



STOCKHOLMS
UNIVERSITET
Institutionen för Lingvistik

46

SPRAKETS BIOLOGI

Rapport från TLH:s sommarskola 1987

Rolf Lindgren

LiseLotte Roug

Rich Schulman

INNEHALLSFÖRTECKNING

Förord	1
Inledning	2
Deltagarlista	4
Budget	6
Artiklar:	
Sjölander, Sverre	"Kommunikation hos djur" 7
af Trampe, Peter	"Om språket och hjärnan" 14
Arhem, Peter	"Om hjärnor, språk och medvetande" 19
Vihman, Marilyn	"Early language development and cognition" 21
Brodda, Benny	"När uppstod språket?" 26
Svantesson, Jan O	"Språktypologi" 41
Engstrand, Olle	"Något om språkets väsen och oväsen" 43
Bruce, Gösta	"Den mänskliga talrösten" 50
Anward, Jan	"Språk och samspel" 52
Övrigt:	
Presentationer (sammanfattningar)	63
Redovisningar av grupparbeten	81

SPRAK OCH SAMSPEL

doc. Jan Anward
Lingvistik
Stockholms universitet

1. Den sorts analys av språklig praktik som i mitt tycke är den mest givande utgår ifrån att språkliga yttranden utgör drag i olika språkspel. Begreppen drag och språkspel härrör från Wittgenstein (1953: paragraferna 7, 22, etc), och de har också anknytningar till begrepp som talhandling (Searle 1969) och spel i spelteoretisk mening (se introduktionen till Carlson 1983 för en jämförelse av spelteoretiska spel och språkspel), men kan inte reduceras till något av dessa begrepp.

Det finns numera en ganska omfattande litteratur om språkspel, men följande arbeten kan tjäna som vägar in i den litteraturen: Anward (1983, 1986), Carlson (1983), Dahl (1977), Harrison (1979, kap 14), Holmqvist (1980, 1986) och Severinson-Eklundh (1983).

Ett drag kan beskrivas på följande sätt (jfr Anward 1983:104-8, Anward 1986):

(1) A säger S till B om T / S' kan sägas om T

där A är 'sändaren', den som utför draget, B är 'mottagaren', den som draget riktar sig till, S är det språkliga uttryck som uppstår draget, S' är det uttryckets betydelse och T är det ämne som draget handlar om. Det som står före snedstrecket är själva den språkliga handlingen; det som står efter snedstrecket är dess (avsedda) konsekvens.

En i många avseenden 'ursprunglig' klass av drag har den omedelbara verksamhet i vilken draget utförs (Anward 1983:70) som ämne. Den typen av drag kan enklast illustreras med drag där S utgörs av enkla interjektioner:

(2) a. Oj!
b. Tjo!
c. Ssch!

Om vi betecknar den omedelbara verksamheten med V, så kan vi säga att (2a) säger något om A i V (att A är överraskad, till exempel), att (2b) säger något om V rakt upp och ned (identifierar V eller någon aspekt av V, i det här fallet en fas i en dans, till exempel) och att (2c) säger något om B i V (att B ska vara tyst). Vi kan beskriva detta, om vi antar att de drag det är frågan om har följande konsekvenser:

(3) a. Oj'(A) kan sägas om V
b. Tjo' kan sägas om V
c. Ssch'(B) kan sägas om V

Detta är de tre konsekvenser som typiskt förknippas med drag som har V till ämne. Det första två typerna av konsekvenser blir etablerade i och med att de utsägs, förutsatt de utsägs

uppriktigt och på allvar av rätt person vid rätt tidpunkt (om inte, så förändras ramarna för verksamheten). Den tredje typen av konsekvens etableras först i och med att B accepterar den.

(Märk att jag skiljer på S'(A) kan sägas om V och S' kan sägas om A. I det senare fallet har vi ett drag som identifierar sändaren, exempelvis en signatur eller självpresentation. Likaså är S' kan sägas om B konsekvensen av ett drag som identifierar mottagaren, exempelvis ett drag som uppbärs av en vokativ.)

