

Wagi wstępne, czyli o czym jest ta książka?	9
Metoda, czyli co i jak badać?	13
1.1. Czy można naukowo ustalić, jaki jest najśmieszniejszy dowcip świata?.....	13
1.2. Nauka i jej paradygmaty.....	16
1.2.1. Nauki humanistyczne i przedmiot ich badań.....	16
1.2.2. Przedmiot i metodologia badań semantycznych.....	22
1.2.3. Językoznawstwo jako dyscyplina naukowa – autonomia czy współpraca?	27
1.3. Semantyka komizmu – koncepcja teoretyczno-badawcza	32
1.3.1. Problem badawczy i pole badań.....	33
1.3.2. Perspektywa metodologiczna.....	34
1.3.3. Cele badawcze.....	40
Semantyka, czyli co to znaczy?	45
2.1. Znaczenie jako przedmiot badań.....	45
2.2. Semantyki językoznawcze	50
2.2.1. Semantyki systemowe	51
2.2.2. Semantyki subsystemowe	55
2.2.3. Semantyki wypowiedzeniowe	57
2.3. Poznawcze konteksty semantyki	61
2.3.1. Umysł	61
2.3.2. Procesy poznawcze.....	63
2.3.3. Pojęciowe struktury poznawcze	70
2.4. Kulturowe konteksty poznania i semantyki	74
2.4.1. Interakcyjne źródła poznania	74
2.4.2. Umysł i jego ekstensje	78
2.4.3. Kultura jako wytwór umysłu	81
2.4.4. Kultura jako działanie.....	86
2.5. Semantyka w ujęciu językoznawstwa kognitywnego	89
2.5.1. Tezy programowe semantyki kognitywnej.....	90
2.5.2. Zagadnienia podstawowe	93
2.5.2.1. Procesy poznawczo-semantyczne.....	93
2.5.2.2. Struktury poznawczo-semantyczne.....	96

2.5.3.	Wybrane modele poznawczo-semantyczne	102
2.5.3.1.	Modele struktur pojęciowych i semantycznych	102
2.5.3.2.	Modele konceptualizacji i konstrukcji wypowiedzi	113
2.6.	Wypowiedź jako przedmiot badań	120
2.6.1.	Wypowiedź jako termin naukowy	121
2.6.2.	Wypowiedź w kontekście języka i kultury	122
2.6.3.	Znaczenie wypowiedzi i procedura jego badania	125
3.	Komizm, czyli co w tym śmiesznego?	131
3.1.	Komizm i humor jako przedmiot badań	131
3.2.	Historia i współczesność humorologii	136
3.2.1.	Tradycje badawcze	136
3.2.2.	Teorie filozoficzne	139
3.2.3.	Teorie psychologiczne	146
3.2.4.	Teorie antropologiczno-kulturowe	151
3.2.5.	Teorie językoznawcze	159
3.3.	Model semantyki komizmu – aspekty poznawcze	178
3.3.1.	Odczucie komizmu a semantyka wypowiedzi	178
3.3.2.	Heterogeniczność śmiechu i komizmu	179
3.3.3.	Komizm jako doświadczenie poznawcze	186
3.4.	Model semantyki komizmu – aspekty społeczno-kulturowe	199
3.4.1.	Komizm, zabawa i zjawiska pokrewne	200
3.4.2.	Komizm jako przeżycie estetyczne	212
3.4.3.	Komizm jako praktyka kulturowa	214
3.5.	Model semantyki wypowiedzi komicznej	216
4.	Nowe media, czyli co ma technologia do umysłu?	219
4.1.	Media a wzorce poznania i kultury	219
4.1.1.	Badania nad wpływem technologii medialnych	220
4.1.2.	Medialne wzorce poznawczo-kulturowe	224
4.2.	Nowe media jako środowisko komunikacyjne i poznawcze	227
4.2.1.	Nowe media – media społecznościowe – media multimodalne	227
4.2.2.	Nowe media jako technologia poznania	230
5.	Sieciowe śmieszkowanie, czyli jak to działa?	243
5.1.	Nowomediałna wypowiedź komiczna jako przedmiot analizy semantycznej	243
5.2.	Komizm w nowomediałnym uzusie	246
5.2.1.	Model semantyki wypowiedzi komicznej w środowisku nowomediałnym	246
5.2.2.	Komizm jako doświadczenie poznawcze i praktyka kulturowa	249
5.2.2.1.	Czy użytkownik nowych mediów się śmieje?	249
5.2.2.2.	Jak doświadcza komizmu i reaguje nowomediałny odbiorca?	252
5.2.2.3.	Wzorce gatunkowe dyskursu komicznego	261
5.3.	Wypowiedź komiczna – od kompozycji do semantyki	265

5.3.1. Kompozycja a konceptualizacja	265
5.3.2. Analiza konstrukcji komicznych – wprowadzenie metodologiczne	266
5.4. Konstrukcje komiczne – analiza semantyczna	269
5.4.1. Konstrukcje normatywne	269
5.4.1.1. Obrazy zachowań anormatywnych	272
5.4.1.2. Obrazy parodystyczne	277
5.4.1.3. Obrazy metaobserwacyjne	280
5.4.1.4. Kreacje karnawalistyczne	284
5.4.2. Konstrukcje amalgamatyczne	287
5.4.2.1. Kreacje oparte na podobieństwie obrazowym	289
5.4.2.2. Kreacje multisensoryczne	293
5.4.2.3. Kreacje oparte na podobieństwie diagramatycznym i metaforycznym	296
5.4.2.4. Kreacje fantastyczne	301
5.4.2.5. Translacje gatunkowe	304
5.4.3. Konstrukcje immersyjne	307
5.4.3.1. Kreacje obejmujące nadawcę (reaktywne)	308
5.4.3.2. Kreacje obejmujące odbiorcę	310
5.4.3.3. Gry immersyjno-interaktywne	312
5.4.4. Konstrukcje zestawieniowe	316
5.4.4.1. Kontrasty konceptualizacji synchroniczne	317
5.4.4.2. Diachroniczne kontrasty konceptualizacji	321
5.4.4.3. Kontrasty perspektyw i punktów widzenia	324
5.4.4.4. Sprzeczności i zbieżności konceptualizacyjne	327
5.4.4.5. Gry semiotyczno-konceptualne	330
5.4.5. Konstrukcje implikatywno-interpretacyjne	336
5.4.5.1. Gry implikaturowe	337
5.4.5.2. Gry intertekstualne	339
5.4.5.3. Gry ironiczne	342
5.5. Komizm a procesy poznawcze	346
5.5.1. Konstrukcje komiczne a efekt komiczny	346
5.5.2. Konstrukcje komiczne a uniwersalne procesy poznawcze	347
5.6. Komizm a nowe media	357
5.6.1. Medialność i nowomiedialność a semantyka wypowiedzi komicznej	357
5.6.2. Atrakcyjność nowomiedialnego komizmu	363
wagi końcowe, czyli co z tego wynika?	369
Wykaz skrótów nazw wydawnictw i czasopism	379
Bibliografia	381
Opis materiału ilustracyjnego	419
Indeks wybranych terminów	421
Indeks nazwisk	429
Summary	439