

「共話」の理論に関する一考察

佐々木 泰子

要 旨

水谷の造語になる「共話」の概念は、日本語の談話構造の重要な特徴を表しているばかりでなく、日本語教育において配慮しなければならない問題を的確に指摘しているという点でも注目に値すると思われる。

本稿では、そのような水谷の理論を再定式化するために、従来、語用論や談話分析が積極的に取り上げなかった「協調の原理」の成立条件に焦点を当て、ゲーム理論の考え方にしたがって共話がどのような方略にもとづく談話として記述できるのかを明らかにし、今後の日本語教育における課題を探っていく。

【キーワード】 共話、完結しない発話、談話分析、協調の原理、ゲーム理論

1. はじめに： 分析対象としての「共話」

ある言語事象を考察する際に構文法にしたがって分析するのか、談話法にしたがって分析するのかという問題がある。たとえば、久野(1978)は、「従来の純粋に構文法的な言語研究の多くは、実際には談話法的要因でコントロールされている部分を、構文法的要因でコントロールされていると誤解して、誤った構文法的規則づけを行っている様に思われる。構文法規則を立てる前に、先ず、その言語事象の総体を深く研究し、その事象と関連してくる談話法的要因を隔離した上で、残りの部分に構文法的規則づけを行うことが必要である」¹と述べ、両者のバランスのとれた研究の必要性を強調している。

しかし、構文法的な規則に言語の違いを超えた統語法的な普遍性があり、談話法的な原則には実際に使われるという意味での語用レベルの言語横断的な一般化の課題があるとすれば、個々の言語（たとえば日本語）に特徴的な問題としての「談話の構造」が、第三の研究領域として残されているように思われる。それは、水谷(1980)が指摘した日本語における談話の特徴、すなわち「共話」の概念が代表するような問題領域であろう。²

水谷は、日本語の談話の特徴として、「一人が自分の話を終りまで述べて、次に他の一人が改めて自分の考えを述べ始めるより、二人が互いに補い合い、はげましあいながら話の流れを作っていく態度が基本になってい

る」³と述べている。上述の意味での談話法的な研究が、かりにコミュニケーションの効果を高めるためには完結する発話をどのような語順で述べるべきかという点に焦点を当てたものであるといえらば、共話は、完結しない発話を発することによってコミュニケーションの過程が経過する中で話し相手からもやはり完結しない発話を引き出し、相互に補完しあうことによってコミュニケーションの目的が達成されることを期待した言語行動⁴であるという点に着目した研究であるといえよう。

水谷が同じ論文の中で言っているように、たしかに日本語においても「ほんとうに気楽にコミュニケーションができる場合は、そんなに多くない」のであって、「少なくとも、そうした場合は急激に減少しつつあると考えなければならない」。⁵ことに世代・年配の差、生活様式・価値観の多様化の中では、そうである。したがって、外国語を学ぶ前にわれわれ日本人がとくに注意しなければならないことは、まず日本語を話す際に、日本人だからといって同じコミュニケーションの様式をもつとは限らないということを積極的に意識することであろう。

しかし、このことを裏返していえば、日本語学習者がとくに注意しなければならないことの一つは「共話」だといえるのではないだろうか。日本の社会においても「言わなければわからない」し、「言えばわかる」という局面は多くなってきているが、自然な日本語の習得ということになれば、日本語の談話において特徴的に観察される「完結しない発話」の連続体としてのコミュニケーションのあり方を理解することが重要であると思われる。⁶

そして、それは日本語教育に携わるものにとっての高度な課題でもある。なぜならば、外国語を学ぶ日本人にとってはもともと共話のパターンが通用しない場面も多かれ少なかれ経験されているのに対して、日本語を学ぶ多くの外国人にとっては、共話は未知といっても過言ではないパターンだからである。しかも、それは日本語学習の中・上級者がつねに遭遇する困難さであるにもかかわらず、元来親しいサークルにおけるコミュニケーションに根ざす談話形式であるために、できることならばこの種のものも初級の学習から訓練すべきものだともいえるからである。つまり、日本語教育においては意識的に「共話」という談話形式の習得を一つの重要な目標として掲げていかなければならないと考えられる。⁷