Andra djurarter än vi har bara drag som har V till ämne. Dessa drag är också typiskt odifferentierade i förhållande till de tre typerna av konsekvenser. Ett varningsrop kan uppfattas som ett drag som säger något om sändarens sinnesstillstånd, men också som ett drag som identifierar en flyktfas av en viss verksamhet och som ett drag som uppmanar alla i en flock att fly. Det är alltså ett mänskligt genombrott att kunna säga något om andra ämnen än den omedelbara verksamheten.

Drag som handlar om något annat ämne än V har dock ofta någon komponent som säger något om V (för översiktliga beskrivningar av sådana komponenter, se t. ex. artiklarna i Scherer & Giles 1979). Om någon säger S med stor spännvidd på grundtonsfrekvensen (mycket upp och ned), så visar denne att hon är engagerad i samtalet (Bruce 1982). Och om någon talare av Yana (ett numera utdött amerikanskt indianspråk) använde långa ord snarare än korta ord (varje ord i Yana hade två varianter: en lång och en kort), så visade han därmed att han var en man som talade med en annan man (Sapir 1929). Vi kan beskriva detta på följande sätt, där 'med M' anger sättet på vilket A säger S (med stor spännvidd på grundtonsfrekvensen, med långa ord, etc.):

(4) A säger S till B om T med M / S' kan sägas om T; M'(A) kan sägas om V

2. I likhet med Wierzbicka (1985) och Ahrenberg (1987) uppfattar jag talhandlingsbegrepp som fråga, hot, påstående, komplimang, etc. som mer eller mindre kulturspecifika beteckningar för klasser av drag. I vad mån ett drag kan tas som en fråga eller inte beror på de egenskaper som det draget har i den kontext i vilket det utförs. Ett och samma drag: A säger S till B om T kan alltså tas som en fråga i en kontext, men som något annat i en annan kontext (se Ahrenberg 1987 för en grundlig diskussion).

Talhandlingsbegrepp som fråga, svar, etc. är relevanta för hur drag kan kombineras med andra drag till elementära spåkspel. Några av de principer som reglerar detta återges i (5) nedan:

- (5) a. En fråga kan följas av ett svar på den frågan
 b. Ett drag kan följas av en reaktion på det draget
 c. Ett drag kan föregås av ett varsel om det draget
 d. Ett drag kan föregås av en begäran om det draget
 e. Ett drag kan följas av en reparation av det draget
 f. Ett drag kan följas av en motivering av det draget

En reaktion på ett drag är ett drag varigenom mottagaren av det tidigare draget anger om hon uppfattat, förstått och accepterat draget och dess konsekvenser och vilken attityd hon har till det. Exempelvis:

A: Det är kallt idag.

B: Mhm.

Ett varsel om ett drag (vad Levinson 1983:345-364 kallar en pre) är ett drag som anger att sändarens nästa drag ska tas som ett drag av ett speciellt slag. Exempelvis:

A: Får jag be om en sak?

B: Visst.

A: Kan du hjälpa mig med skrivaren?

En begäran om ett drag är förstås ett drag varigenom någon begär att mottagaren ska utföra ett drag av ett visst slag. Exempelvis:

A: Herr ordförande!

B: Professor Jansson.

En reparation av ett drag är ett drag varigenom man ändrar någon del av ett tidigare drag. Därigenom 'stryks' också den delen av det tidigare draget. Exempelvis:

A: Nästa språk som vi ska diskutera är serbiska.

A: Nej, vad säger jag, sorbiska menar jag förstås.

En motivering av ett drag är ett drag varigenom man rättfärdigar ett annat drag. Exempelvis:

A: Vad menar du med derangerande?

A: Jag har ju inte hunnit läsa din avhandling än.

Eftersom exempelvis en reaktion på ett drag också är ett drag, så kan en reaktion på ett drag följas av en reparation av den reaktionen, som i sin tur, om den repararade reaktionen kan tas som en fråga, kan följas av ett svar:

A: Tycker du om krusbär?

B: Än sen?

B: Nä, jag menar: Hur så?

A: Jag bara undrade.

På det här sättet låter oss principerna i (5) bygga ut drag till ganska långa elementära spel. Mera formellt kan vi fånga detta på följande sätt:

- (6) a. Ett drag utgör ett elementärt spel
 b. Om G1 är ett elementärt spel, D1 ett drag i G1 och D2 ett drag som kan följa eller föregå D1 enligt (5), så är G2, som är identiskt med G1 förutom att D1 är utbyggt med D2, också ett elementärt spel.

