

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
Rozdział 1. Kiedy potencjalnie nieśmieszny tekst zaczyna bawić? Kilka słów na temat wizualnych i werbalnych elementów memów internetowych	11
Rozdział 2. Dlaczego niektóre żarty są nieśmieszne? Analiza wybranych przykładów ze strony www.decee.de	27
Rozdział 3. Intertekstualność polskich mediów internetowych	43
Rozdział 4. Hipertekstowe przypisy tłumacza – rekonesans	57
Rozdział 5. Polscy gameplayerzy a trolling, czyli o zachowaniach antyspołecznych na <i>YouTube</i>	71
Rozdział 6. Sonet jako aplikacja internetowa. Twórcza kontynuacja czy degradacja gatunku?	93

Spis treści

Rozdział 7.

Gra i/lub opowieść? O eksplorowaniu historii w *Gone Home* .. 109

Rozdział 8.

O czym chcemy powiedzieć światu? Socjologiczna analiza hashtagów na Twitterze i Instagramie 125

Rozdział 9.

Komiks jako nowe medium wprowadzające na zajęcia z języka obcego elementy języka, kultury i literatury 147

Rozdział 10.

„Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renar-
racje baśni w grze *American McGee's Grimm* 159

Rozdział 11.

Nowe Media – nowy hiszpański 173

Autorzy 185