本稿は、日本語教育において重大な意義をもつであろう「共話」が、日本語の談話において、いかにして成立するのかという根本的な問題に焦点を合わせ、日本語教育の実践に際してどのような点に留意すれば日本語学習者に「共話」の概念を効果的に理解させられるのかという手掛かりを探ることを目的としている。

2. 談話のゲーム理論的解釈

本題に入る前に、語用分析と区別される談話分析の課題について述べておきたい。そのことが「共話」の重要性、あるいは「談話の構造」に着目することの意義を明らかにしてくれると思われる。

語用分析の役割はよくオースティンやサールの発話行為理論と結びつけて議論されるが、彼らの用語法にしたがうならば、語用分析とは発話内行為に関連し、意味論が文の意味を取り扱うのに対して、語用論は発話の場面との関連で意味を論ずるものであると解釈されている。⁸ そして、このような理解の延長線上で語用分析と談話分析を区別するならば、語用分析が発語媒介行為を含まないのに対して、談話分析はそれを含むものと解釈することができよう。したがって、談話分析においては、いわば「社会語用論」と呼ばれる範疇をカバーし、コミュニケーションとしての言語使用に関する局所的（一般語用論的ではなくという意）条件について、異なる文化や社会環境において研究することになる。⁹

語用分析が発話内行為に限定されるのに対して談話分析が発語媒介行為をも含むということは、発話者の外部世界との関係を規定する枠組みに照らしてそれらを区別するとき、たとえばゲーム理論にしたがえば、語用分析においては対人関係を扱うといってもその視点はあくまでも一方的な働きかけに終始し、一般に「対自然ゲーム」と呼ばれる、一人だけが方略（戦略）をもっている状態を考察対象としているにすぎないが、談話分析においては相互に独立した意思決定を行う人間同士による真のゲーム、すなわち複数の人間がそれぞれの方略をもつ関係が成立した状態を考察対象として捉えることになる。つまり、そこではコミュニケーションの成果は話し手のみならず聞き手の立場からも判断・評価されることになる。

それでは、話し手と聞き手とがともに方略をもちうる状態はどのように記述されうるのだろうか。この点に関して、今日の多くの議論の出発点と

なっているのはグライス(1975)の研究である。彼の研究は行為の結果に対する配慮に重点を置いた最初の論考であり、本稿でもグライスの研究を最初の手掛かりとしたい。

たしかに、上述のゲーム理論的枠組みからすると、グライスが提唱した「協調の原理 (the Co-operative Principle)」は、残念ながら他者 (たとえば聞き手) の目を十分に意識したものにはなっていないように思われる。つまり、彼の言う「協調の原理」は、譬えてみれば静止した標的をねらっているにすぎず、標的をねらうこと、すなわちコミュニケーションの結果を一方向的に期待するための基準でしかないようにみえる。

協調の原理それ自体は、グライスによって「参加している会話においてあらかじめ了解されている目的または発展方向にしたがって、その場その場で求められているように発言すること」と定義されているが、それを実現するために、彼はさらに次のような4つの格律と複数の下位格律を置いている。

- ◆ 量に関する格律：
 1. 必要な情報をできるだけ多く含めること。
 2. 必要以上の情報を含めないこと。
- ◆ 質に関する格律：
 1. 偽りだと思ふことは言わないこと。
 2. 十分な根拠のないことは言わないこと。
- ◆ 関係に関する格律：
 1. 関連性を保つこと。
- ◆ 様態に関する格律：
 1. 不明瞭な表現をさけること。
 2. 曖昧さをさけること。
 3. 簡潔であること。
 4. 要領を得たものであること。