Elementära spel har samma slags konsekvenser som enkla drag. S' kan sägas om T kan antingen etableras genom ett enkelt påstående eller genom en sekvens av fråga och svar. En enkel konsekvens av denna typ kan också kräva ett relativt komplicerat spel med flera reparationer, reaktioner, etc. innan den kan etableras.

3. För Wittgenstein låg det väsentliga i språkspelsbegreppet i att det tillät honom att relatera satser till varandra som drag i samma spel, med ett ensartat förhållande till någon aspekt av världen. I Wittgenstein (1977) beskrivs följande språkspel: Ange huruvida en kropp är ljusare eller mörkare än en annan. Dragen i detta spel uppbärs av satser med den gemensamma formen "X är ljusare än Y". Eftersom dragen har kroppar till ämne, så beskriver satserna tillfälliga förhållanden, sådana som kan förändras genom en förändring av belysningen, till exempel. Wittgenstein kontrasterar detta med ett annat språkspel, där dragen uppbärs av satser med samma form, men där det gäller att ange vilken av två färgnyanser som är den ljusare. I detta språkspel beskriver satserna inte tillfälliga förhållanden; de sanna satser som utsägs i detta spel är alla nödvändigt sanna.

De båda språkspelen ovan kan beskrivas i termer av följande drag:

- (7) a. A säger "X är ljusare än Y" om två kroppar
 / "X är ljusare än Y" kan sägas om dessa kroppar
 b. A säger "X är ljusare än Y" om två färgnyanser
 / "X är ljusare än Y" kan sägas om dessa färgnyanser

Det första språkspellet skulle då kunna beskrivas som ett spel där alla drag är av typen (7a), medan det andra språkspellet skulle kunna beskrivas som ett spel där alla drag är av typen (7b).

Jämför nu interaktionerna i (8), (9) och (10)!

- (8) A: Stolen är ljusare än bordet
 B: Fönsterbrädet är ljusare än fåtöljen
- (9) A: Stolen är ljusare än stolen
 A: Nej, än bordet menar jag
 B: Mm
 B: Och fönsterbrädet är ljusare än fåtöljen
 A: Mm
- (10) B: Är stolen ljusare än bordet?
 A: Ja
 A: Är fönsterbrädet ljusare än fåtöljen?
 B: Ja

Uppenbarligen kan inte (9) och (10) ses som omgångar av det första språkspellet, eftersom de innehåller drag som inte är av typen (7a). Ändå finns det en uppenbar släktskap mellan (8), (9) och (10). Hur kan vi fånga den?

Låt oss återvända till poängen att ett elementärt språkspel kan bestå av ett eller flera drag och att ett elementärt språkspel som består av flera drag kan ha samma konsekvens som ett elementärt språkspel som består av ett enda drag. En naturlig fortsättning av det resonemanget är att säga att språkspel också kan bestå av elementära spel, ha elementära spel som drag, med andra ord, och att spel på den nivå som Wittgenstein beskriver dem är spel som har elementära spel som drag. Det första språkspellet ovan kan då beskrivas som ett spel som uppfyller följande tre villkor: 1) Varje drag är ett elementärt språkspel med konsekvensen: "X är ljusare än Y" kan sägas om två kroppar; 2) Varje sådant elementärt språkspel innehåller ett drag av typ (7a); 3) Varje sådant elementärt språkspel innehåller precis ett drag. (9) kan nu ses som en omgång av ett språkspel som uppfyller villkoren 1 och 2, men inte villkor 3, medan (10) kan ses som en omgång av ett språkspel som bara uppfyller villkor 1.

Elementära spel kan alltså utgöra drag i större spel och det är dessa större spel som utgör språkspel i Wittgensteinsk mening.

4. "Vi pratar inte i ord, utan i yttranden. kombinationer av ord" skrev jag i Anward (1983:18). Nu skulle jag vilja tillägga: Vi pratar inte ens i yttranden, utan i texter, kombinationer av yttranden.

Den grundläggande principen för textproduktion är följande:

(11) Ett spel kan följas av ett spel om samma ämne.

