

INŻYNIERIA MULTIMODALNA
WE WSPÓŁCZESNYM
ŚRODOWISKU CYFROWYM
SEKTOR ROZRYWKI

OBLICZA LINGWISTYKI
XXI WIEKU

OBIEKTY, METODY, INTERPRETACJE

TOM 4

REDAKCJA SERII
TATIANA KANANOWICZ

ANASTASIJA BELOVODSKAJA
TATIANA KANANOWICZ
ŻANNA SŁADKIEWICZ

INŻYNIERIA MULTIMODALNA
WE WSPÓŁCZESNYM
ŚRODOWISKU CYFROWYM
SEKTOR ROZRYWKI

WYDAWNICTWO
UNIwersytetu GDAŃSKIEGO
GDAŃSK 2026

Redaktor serii
Tatiana Kananowicz

Recenzenci
Prof. dr hab. Bogusław Skowronek
Dr hab. Jolanta Lubocha-Kruglik, prof. UŚ

Redaktor Wydawnictwa
Jolanta Stecewicz

Projekt okładki i stron tytułowych
Andrzej Taranek

Na okładce wykorzystano ilustrację Monique Day-Wilde
https://www.instagram.com/wilde_at_art/
moniquedaywilde@gmail.com

Skład i łamanie
Mariusz Szewczyk

Publikacja zrealizowana przy wsparciu finansowym
Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+



Erasmus+

© Copyright by Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-8206-796-5

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. +48 58 523 11 37, tel. kom. +48 725 991 206
e-mail: wydawnictwo@ug.edu.pl
wydawnictwo.ug.edu.pl

Księgarnia internetowa: <https://wydawnictwo.ug.edu.pl/ksiegarnia-online/>

Druk i oprawa
Zakład Poligrafii Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. +48 58 523 14 49

Spis treści



Wstęp	7
Введение	13
Rozdział 1	
Ewolucja technologii medialnych a humanistyczne trajektorie inżynierii multimodalnej	19
1.1. Inżynieria multimodalna: metodologia badań	20
1.2. Działalność semiotyczna i potencjał reprezentacyjny modusów	23
1.3. Semiotyczny poliglotyzm w epoce generatywnej AI oraz koncepcja umopisu	27
1.4. Sztuka promptingu jako „obóz treningowy dla myśli”	30
1.5. „Nie ma świata poza tekstem”: generatywna AI jako „agent semiosfery”	32
1.6. Redystrybucja agentywności oraz determinanty technologiczne w polu inżynierii multimodalnej: zagadnienie „zwrotu pionowego”	38
1.7. Zasady działania oraz podatność AI na zakłócenia w świetle analogii z funkcjonowaniem ludzkich systemów intelektualnych	49
1.8. Rozszerzenie zakresu inżynierii multimodalnej: LLM grooming oraz nowe formy cenzury	57
1.9. „Epoka przewodnika” i nowa kompetencja medialna	64
Rozdział 2	
Immersyjna przestrzeń uważności i relaksacji: multimodalna kreacja intra- i interpersonalnych projekcji sensorycznych (medytacja uważności, afirmacja, ASMR)	87

2.1. Gatunki relaksacyjne w przestrzeni medialnej:	
aspekt socjologiczny	88
2.2. Rewolucja uważności i media ucieleśnione	91
2.3. Medytacje uważności: analiza mediolingwistyczna	96
2.3.1. Kod werbalny	98
2.3.2. Kod haptyczny	103
2.3.3. Kod wizualny	104
2.3.4. Kod akustyczny	106
2.4. Afirmacje	108
2.5. ASMR, czyli filmy szeptane	116
2.5.1. Kwestie terminologiczne i źródła empirii	116
2.5.2. Przestrzeń mentalna ASMR jako dyskurs	120
2.5.3. Specyfika ASMR jako tekstów medialnych	121
2.5.4. Dyskursywne wyznaczniki twórczości ASMR	132
2.5.5. Nowy rodzaj reklamy hybrydowej, czyli ASMR w służbie korporacji i podmiotów politycznych	136
2.6. Uwagi końcowe	140
 Rozdział 3	
Nowa semiotyka rozrywki: multimodalne strategie platform streamingowych w konstrukcji gatunku opisu filmowego	161
3.1. Rewolucja streamingowa: nowe modele produkcji i dystrybucji treści rozrywkowych	162
3.2. Dyskurs platform streamingowych: personalizacja w ekosystemie rekomendacji	168
3.3. Opis filmu na platformie streamingowej	177
3.3.1. Rodowód i ogólna struktura gatunku	177
3.3.2. Elementy wizualne: plakat vs miniaturka	184
3.3.3. Elementy audiowizualne: zwiastuny i ich rodzaje	191
3.3.4. Elementy werbalne: opis filmu	198
3.4. Uwagi końcowe	225
Zakończenie	233
Заключение	239
Summary	245