dysonans

Przykłady z poprzedniego rozdziału, mimo że dotyczą postaci fikcyjnych, nie odbiegają znacząco od rzeczywistych przypadków spotykanych w naszej codzienności. Ukazują one zagrożenia związane z eskapizmem. Estetyka *dreamcore* przyciąga uwagę swoją atrakcyjnością, stanowiąc zaproszenie do zanurzenia się w świecie marzeń i pozostania w nim na dłużej. Jest to zjawisko, któremu trudno się oprzeć. Nie powinno dziwić, że wiele osób znajduje poczucie bezpieczeństwa w przestrzeni własnej wyobraźni, fantazjując o lepszym życiu – dążenie do przyjemniejszej codzienności pozostaje przecież naturalną potrzebą większości ludzi (Kofta, Szustrowa, 2015, s. 177). Urok *dreamcore* tkwi w tej obietnicy – obietnicy ucieczki od rzeczywistości. Jak wspomniano, w odróżnieniu od *weirdcore* estetyka ta nie ma na celu wzbudzenia niepokoju czy uczucia osamotnienia lub zagrożenia w odbiorcy. Jednak jeśli dana osoba czuje się dobrze i przyjemnie, to może nie chcieć odejść z takiego miejsca. Eskapistyczna obietnica sennych obrazów wywołuje hipnotyzującą fascynację.

Co więc jednak może wywoływać uczucie niepokoju podczas oglądania zwykłego zdjęcia przedstawiającego znane, przyjemne lub neutralne rzeczy?

Impakt zdjęć *dreamcore* tkwi w napięciu wywołanym dzięki połączeniu w niecodzienny sposób rozpoznawalnych krajobrazów z dodatkowymi efektami (wklejenie oczu lub obiektów w miejsce głowy ludzi, błyszczące światła pośrodku pustej polany, nachodzące na siebie pagórki zaburzające poczucie perspektywy). Koncepcja *uncanny valley* (dolina niesamowitości) stanowi podstawę, na której powstaje twórczość w opisywanym nurcie. Termin ten został opisany przez robotyka Masahiro Mori w 1970 roku (Soahub, 2025; <https://shorturl.at/eI1pB>, dostęp: 18.04.2025), który zakładał, że roboty posiadające ludzkie cechy zaczynają być przyjaźniej odbierane przez społeczeństwo, jednak w momencie, gdy ich wygląd za bardzo przypomina człowieka, zmieniają się w przeciwieństwo – jawią się jako nieprzyjemne i wręcz przerażające byty. Spoglądanie na twarz robota bazowanej na wyglądzie twarzy ludzkiej wzbudza dysonans poznawczy, ponieważ podobieństwa i różnice mieszają się ze sobą. Taka maska wygląda bardzo znajomo, jednak człowiek dalej jest w stanie stwierdzić, że patrzy na robota.

Mechanizm wywoływania niepokoju poprzez subtelne zniekształcanie znanych elementów nie ogranicza się jedynie do teorii *uncanny valley*. Podobne zjawisko opisywał już Zygmunt Freud, analizując uczucie niesamowitości, które pojawia się, gdy coś dobrze znanego zaczyna się wydawać obce lub niepokojące. Zarówno estetyka *dreamcore*, jak i badania nad *uncanny valley* (MacDorman, Ishiguro, 2006) pokazują, że nasze umysły reagują lękiem, gdy rozpoznawalne formy ulegają drobnym, ale znaczącym zakłóceniom. To właśnie owo napięcie między znajomością a obcością staje się źródłem niepokoju i fascynacji, eksplorowanym przez Freuda w rozważaniach nad psychologią percepcji.

Zygmunt Freud w jednych z badań zajął się analizą zjawiska niepokoju wywoływanego przez elementy codzienności, które z pozoru nie powinny budzić lęku. W swoim eseju „Niesamowite” (*Das Unheimliche*, 1919) podjął próbę sklasyfikowania tego osobliwego uczucia, które pojawia się, gdy coś znanego i oswojonego nagle nabiera cech obcości lub tajemniczości (Soahub, 2025; <https://shorturl.at/eI1pB>, dostęp: 18.04.2025). Wskazuje to na odruch przypisywania przedmiotom ludzkich cech, co powoduje skonfundowanie. Freud przywołał m.in. lalki, figury woskowe, automaty i manekiny jako obiekty wzbudzające niepokój. Ich ludzka forma, pozbawiona jednak życia, sprawia, że widz doświadcza głębokiego dysonansu. Zdaniem Freuda, może to być związane z wątpliwością, czy dany przedmiot posiada duszę – lub bardziej symbolicznie: czy jest tylko martwą rzeczą, czy może skrywa w sobie coś „żywego”, nieznanego, a przez to niepokojącego? Freud sugeruje, że uczucie niesamowitości bierze się często z niepewności ontologicznej – z pytania, czy dany obiekt, który posiada cechy ludzkie (np. twarz, spojrzenie), jest istotą ożywioną, czy jedynie jej imitacją.

