

Spis treści

Wstęp	9
Historia pani Daugherty	9
1. Nie chodzi o format treści. Chodzi o to, co treść robi z odbiorcą	15
1.1. Altruizm, narcyzm i pass along value	21
1.2. Waluta społeczna	22
1.3. Storytelling	24
1.4. Ukryte i całkiem jawne motywacje	25
1.5. Kartografia kulturowa	32
1.5.1. Funkcja tożsamościowo-twórcza treści	35
1.5.2. Funkcja plemiennie-twórcza	36
1.5.3. Funkcja regulacji afektu	36
1.5.4. Funkcja edukacyjna	37
1.5.5. Funkcja inspiracyjno-motywacyjna	38
1.6. Nie jesteś sam, czyli zbiorowa antycypacja	39
1.6.1. Jestem częścią grupy, ale jestem wyjątkowy	41
1.7. Pora podsumować	42
2. Czy to jest interesujące?	45
3. Jak rzep! Przylepne historie, o których trudno zapomnieć	53
3.1. Wirusowe (i przylepne) historie Bergera	59
3.2. Legendy miejskie	66
3.3. O czym musisz pamiętać	74
4. Wirus i komórka	77
4.1. Mem: zdanie	79
4.2. Mem: historia	81
4.3. Mem: wyzwanie (eksperyment)	83
4.4. Mem: styl życia	85
4.5. Mem: idea	86
5. Przepis na wirus	89
5.1. Tastemaker, człowiek, który ma otaku!	90
5.2. Partycypacja, czyli frajda ze współuczestnictwa	92
5.3. Jajko niespodzianka, czyli tego się nie spodziewałem	100
6. Cała masa przykładów	104
6.1. Treści emotogenne - przykłady	105
6.2. Kartografia kulturowa - przykłady	106

6.2.1. Cała prawda (o mnie/świecie)	106
6.2.2. To o mnie	108
6.2.3. To o nas	109
6.2.4. Rozbawiło mnie	110
6.2.5. Rozwaliło mnie, czyli mindblow	112
6.2.6. WTF?	114
6.2.7. Wiem, o co chodzi	115
6.2.8. Wiara w ludzkość oddzyskana	117
6.2.9. Ale jestem stary/a	117
6.2.10. To jest tak bardzo o mnie	118
6.2.11. To moje życie	120
6.2.12. To moja historia	120
6.2.13. Uczę się czegoś nowego/dowiedziałem się czegoś nowego	121
6.2.14. Zróbmy to razem	121
6.2.15. Totalnie to rozumiem	122
6.2.16. A to ciekawe	124
6.2.17. A jednak...	124
6.2.18. Zobacz, co potrafię	126
6.3. Legendy miejskie - przykłady	127
6.4. Tastemakerzy - przykłady	128
6.5. Partycypacja - przykłady	129
6.6. Zaskoczenie - przykłady	130
6.7. Humble brag - przykłady	131
Zakończenie	132
Bibliografia	133