このような定義と格律からなるグライスの「協調の原理」に対しては、これまでにもさまざまな批判が寄せられてきた。それらは、たとえばラーキンとオマリー(1973)に代表されるように、叙述文は情報伝達機能を果たさないのだから協調の原理が作用すべき主要な場面、すなわち会話が行われる状況では一般的に条件が満たされないとして協調の原理そのものを

疑問視するものから、キーン(1976)のように、協調の原理が要求する格律のすべてを満たさないマダガスカル語のような言語社会も存在すると指摘し、その妥当性の範囲に制限を加えようとするものまで多岐にわたっている。¹⁰

本稿では、リーチの批判的発展とグリーンによる結束性 (coherence) に関する解釈への適用がもっとも興味深いと考える。リーチもグリーンも、グライスの貢献を彼らの研究の出発点にすえ、協調の原理をまず肯定的に捉え、しかるのちに批判というよりも修正を施している。

リーチは、次のような例文をあげ、協調の原理がポライトネスによって補完されなければならないと主張している。¹¹

A: We'll all miss Bill and Agatha, won't we?

B: Well, we'll all miss Bill.

ここでは、Bの発話は量の格律にしたがっていないようにみえる。なぜならば、Bはアガサに関しては触れておらず、ひょっとするとアガサがいなくなることを必ずしも寂しがってはいないかもしれないからである。しかし、リーチは、Bがあえてそのことを言わないのは、ポライトネスを示すことによってAとの関係を保とうとしているからだと解釈する。

一方、グリーンは、必ずしも同じ脈絡にある内容を表明していないようにみえる複数の発話の間に関連性を生じさせているのは含意 (implicature) にもとづく結束性であるとし、たとえば話し手が用いたある指示詞の意味を聞き手が共有できるのは両者が協調の原理にしたがって行動するからであると主張している。¹² そして、さらに会話における *turn-taking* にも同等な理論の適用が可能であると示唆している。つまり、最初の話し手は関連性をもった一連の推測を構築してくれるであろうと思う者を次の話し手に選ぶということになり、また聞き手の側が次の話し手になろうとするときも同様である。¹³

このようなリーチとグリーンの考え方に共通しているのは、いずれの場合もグライスの4つの格律のうち「関係に関する格律」に関連しているということであると思われる。グライス自身も気づいていたように、この格律がもっとも困難な問題性をはらみ、それだけに重要なポイントにならざるを得なかったものと考えられる。¹⁴ 加えて、グライスによって与えられたその下位格律に不十分な点もあり、「ポライトネスに留意すること」

と「結束性を保つような談話技術を採用すること」¹⁵は、まさにその下位格律を置き換える試みであったといえるのではないだろうか。

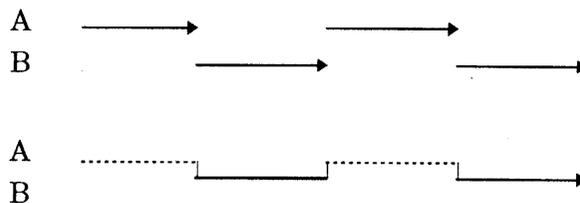
このようにして、修正された協調の原理は、相手へのシグナルとなって発語媒介的に会話に信頼性を生じさせるものと考えられる。¹⁶

3. 「共話」ゲーム

ここでは、最初に、以下の議論の基本的な構成について述べておこう。まず第一に、談話はかなりの長さにわたって継続するかもしれないし、ただちに途切れるかもしれないということである。そこで、議論の前提として、われわれは協調の原理がうまくはたらくところでは長時間にわたって（あるいは無時間的¹⁷に）談話を継続的に繰り返すことが可能だと考えることにしよう。あるいは、時間を越えて繰り返し期待を形成していく連続的なプロセスが談話であると定義しよう。¹⁸