Vad som är ett ämne är en notoriskt svår sak att avgöra. Vi måste helt klart räkna med ämnen på flera olika nivåer (Anward 1983:51-54, 77), vilket innebär att vi får en hierarkisk ämnesstruktur, som i följande exempel (från en av FUMS Eskilstunaintervjuer):

- (12) a. å det bästa det som jag minns bäst det var då vi hade bageri
 b. det var då dom grävde grund längre ner på Eskilsgatan
 c. för då jag bodde där då gick korna och betade till vårt staket så allt som ligger nedanför det var det var ängsmark
 d. men sen så småningom blev det ju bebyggt
 e. och då dom grävde upp där så passade vi på att köra hem lera stora marginlådor
 f. och sen bakade vi eh massor med limpor och sånt

(12) sönderfaller först i tre delar som alla handlar om samma ämne: att leka bageri. Delarna är a: vi lekte bageri; b-e: dom grävde och vi körde hem lera; och f: vi bakade. Den mellersta delen, b-e, sönderfaller sedan i sin tur i två

delar: dels b-d: dom grävde, dels e: vi körde hem lera. Den sammansatta delen, b-d, sönderfaller så i b: dom grävde grund på Eskilsgatan, och c-d: Eskilsgatan var obebyggd (c), men blev bebyggd (d). Schematiskt ser detta ut så här:

(13) Vi lekte bageri:

Vi lekte bageri:	a
Dom grävde & vi körde hem lera:	
Dom grävde:	
Dom grävde grund på E:	b
E var obebyggd, men blev bebyggd:	
E obebyggd:	c
E blev bebyggd:	d
Vi körde hem lera:	e
Vi bakade:	f

Vi har redan sett att spel kan ha andra spel som drag och vi kan nu generalisera detta fullt ut, i linje med vad Severinsson-Eklundh (1983:129-35) föreslår. Det är alltså inte bara så att större spel kan bestå av elementära språkspel, utan också så att större spel kan bestå av mindre (icke-elementära) spel. Med denna generalisering gjord kan vi nu förknippa vart och ett av ämnena i (13) med ett eget spel. Vi säger med andra ord att vi har ett överordnat spel i (12) som består av dragen a, b-e och f. Det mellersta draget är ett sammansatt spel som består av dragen b-d och e. b-d i sin tur består av b och c-d, och c-d består förstås av c och d. Schematiskt ser det ut så här:

a ((b (c d)) e) f

Om vi nu inför konventionen att (11) bara behöver gälla spel på samma hierarkiska nivå, så blir det möjligt att säga att (12) åtlyder (11), trots att det spel, b, som direkt följer på a knappast direkt handlar om samma ämne som a.

(11) kan kontrasteras mot (14):

(14) Ett spel kan följas av ett spel som är koherent med det föregående spelet

Koherens innebär här, i det enklaste fallet, rumslig, tidsmässig och/eller aktörmässig kontinuitet mellan de situationer som spelen etablerar. I (12) ser vi att varje spel, oberoende av hierarkisk nivå, är koherent med det närmast föregående: I b finns det en tidsmässig länk till a (då), i c en rumslig länk till b (där), i d en rumslig länk till c (det), i e en rumslig länk till d (där) och i f en aktörlänk

till e (vi). Och detta är en förhållandevis typisk situation (Hobbs & Agar 1985). Medan (11) bara behöver gälla spel på samma hierarkiska nivå, så gäller (14) alla par av spel, oavsett om de befinner sig på samma hierarkiska nivå eller inte.

5. Precis som när det gällde vilka drag som kan bilda ett elementärt språkspel, så kan vi ge mer specifika principer för hur spel kan kombineras med spel. Följande är ett urval av sådana principer:

- (15) a. Ett spel kan kombineras med ett bakgrundsspel
- b. Ett spel kan kombineras med ett exemplifierande spel
- c. Ett spel som introducerar en situation kan följas av ett spel som vidareutvecklar den situationen
- d. Ett spel som introducerar en situation med en viss individ som huvudaktör kan följas av ett spel som introducerar en annan situation med samma huvudaktör
- e. Ett spel som handlar om ett visst begrepp kan följas av ett spel som ytterligare klassificerar det begreppet
- f. Ett spel kan följas av ett spel som introducerar en slutsats av det föregående spelet
- g. Ett spel kan kombineras med ett spel som sammanfattar det spelet