Powyższe dwa przykłady dotyczą przedmiotów podobnych do ludzi, jednak termin *uncanny valley* został poszerzony i może się odnosić do całej rzeczywistości. W przypadku oglądania krajobrazów w nurcie *dreamcore* uczucie *uncanny valley*

miesza się niekiedy z *déjà vu*², dając odbiorcy dezorientujące wrażenie, że gdzieś już widziało się przedstawione sceny. Świat w tych obrazach składa się ze znanych przedmiotów (wzgórza, domy, drzewa), jednak są one lekko zniekształcone. Zaburzone proporcje i surrealistyczny rozkład kompozycji (il. 3) wzbudzają w widzach zmieszanie, upewniając ich w fakcie, że patrzą na znane otoczenie, które jednak nigdy nie ma prawa zaistnieć.

Kolejnym aspektem niszczącym spokojne odczucia związane z nurtem *dreamcore* jest zaburzenie znanych i podstawowych zasad funkcjonujących w rzeczywistości (schody prowadzące donikąd lub ginące w otchłani, długie i puste korytarze, drzwi otwierające się na nietypową przestrzeń, il. 4). Efekty te powodują utratę kontroli oraz możliwości przewidywania, co finalnie prowadzi do odczucia zagrożenia i niepokoju pomimo patrzenia na z pozoru spokojne zdjęcia.



Il. 3. Po lewej stronie: niepokojące, opustoszałe osiedle wypełnione falującymi pagórkami. <https://pl.pinterest.com/pin/2040762327773628/>, dostęp: 13.04.2025.

Il. 4. Po prawej stronie: nietypowe drzwi oraz światło u szczytu schodów; <https://pl.pinterest.com/pin/55521007900978116/>, dostęp: 13.04.2025.

Zakończenie

Aby marzenia na jawie mogły istnieć, dana osoba musi się w nie zagłębić. Zamyka się wtedy na świat zewnętrzny, skupiając swą uwagę na wyobraźni. Pojawiające się wizje, nieważne jak bardzo sielankowe, pozostają jednak tylko wizjami. Wyobrażenia nie przynoszą rzeczywistych rezultatów, np. rozwiązań powstających realnie. Dlatego

² Zjawisko *déjà vu* – z francuskiego „już widziane”, dotyczy sytuacji, w której osoba ma silne przeświadczenie, że już uczestniczyła lub przeżyła jakąś sytuację, zdarzenie. Równocześnie jest ona przekonana o niemożliwości tej sytuacji, gdyż np. znajduje się w danym miejscu pierwszy raz. Według naukowców odczucie to dotyczy aż około 60 procent ludzi. Deja vu zalicza się do zaburzeń wspomnień, czyli paramnezji; łączy się także z teorią o mechanizmie pamięci utajonej, która zakłada, że coś zostało przez osobę przeżyte, ale w nieświadomy sposób. Wspomnienie o tym wydarzeniu uaktywniło się w bardzo podobnej sytuacji. Jest to jednak jedna z prób wyjaśnienia zjawiska. (<https://psychoterapiacotam.pl/czym-jest-deja-vu-i-dlaczego-ludzie-doswiadczaja-tego-zjawiska/>, dostęp: 18.04.2025).

obrazy z nurtu *dreamcore*, pod błogą warstwą zewnętrzną, kryją w sobie niepokojącą energię. Nie jest ona oczywista, ale wręcz świadomie ukryta. Przyjemna wizja zielonej bezgranicznej łąki kusi, zaprasza do wglębnienia się, przeniesienia swojej świadomości w to widoczne, spokojne miejsce. Jednakże, zanim odbiorca zdąży się zorientować, może spędzić wiele minut, po prostu patrząc w jeden obrazek, pozostając z własnej woli w nieistniejącym miejscu. To właśnie jest faktor odróżniający *dreamcore* od *weirdcore*. Intencjonalne wzbudzenie w odbiorcy zaniepokojenia, jakie występuje w obrazowaniu *weirdcore*, różni się od fasady zbudowanej na fałszywej obietnicy ucieczki od problemów.

