

Zawiera m.in.:

Rozdział 1. Kiedy potencjalnie nieśmieszny tekst zaczyna bawić? Kilka słów na temat wizualnych i werbalnych elementów memów internetowych;

Rozdział 2. Dlaczego niektóre żarty są nieśmieszne? Analiza wybranych przykładów ze strony www.decee.de;

Rozdział 3. Intertekstualność polskich mediów;

Rozdział 4. Hipertekstowe przypisy tłumacza – rekonesans

Rozdział 5. Polscy gameplayerzy a trolling, czyli o zachowaniach antyspołecznych na YouTube

Rozdział 6. Sonet jako aplikacja internetowa. Twórcza kontynuacja czy degradacja gatunku?

Rozdział 7. Gra i/lub opowieść? O eksplorowaniu historii w Gone Home;

Rozdział 8. O czym chcemy powiedzieć światu? Socjologiczna analiza hashtagów na Twitterze i Instagramie;

Rozdział 9. Komiks jako nowe medium wprowadzające na zajęcia z języka obcego elementy języka, kultury i literatury;

Rozdział 10. „Życie długie i szczęśliwe właśnie dobiegło końca” – renarracje baśni w grze American McGee’s Grimm;

Rozdział 11. Nowe Media – nowy hiszpański.