Begreppet bakgrund har jag hämtat från Hopper & Thompson (1980), där det betecknar sådana satser som inte för en berättelse eller ett argument vidare, utan bara ger information som är nödvändig för att berättelsen eller argumentet ska kunna föras vidare. I (12) utgör b-d bakgrund till e och c-d bakgrund till b. Att ett spel kan kombineras med ett bakgrundsspel innebär att bakgrundsspelet både kan föregå och följa huvudspelet.

Begreppet exempel behöver förstås ingen förklaring, annan än den att jag tänker mig att förhållandet mellan ett huvudspel och ett exemplifieringsspel är ungefär det som råder mellan vad Reichman (1978) kallar Issue och Event. För Reichman är Issue följd av Event en exemplifiering, medan Event följd av Issue är en generalisering. Här gör jag ingen skillnad på dessa båda fall.

(15c) och (15d) är inspirerade av Longacres taxonomi över texttyper (Longacre 1983, kap 1). Longacre menar att narrativa texter, berättelser (Anward 1983:72-76), karakteriseras av två egenskaper: de satser som för berättelsen framåt beskriver successiva faser av ett och samma förlopp ('contingent temporal succession') och dessa faser har samma individ som genomgående huvudaktör ('agent orientation'). (15c) tillåter texter med den första egenskapen, 'contingent temporal succession', och (15d) tillåter texter med den andra egenskapen, 'agent orientation'.

(15e) och (15f) tillåter mera argumenterande och klassificerande texter, sådana texter som jag har kallat framställningar (Anward 1983:73-76), och som enligt Longacre saknar både 'contingent temporal succession' och 'agent orienta-

tion'. Att ytterligare klassificera ett begrepp innebär i det enklaste fallet att relatera det till ett överordnat, sidoordnat och/eller underordnat begrepp. Slutsatser följer logiskt av explicita (och eventuellt vissa typer av implicita) premisser. Gränsen mellan exemplifiering, slutsatsdragning och sammanfattning är dock inte alltid så glasklar.

Observera nu att relationen mellan ett spel och ett bakgrundsspel är ungefär densamma som den mellan ett huvudord och en bestämning: det är huvudspelet som bestämmer helhetens ämne och poäng. Detsamma gäller relationen mellan ett spel och ett exemplifieringsspel, vilket också visade sig i Tracys experiment med textkoherens (Tracy 1985), där försökspersonerna hellre anknöt nästa spel till det föregående spelets Issue än till dess Event. Även i (15f) och (15g) har vi en asymmetri, eftersom slutsatsen respektive sammanfattningen bestämmer helheten mer än det andra spelet. Men här är det snarare, som i en reparation, fråga om ett spel eller drag som ersätter (helt eller delvis) ett annat spel eller drag. I (15c)-(15e), däremot, liknar relationen mellan de successiva spelen mera relationen mellan två samordnade led: båda spelen bestämmer helhetens ämne och poäng.

För att nu åstadkomma den kombinatorik av spel och drag som (15) förutsätter behöver vi modifiera (6) på följande sätt:

- (16) a. Ett drag kan utgöra ett spel
 b. Ett spel kan utgöra ett drag
 c. Om G1 är ett spel, D1 är ett drag i G1 och D2 ett drag av samma slag som kan kombineras med D1, så är G2, som är identiskt med G1 förutom att D1 är kombinerat med D2 i G2, också ett spel.

6. Textproduktion, produktion av en text i en viss genre, styrs nu av (11), (14) och ett urval av principerna i (15) (och andra principer av samma slag), med olika urval för olika genrer. Men detta är nu inte de enda principerna som styr textproduktionen. Som jag har beskrivit textproduktion här kan den utföras av en eller flera deltagare, och det blir därför intressant att studera de olika villkor under vilka ett antal deltagare gemensamt producerar en text.