第二に、話し手の方略には‘完結した発話’を述べるか、‘完結しない発話’を述べるかという2つに1つの選択があると考えることにしよう。しかし、いずれの方略を採るかということは、ゲームが継続する性質のものであるか否かということに対してなんら意味をもたない。すなわち、話し手が完結した発話を述べるか完結しない発話を述べるかということによって、協調の原理が維持されるか否かということはまったく影響を受けないものとしよう。

われわれは、不完全な発話によって実現される談話の形式を「共話」と呼ぶが、それを水谷(1988)は第1図のようにモデル化している。



第1図

図の上半部には「人と人が相対して、それぞれの考えを述べ、問いを發し、問いに答える形」の対話的な様相をもった談話のパターン、図の下半

部には「A の話の途中で B のあいづちが重なり、B が話し始めると A のあいづちが重なる」ような共話の様相をもった談話のパターンが描かれている。共話の場合には、A と B との話が結合して「一本の線」のようになっていることがわかる。¹⁹

したがって、共話では前掲のリーチの文例は、たとえば次のように書き換えられることになるだろう。

A: 寂しくなるね。

B: うん、ビルがいなくなってしまうから…。

A: そう、アガサも。

B は、ここでも量の格律にしたがっていないが、やはりポライトネスによって補完されている。リーチの原文との差は、共話では A、B いずれの発言も必要な情報を完備していないということであり、まさに 2 人の発言を結合することによってはじめて発話が完結するという点にある。

しかしながら、対話であれ共話であれ、一通りの談話が継続するということは、継起的に発話される内容がディスコースの繰り返しの途中で合致するにいたるプロセスに他ならないと考えられるので、談話の構造は、一般的に次のように表すことができる。²⁰

$$\Pi = \sum_i \delta_i \pi_i$$

ここで、 Π は談話の継続的な流れからえられる全効果、 π_i はディスコースごとにえられる効果、そして δ_i は割引因子を表している。

この式の型はゲーム理論で「フォーク定理」²¹ と呼ばれ、 δ の値が 1 に近ければ、すなわち時間の経過とともにその時々において談話を評価することができるならば、将来の効果を実時点でも割り引いて評価する必要もなく、それだけいっそう協調の原理が成立しやすく、また維持されやすいということを示している。ちなみに、先に言及した第 1 点が、この理論の適用条件が確保されることを保障している。

次に、先の第 2 点が想定した状況について検討を加えれば、第 1 図に描かれた 2 つのパターンの間にどのような差異が存在するのかということが問題になる。ここでは、完結した発話を方略として選ぶか、あるいは完結しない発話を選ぶかということによって、ゲームの結果がどのように変

化するのかということを考える。

		B	
		完結する	完結しない
A	完結する	10, 10	4, 6
	完結しない	6, 4	$8+\alpha, 8+\alpha$

第 2 図

いま、上で定義した談話の構造にしたがってゲーム環境を設定すれば、一例として、第 2 図に示すようなマトリックスを作ることができる。A と B はともに 2 つの方略をもち、両者の方略が交差する象限においてゲームの結果が決まってくる。

周知のようにゲーム理論では、設定によっては、いわゆる「囚人のジレンマ」的な解がよく現れてくる。しかし、われわれのモデルでは、少なくとも 2 つの点において異なっている。まず、中間的な状態 (6, 4) ないし (4, 6) という組も成立しうるということ。なぜならば、先の定義にしたがえば、繰り返し繰り返しゲームを組み立てることによって将来の見通しを割り引かれるおそれがなくなるので、十分に長いパースペクティブの中で効果を上げるための手段が選択されることになるからである。

そして、もう一つの論点として、中間的な状態に留まりうるということを契機として、両極にある (10, 10) ないし $(8+\alpha, 8+\alpha)$ という組の間で望ましいほうを自由に選ぶことができるという点が注目に値する。すなわち、いわゆる「囚人のジレンマ」のように、本来もっとも相応しいところへは行けないというような閉塞的な事態を回避できるということである。

