

ポピュラーカルチャーの詩学

Poetics of Popular Culture

——日本語の文字に秘められたマルチモダリティ——

The Hidden Multimodality in Japanese Characters

米国テネシー州立メンフィス大学
外国言語・文学学科 准教授

松田結貴著
Yuki Matsuda

20世紀の国語学議論「文字とは何か」が21世紀のマルチモダリティ社会記号論でよみがえる。独創的な表現で、規範や既存の表現を変える力があるポピュラーカルチャーを対象に、日本語の文字が表出するマルチモーダルな意味表現を検討。世界一難解な表記体系を持つ日本語の教育に携わる人必読の書。

【著者略歴】

松田結貴 (まつだ ゆき)

南カリフォルニア大学大学院(言語学専攻) 博士課程修了。

学位: 言語学博士 Ph.D. (The University of Southern California)。

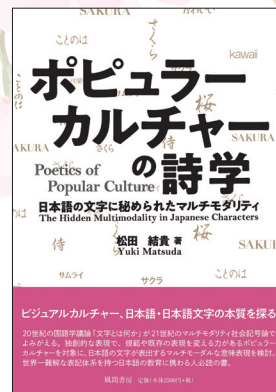
現職: 米国テネシー州立メンフィス大学 外国言語・文学学科 准教授

日本語プログラム主任。

専門領域: 日本語教育・言語学・日本語学。

主な社会・教育活動: 米国 ETS (Education Testing Service) ・カレッジ

ボード、AP 日本語開発委員会初代委員。



A5判・218頁 定価(本体 2,500円+税)

ISBN978-4-7599-2285-1

2019年5月刊・好評発売中

序章 ビジュアル・カルチャーと日本語

第1章 ポピュラーカルチャーの詩学

- 1.1. 世界に広がる日本のポピュラーカルチャー
ポピュラーカルチャーの日本語/社会と言葉を変えるポピュラーカルチャーの表現
- 1.2. 複数の文字体系を持つ日本語
カタカナとひらがなの対峙性/複数の文字体系を持つ意義
- 1.3. ビジュアル情報の優位性
絵文字の開発/文字が表現する「ヴォイス」とメラビアンの法則/NHKをやさしく
- 1.4. 本書の理論的背景
マルチモーダル・コミュニケーション/世界一難解な書記コミュニケーションの習得/表記規範の変化/縦書き・横書きとその混用

第2章 複数の文字体系を持つ日本語

- 2.1. 日本語の文字化
日本国憲法の表記に関する「大事件」/ひらがな文とビジュアル・カルチャーの起源/ひらがなと虚構の物語/時代のポピュラーカルチャー『竹取物語』/漢文訓読から生まれたカタカナ/和文・漢文・和漢混濁文
- 2.2. 外来語の表記
日本語のローマ字綴り/ローマ字綴りのキリシタン文献/外来語のカタカナ表記/文字のビジュアルな表現力

第3章 文字のマルチモダリティ

- 3.1. 文字表記の「意味」
文字種の「イメージ」/メイナード(2008)/縦書きのローマ字表記
- 3.2. イメージとしての文字
マルチモダリティ理論 Kress & van Leeuwen (2001), Kress (2010)/ビジュアルな文字の意味
- 3.3. マルチモーダル・コミュニケーションと意味の一貫性
デザインとしての書体/ひらがなが喚起する「やさしい」イメージ/主体の意図とコミュニケーションの目的/コミュニケーションの修辞学的なアプローチ
- 3.4. 文字が表出するヴォイスの多重性
「キャラクター・スピーク」/「役割語」とキャラクターのヴォイス

第4章 ルビ表現の詩学

- 4.1. なぜルビを使うのか
- 4.2. 「表現」としての振仮名の誕生

- 4.3. 「ポリフォニー」としてのルビ表現
- 4.4. 情報伝達としてのルビ、詩的表現としてのルビ
「やさしいニュース」とルビ表現/文芸作品に見られるルビ表現

第5章 ストーリー・マンガの詩学

- 5.1. ストーリー・マンガ
戦後のビジュアル・カルチャー/ビジュアル記号としての文字/絵記号としてのオノマトペ/マンガの創作漢字/漢字語で表現するパラレルワールド/カタカナ・ローマ字で表現する武士道/スポーツマンガの漢字
- 5.2. マンガ表現としてのルビ
指示代名詞と多重のヴォイス/多重のヴォイスの「ポリフォニー」

第6章 ポピュラーソングの文字

- 6.1. 文字のマルチモダリティ
日本のポピュラーソングとジャンル/卒業ソングの活字イメージ
- 6.2. Picture Poems (視覚詩)
ファンが創る「リリックビデオ」/ローマ字で詠む短歌
- 6.3. 4種の文字の混用文
コードスイッチングとコードの曖昧化/コードの「間ジャンル性」
- 6.4. グローバルな和語のヴォイス
J-POPのタイトルの推移/クールジャパンと和語

第7章 マルチモーダル・コミュニケーション能力と言語教育

- 7.1. マルチモーダル・コミュニケーション能力
日本語リテラシーの習得/状況的学習/Social Networking Approach/「本物」の目的を持ったマルチモーダル・コミュニケーション/コミュニケーションの「再デザイン」/国語科でのメディア・リテラシー教育実践/ポピュラーカルチャーを日本語教育へ
- 7.2. 動画プロジェクト
プロジェクトの概略/奈良市観光動画のテキスト分析/動画の解釈と評価活動/再デザイン活動/動画制作のためのストーリーボード/文字表記に見る地元PR動画の表現/動画プロジェクトの評価/まとめと今後の課題

終章 文字とは何か

- 参考文献
あとがき
人名索引
事項索引