I Anward (1983:128-131) sammanfattade jag sådana villkor under rubrikerna turtagandemönster och bidragsmönster. Turtagandemönster och bidragsmönster definieras i relation till ett antal språkliga roller, som var och en är förknippad med en uppsättning interaktiva rättigheter. När det gäller turtagandet är de relevanta rättigheterna:

- att ha ordet
- att fortsätta att ha ordet
- att ta ordet
- att ge ordet

Dessa rättigheter är baserade på den turtagandemodell som formulerats av Sacks, Schegloff & Jefferson 1974, där turväxling kan ske 1) genom att A (som har ordet) ger ordet till B, som därefter har ordet; 2) genom att B tar ordet när

A har slutat; och 3) genom att A fortsätter att ha ordet under nästa tur. Dessa alternativ är ordnade på ett sådant sätt att 1 är starkare än 2 som är starkare än 3.

Rättigheterna är ordnade på ett analogt sätt: den som har rätt att ge ordet har också rätt att ta ordet; den som har rätt att ta ordet har också rätt att fortsätta att ha ordet; och den som har rätt att fortsätta att ha ordet har också rätt att ha ordet.

När det gäller bidragen till texten kan rättigheterna antas vara följande:

- att acceptera eller avvisa andras drag
- att initiera språkspel

Dessa är förmodligen oberoende av varandra.

I Anward (1983:81-85) urskiljde jag så fyra olika slags språkliga verksamheter, fyra olika konstellationer av roller och rättigheter, som jag kallade styrd dialog, fri dialog, styrd monolog och fri monolog.

I en styrd dialog har vi två roller: dels mästaren som har rätt att ge ordet, och därmed också att ta ordet, fortsätta att ha ordet och ha ordet, och som dessutom har rätt att acceptera eller avvisa andras drag samt initiera språkspel; dels den övriga deltagaren som bara har rätt att ha ordet och att initiera språkspel. Det finns dock varianter av denna verksamhet där bara mästaren har rätt att initiera språkspel. Detta är en form av språklig verksamhet som kännetecknar tidig föräldra-barn-interaktion, klassrums-interaktion och olika former av terapier, dvs olika slag av pedagogiska verksamheter, men den kännetecknar också interaktionen mellan despoter av olika slag och deras omgivning (se t.ex. referaten av Hitlers bordssamtal).

I en fri dialog har vi bara en roll: deltagaren som har samtliga rättigheter. Detta är en form av språklig verksamhet som kännetecknar informella samtal mellan ungefärliga likar.

I en styrd monolog har vi två roller: ordföranden som har rätt att ge ordet och initiera språkspel, men knappast att acceptera eller avvisa andras drag, och den övriga deltagaren som har rätt att fortsätta att ha ordet, att acceptera eller avvisa andras drag och att initiera språkspel. Detta är en form av språklig verksamhet som kännetecknar sammanträden, debatter och andra reglerade och formella språkliga interaktioner.

I en fri monolog har vi bara en deltagare och bara en roll: solitären som har alla relevanta rättigheter.

Dessa samverkar nu med de allmänna och genrespecifika principerna för textproduktion på ett sådant sätt att vi för varje genre får en repertoar av textproducerande språkliga verksamheter.

7. Jag har beskrivit språklig praktik i två dimensioner, dels textproduktionens 'grammatik', dels de villkor under vilka textproduktionen äger rum.

När det gäller den 'grammatiska' dimensionen, så har vi till att börja med ett grundläggande 'ordförråd' av enkla drag. Här har vi, som jag redan påpekat, två mänskliga särdrag: dels är de drag som handlar om den omedelbara verksamheten mer differentierade hos människor än hos andra djur, dels har bara människor tillgång till drag som handlar om något annat ämne än den omedelbara verksamheten.

Därefter har vi en 'syntax' för hur grundläggande drag kan kombineras till spel och hur spel kan kombineras till större spel. Denna syntax återfinns i (16), (5), (11), (14) och (15). Den är anmärkningsvärd i det att den, som David Good påpekat för mig, är helt definierad i semantiska/pragmatiska kategorier. De syntaktiska reglerna lägger inga formella villkor på de ingående leden, de begränsar bara deras betydelse, och även det ofta bara på ett relativt sätt, så att ett efterföljande drag exempelvis ska kunna tas som en motovering av det föregående draget. Textproduktionens syntax är därmed formellt sett mera 'primitiv' än satssyntax, eftersom det enda villkoret på de ingående leden i en kombination är att de ska kunna tas som termer i en viss semantisk/pragmatisk relation. På det sättet påminner textproduktionens syntax mera om musikalisk syntax och om den sorts syntax som Braine (1976) menar är operativ i tvåordsstadiet i barns språkutveckling.