したがって、もし α の大きさとして十分なものを考える人にとっては、 $(8+\alpha, 8+\alpha)$ という組がもっとも望ましいものであるということが明らかになる。また逆に、(10, 10) という組がもっとも相応しいと考える人は、 α の大きさとしてマイナス値を含むきわめて小さな数をあてはめることになるだろう。

前者の場合、ゲームは提携関係が大きな効果をもつ「本質的ゲーム」と

判断される。すなわち、共話ゲームは優加法性を満たすゲームである。また、後者の場合、ゲームは非本質的であり、優加法性を満たさないことになる。²²

したがって、共話においては、話し手と聞き手が協力関係を築くことが合理的でなければならない。田窪(1990)は、日本語の特徴として、「日本語は相手の存在が大きく、相手の状態を決めなければ何も話せないシステムになっている」²³ といっているが、日本語においては、他の言語に比してもともと制約が多いといえるのかもしれない。つまり、もし日本語がそのような言語であるとするならば、共話は構造的に本質的なゲームということになる。

4. 結びにかえて

以上みてきたように、共話は協調の原理が作用する一つの典型的なケースであると考えることができる。それは、もともとは独立していた複数の‘話し手かつ聞き手’の間の関係が方略の合一によって安定化した状態であるといえよう。

しかし、そのような状態を生み出す力としては、たんに協調の原理あるいはそれを補完するポライトネスや、談話のスムーズな *turn-taking* を保証するためのマーカーの使用等では不十分である。そこには、一般化された統語法的分析や談話法的分析がカバーできない社会的および／あるいは文化的な要因がはたらいているように思われる。

したがって言語の習得、とくに日本語の習得にとって、固有な表現の技術をマスターさせることの重要性は疑うべくもないことであり、たとえば「共話」のパターンを練習させることが大切であることは明らかであるが、それとあわせて共話の背景にある日本の社会・文化的な要素を与えることもまた必要だといえるのではないだろうか。

だが、日本語における表現のルールが「独創性の欠如」という批判によって象徴される日本社会の問題性と密接に関連しているのではないかという問題にも十分な注意を払わなければならないと考える。「共話」にコミットするという事は、裏返してみれば、各自が独立した主張をもたず、ただ単に大勢につきしたがうという事態に陥ることと区別しにくいからである。

このように考えてくると、共話のあり方を教える際に必要なことは、日本語学習者にそれをどう教えるかという工夫にさきだって、まず教える側でそれを自らの問題として認識し、「共話」という談話構造が真に意味するところを社会言語学的に調査してみることであるように思われてくる。今後の課題としたい。

〔謝辞〕 たんなる知識や技術としてではなく生きた日本語教育の問題点をお教えくださった水谷信子先生に深甚なる感謝を捧げます。

注

- 1 久野(1978), p. 307f.
- 2 メイナード(1993)は考察対象の範囲を「あいづち」に限定してはいるが、聞き手の行動に対する関心から水谷の研究に注目している。(I.c., p. 54ff)
- 3 水谷(1980), p. 32.
- 4 ここで意図しているのは、「言語行為」ないし「発話行為」と呼ばれるものとは違っている。通常、広義の発話行為は、オースティンにしたがって「発語行為」と「発語内行為」(狭義の発話行為)と「発語媒介行為」に三分されるが、いまかりに言語行動と呼んだものは発語媒介行為に注目した考え方を表していると理解されたい。それは、コミュニケーション機能を乗せた言葉を発することによってなんらかの発話の効力を結果として生み出す行為であり、聞き手の感情や思考に派生的な効力をあたえるものである。(オースティン(1962), 山梨(1989)等, 参照)
- 5 水谷(1980), p. 35.
- 6 たとえば、水谷は「日本語教育の場で、この事実を正しく認識した指導が行われな場合、学習者は日本人の現実の話し方に接して、『終わりまで言わないからあいまいだ』『きちんとした話しかたをしないのは変だ』とマイナスの印象をもつことが少なくない。」と指摘している。(水谷(1988), p. 8f)
- 7 類似した問題意識をもつ最近の研究としては、たとえば小室(1995)がある。小室は、会話データの分析を通じて「…学習者が日本人と話す中で摩擦が生じており、それが日本人の turn-taking を知らないという無知から来ているのであれば、学習者がそれを身につけるか否かは別の問題として、日本人の話しことばのルールを知識として教える必要がある。」と指摘している。(I.c., p. 63)
- 8 リーチ(1983), p. 20 参照。ただし、オースティンやサールの場合、語用分析や談話分析の立場とは異なり、発話行為のそれぞれの類型に対応する動詞機能の分析に主たる関心をよせていた。しかし、今日では、発話行為理論は文法的なアプローチに限らずひろく解釈されることが多い。
- 9 リーチ(1983), p. 14f.