Fantazje, będące przyjemną odskocznią od codzienności, przy braku kontroli zamieniają się w klatkę całkowicie blokującą daną osobę od świata zewnętrznego. *Dreamcore* wywołuje niepokój właśnie tym podstępem, trudnym do wychwycenia – idylliczne wizje także mogą pochłoniąć odbiorcę i zatrzymać go w miejscu. Poczucie doznawanego ukojenia podczas oglądu obrazu bywa złudne – jak sen, który trwa zbyt długo i przestaje być ucieczką, a staje się pewnego rodzaju więzieniem. *Dreamcore*, choć z reguły estetycznie piękny i spokojny, niesie w sobie ukrytą obawę – ukazuje nie tyle świat marzeń, co zapętlenie i oddzielenie człowieka od rzeczywistości. Obrazy te zachęcają więc do zastanowienia się nad tym, gdzie przebiega granica między zdrową introspekcją a ucieczką od realiów życia.

Nadia Bigos

Autorka jest studentką pierwszego roku studiów drugiego stopnia Art&Design na Uniwersytecie Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. W swoim dorobku ma dwie indywidualne wystawy w Słowacji, dziesięć wystaw grupowych, z czego trzy międzynarodowe oraz dwa artykuły naukowe. Wraz z innymi studentami tworzy kolektyw Studio Mufka, a ich film animowany Kiki&Bouba: a Peachy Story dostał się już na ponad 10 prestiżowych festiwalu w Polsce i za granicą. Odbyla staż w studiu animacji COLA w Portugalii. Uprawia twórczość z zakresu nowych mediów, animacji oraz ilustracji

Bibliografia

- Chodkiewicz, J. (2006). *Psychologia zdrowia. Wybrane zagadnienia*. Łódź: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi.
- Franc, T. (2011). *Nie szukaj sensu w cierpieniu, ty sam nadaj mu sens. Logoterapia Victora Frankla jako lek na współczesną ucieczkę od bólu istnienia*. Pobrano z: <https://www.kspp.edu.pl/logoterapia.html>.
- Jarvis, S. (2024). *World Mental Health Day: 5 reasons to try vent art*. Pobrano z: <https://www.thecourieronline.co.uk/world-mental-health-day-5-reasons-to-try-vent-art/>.
- Koenig, J. (2025). Pobrano z: <https://www.thedictionaryofobscuresorrows.com/concept/anemoia>.
- Kofta, M., Szustrowa, T. (2015). *Złudzenia, które pozwalają żyć*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN SA.
- MacDorman, K.F., Ishiguro, H. (2006). The uncanny advantage of using androids in cognitive and social science research. *Interaction Studies*, 7(3), 297-337. Pobrano z:

<https://zpe.gov.pl/a/surrealistyczne-wizje-artysty>; <https://www.adobe.com/uk/express/learn/blog/what-is-dreamcore#key-visuals-in-dreamcore-aesthetic>; <https://neuroza.pl/marzenia-senne/>.

Soahub (2025). *Sztuczna Inteligencja, człowiek i estetyka: efekt uncanny valley*. Pobrano z: <https://shorturl.at/eI1pB>.

Steam (2025). *Omori*. Pobrano z: <https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI/>.

Steam (2025). Pobrano z: https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki
<https://www.logoterapia-krakow.pl/>.

Vasanth, K. (2023), *Weirdcore Aesthetic: The Fascinating World of the Oddly Familiar*. Pobrano z:

<https://undergroundsound.eu/culture/weirdcore-aesthetic-the-fascinating-world-of-the-oddly-familiar/>;

<https://psychoterapiacotam.pl/czym-jest-deja-vu-i-dlaczego-ludzie-doswiadczaja-tego-zjawiska/>.

Ilustracje:

<https://pl.pinterest.com/pin/30540103718785401>

<https://pl.pinterest.com/pin/83246293105980629/>

<https://pl.pinterest.com/pin/2040762327773628>

<https://pl.pinterest.com/pin/55521007900978116>

Soahub, *Sztuczna Inteligencja, człowiek i estetyka: efekt uncanny valley*,

<https://shorturl.at/eI1pB>, dostęp: 18.04.2025