Förmodligen går inte många djurarters syntax för textproduktion utöver det enklaste fallet: ett spel följs av ytterligare en instans av samma spel, utfört av samma eller en annan individ. Helt klart verkar inte någon annan djurart än människan kunna åstadkomma en syntax där X består av Y och Z och Z består av U och W och där både Z och X är betydelsemässigt kompositionella, dvs har en betydelse som är en funktion av de ingående delarnas betydelse.

När det så gäller de villkor under vilka textproduktionen äger rum, så har jag försökt att beskriva dem i termer som 'ge', 'ta', 'avvisa', 'initiera', etc., dvs. i termer som är tillämpbara på en mångfald av mänskliga aktiviteter. På det sättet kan förhoppningsvis generaliseringar som gäller dessa aspekter av andra mänskliga aktiviteter, särskilt vilka av dessa aspekter som är specifikt mänskliga, utsträckas även till språklig praktik.

Referenser

- Ahrenberg, L (1987): Interrogative Structures of Swedish.
RUUL 15, Dept of Linguistics, University of Uppsala
Anward, J (1983): Språkbruk och språkutveckling i skolan.
Liber
Anward, J (1986): Emotive expressions, i Dahl(ed): Papers
from the Ninth Scandinavian Conference of Linguistics.
Dept of Linguistics, University of Stockholm, 39-52

- Braine, M.D.S. (1976): Children's First Word Combinations. Monograph of the Society for Research in Child Development 164
- Bruce, G (1982): Developing the Swedish intonation model, Working Papers 22, Dept of Linguistics, Lund University, 51-116
- Carlson, L (1983): Dialogue Games, Reidel
- Dahl, Ö (1977): Games and Models, i Dahl (ed): Logic, Pragmatics and Grammar, Dept of Linguistics, University of Göteborg, 147-199
- Harrison, B (1979): An Introduction to the Philosophy of Language, Macmillan
- Hobbs, J.R. & M.H. Agar (1985): The Coherence of Incoherent Discourse, Journal of Language and Social Psychology 4:213-232
- Holmqvist, B (1980): Interaktion i samtal, i Larsson (ed): Elevsvenska, Ord och stil 12, Studentlitteratur, 118-151
- Holmqvist, B (1986): Postgirot som språkmiljö II, MINS 19, Dept of Scandinavian Languages, University of Stockholm
- Hopper, P & S.A. Thompson (1980): Transitivity in Grammar and Discourse, Language 56:251-299
- Levinson, S (1983): Pragmatics, Cambridge University Press
- Longacre, R.E. (1983): The Grammar of Discourse, Plenum Press
- Reichman, R. 1978: Conversational Coherency, Cognitive Science, 2:283-327
- Sacks, H, E Schegloff & G Jefferson (1974): A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation, Language 50:696-735
- Sapir, E (1929): Male and Female Forms of Speech in Yana, omtryckt i Mandelbaum (ed): Selected Writings of Edward Sapir in Language, Culture and Personality, Cambridge University Press, 206-212
- Scherer, K & H Giles (eds) (1979): Social Markers in Speech, Cambridge University Press
- Searle, J.R. 1969: Speech Acts, Cambridge University Press
- Severinson-Eklundh, K (1983): The Notion of Language Game - A Natural Unit of Dialogue and Discourse, SIC 5, University of Linköping
- Tracy, K (1985): Conversational Coherence: A Cognitively Grounded Rules Approach, i Street & Capella (eds): Sequence and Pattern in Communicative Behaviour, Edward Arnold, 30-49
- Wierzbicka, A (1985): A Semantic Metalanguage for a Cross-Cultural Comparison of Speech Acts, Language in Society 14:491-513
- Wittgenstein, L (1953): Philosophical Investigations, Blackwell
- Wittgenstein, L (1977): Remarks on Colour, Blackwell