10 この部分の整理は、主としてリーチ(1983)に依拠している。

11 リーチ(1983), p. 111.

12 グリーン(1989), p. 135ff.

13 この点に関しては、いわゆるエスノメソドロジストの研究との関係を検討しなければならない。グリーン自身は彼らとの違いを強調しているが、両者の見解は必ずしも相互排他的ではないように思われる。なお、エスノメソドロジストの研究に関しては、西原(1991)等を参照されたい。

14 Grice(1975), p. 46.

15 グリーンにしたがえば、これとはちょうど正反対のロジックが主張されると理解しなければならないと思われる。だが、もし彼が会話文を特殊なものとして区別していなかったならば、彼のアイデアは、むしろ指示詞や‘あいづち’ないしディスコース・マーカ―等が結束性を担保するために用いられるという趣旨であったと判断すべきではないだろうか。それは、たとえば熊取谷(1992)が電話会話における「はい」や「もしもし」が談話進行に同意するための「メタ談話的機能」を有している指摘した点を思い出すこと等によって、より良く理解されるのではないだろうか。

16 田窪(1989)、金水・田窪(1990)等がフォコニエ(1984)のメンタル・スペース理論を準拠軸として行った談話管理分析は、基本的に、本稿におけるアプローチの方法と同じだと考えられる。そこでは、ディスコースごとに相手の行動を期待値として自らの判断に取り込むという行動仮説が採られている。すなわち、 $t=1,2,3,\dots$ におけるディスコースの条件を $D_0,1,2,\dots$ と表記すれば、発話は前段の条件にもとづいて、

$$S_1(D_0) = D_1$$

$$S_2(D_1) = D_2$$

$$S_3(D_2) = D_3$$

⋮

と推移するものと想定されている。

17 これは、協調の原理の貫徹を時間の関数として理解しようということを意味する。すでに述べたように、協調の原理が成立するためには、相手の行動に関する期待が裏切られなかったという評価が決定的な重要性をもつ。そして、1クールの談話が継続するということは、継起的に発話される内容がディスコースの繰り返しの中で合致するにいたるプロセスに他ならないと考える。期待というものは多かれ少なかれ「ずれ」を含んでいるのが一般的であると考えられるから、談話の終了までには調整のための時間が経過する。ここでは、それを談話の継続と理解する。したがって、一度ずつの応答によって談話目的が達せられる場合は、発話にさきだつ経験や社会的慣習によって、その談話内容がすでに何度となく調整されてきたものであると考え、一度の応答の中に無時間的に多数のやりとりが交わされたものと理解するのがよいのではないだろうか。

18 注16を参照。

19 水谷(1988), p. 10.

20 注16, 17を参照。

21 鈴木(1994), p. 123ff.

22 鈴木(1994), p. 181ff 参照。「本質的ゲーム」とは, $v(N) > \sum_{i \in N} v(i)$ というように, 協力関係に入った提携の利益が個々のメンバーの利益の合計をはっきりと上回っているゲームである。また, 「優加法性」とは, 全体集合の利益がその部分集合の利益の合計よりも大きい場合を指す。

23 田窪(1990), p.82.

参 考 文 献

Austin, J. L. (1962), *How to Do Things with Words*, Oxford University Press. (J. L. オースティン(1962), 『言語と行為』, 坂本百大訳, 大修館書店, 1978年。)

Fauconnier, G. (1984), *Espaces mentaux*, Editions de Minuit. (ジル・フォコニエ(1984), 『メンタル・スペース — 自然言語理解の認知インターフェイス』, 坂原茂・水光雅則・田窪行則・三藤博訳, 白水社, 1987年。)

Green, G. M. (1989), *Pragmatics and Natural Language Understanding*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc. (ジョージア M. グリーン(1989), 『プラグマティックスとは何か — 語用論概説』, 深田淳訳, 産業図書, 1990年。)

Grice, H. P. (1975), "Logic and Conversation," in: Cole, P. and Morgan, J. L. (eds.), *Syntax and Semantics, 3: Speech Acts*, Academic Press, pp. 41-58.

Keenan, E. (1976), "The Universality of Conversational Implicature," *Language in Society*, 5, pp. 67-80.

金水敏・田窪行則(1990), 「談話管理理論からみた日本語の指示詞」, 『認知科学の発展』, 第3巻, 日本認知科学会編, 講談社。(『指示詞』, 日本語研究資料集第1期第7巻, 金水敏・田窪行則編著, ひつじ書房, 1992年, pp. 123-149 所収。)

小室郁子(1995), 「"Discussion"における turn-taking — 実態の把握と指導の重要性」, 『日本語教育』, 85号, pp. 53-65。

熊取谷哲夫(1992), 「電話会話の開始と終結における「はい」と「もしもし」と「じゃ」の談話分析」, 『日本語学』, 9月号, pp. 14-25。

久野暲(1978), 『談話の文法』, 大修館書店。

Larkin, D. and O'Malley, M. H. (1973), "Declarative Sentences and the Rule-of-Conversation Hypothesis," in: *Papers from the Ninth Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, Chicago Linguistic Society, pp. 306-319.

- Leech, G. N. (1983), *Principles of Pragmatics*, Longman. (G. N. リーチ (1983), 『語用論』, 池上嘉彦・河上誓作訳, 紀伊國屋書店, 1987年。)
- Levinson, S. C. (1983), *Pragmatics*, Cambridge University Press. (S. C. レヴィンソン (1983), 『英語語用論』, 安井稔・奥田夏子訳, 研究社出版, 1990年。)
- メイナード, 泉子 K. (1993), 『会話分析』, くろしお出版。
- 水谷信子 (1980), 「外国語の修得とコミュニケーション」, 『言語生活』, 8月号, pp. 28-36。
- 水谷信子 (1988), 「あいづち論」, 『日本語学』, 12月号, pp. 4-11。
- 西原鈴子 (1991), 「会話の turn-taking における日常的推論」, 『日本語学』, 10月号, pp. 10-18。
- 佐々木泰子 (1992), 「終助詞「ね」と丁寧さとのかかわり」, 『言語文化と日本語教育』, お茶の水女子大学日本言語文化学会研究会, 第4号, pp. 1-10。
- Searle, J. R. (1969), *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press. (J. R. サール (1969), 『言語行為 — 言語哲学への試論』, 坂本百大・土屋俊訳, 勁草書房, 1986年。)
- 鈴木光男 (1994), 『新ゲーム理論』, 勁草書房。
- 田窪行則 (1989), 「名詞句のモダリティ」, 『日本語のモダリティ』, 仁田義雄・益岡隆志編, くろしお出版, pp. 211-233。
- 田窪行則 (1990), 「対話における聞き手領域の役割について — 三人称代名詞の使用規則からみた日中英各語の対話構造の比較」, 『認知科学の発展』, 第3巻, 日本語認知学会, 講談社, pp. 67-84。
- 山梨正明 (1989), 「語用論」, 『日本語と日本語教育』, 明治書院, pp. 214-250。

(お茶の水女子大学非常勤講師)