

新旧の情報の授受を合図・管理する談話標識

西川 眞由美

[要約]

談話標識は、前後の情報内容の意味関係や必要な文脈を特定することで聞き手の解釈を話し手が意図した方向に向かうよう導く言語表現である。談話標識がその前後の情報授受に大きく関わるという性質上、導入される発話内容が旧情報か新情報かは解釈において非常に重要な要因となる。基本的には、使用される談話標識によって主発話の情報の新旧は決定されることが多いが、常にそうであるとは限らない。

本稿では、特に主発話の情報の新旧に大きく関与する8つの談話標識に注目し、それらを使った映画などの会話例を取り上げ、その多様な解釈のメカニズムを分析する。さらに、さまざまな文脈の中で談話標識が導入する主発話の解釈はその情報の新旧によって大きく影響を受けていること、また話し手はそれぞれの談話標識の機能と導入する情報の新旧をうまく関連づけることで、自らの心的態度など多様なメッセージを伝達していることを考察する。

キーワード：談話標識、伝達と解釈、情報構造

1. はじめに

談話標識は、その前後の情報内容を関連づけたり必要な文脈を特定することで、聞き手（や読み手）の解釈を話し手（や書き手）が意図した方向に向かうよう促す機能を持つとされている(Blakemore 1987, 2002; Schiffrin 1987; Schourup 1999; Biber 1999: 1046; Nishikawa 2010a 他)。¹ 談話標識によって導入される主発話の解釈に関わる情報が新情報か旧情報かは、基本的には個々の談話標識の機能そのものによって決まる。例えば、*you know* は通例主発話の内容に対する相手の理解を確認するために用いられ、その内容は旧情報であることが多い。また、文頭に生起する談話標識の *after all* は会話参加者の間ですでに共有している理由を導入するのに使用され、当然その理由は旧情報である。一方で、これから話す内容に注意を喚起するために用いられる談話標識の *you know what* や *look* には新情報が後続する。また、*after all* と異なり *because* は新情報としての理由を導入するのに用いられる談話標識である。

しかしながら、同じ談話標識が使われていても、主発話で導入される情報が新情報の場合と旧情報の場合がある。例えば、頻繁に旧情報を導入する *you know* は相手の理解を期待しつつ新情報を導入する際にも用いられる。聞き手がすでに知っていることをわかっているながら、話し手が戦略的に新情報として導入することもある。逆に、新情報でありながらあたかも旧情報のように提示され、相手の同意や共感を求める伝達方法がとられる場合もある。例えば広告のように大勢が認識していることを前提として導入し、さらに賛同を広げることを行なう例がそれに当たる。一方、新情報を導入するはずの *you know what* に当然相手が知っているはずの旧情報を後続させることで、それに気づかない相手に対する批判的な態度や苛立ちを伝えることもある。従って、談話標識によって導入される主発話の情報の新旧は、当該文脈における話し手の真の意図を考える上で非常に重要な要因となるのである。

本稿では、新旧の情報授受に深く関与する *you know, you know what, you see, look, because, after all, by the way, anyway* の8つの談話標識に注目し、その基本的用法に加え、話し手が特別な意図を伝達するために戦略的にその新旧を操作し用いる例を映画や小説などの事例を用いながら詳細に考察する。また、その使用文脈と話し手の心的態度などの観点も含め、様々な情報伝達を合図・管理する談話標識の多様な機能の一面を探る。

2. you know と you know what

これから導入する主発話に対する聞き手の理解を期待して用いられる談話標識に *you know* と *you know what* がある。両者は非常に似た形をしているが、それぞれの本質的な機能は微妙に異なる。基本的に *you know* は旧情報を導入し、それに対する聞き手の理解を確認するために用いられる (Schiffrin 1987: 267-295; Schourup & 和井田 1988: 166-192)。² 一方、*you know what* は、これから導入する重要な事柄へ相手の興味や注意を引くために用いられ、その内容は新情報である (*OALD8*; *LDOCE5*)。

まず、(1)と(2)の *you know* の例を考える。

(1) ODA MAE: Hi, I'm, I'm, I'm, I'm Oda Mae. *You know*, I called you last night about your friend, Sam Wheat? —*Ghost*[映画台本]

(2) KATE: I cooked us something tasty.

ZOE: I'm not hungry.

KATE: Okay. *You know*, you can leave on Friday. *You know that*?

ZOE: Yes. —*No Reservation*[映画台本]

(1)は、オダ・メイが初対面の聞き手に対しておそろおそろ自分の名を名のる場面である。*you know* を使用し前日の夜電話で話をしたという旧情報を想起させることで自分があやしいものではないことを知らせ、相手の不安を取り除こうとしているのである。(2)は、交通事故によるけがで入院している姪のゾーイに対して、ケイトが退院の話を持ち出す場面である。ケイトは退院後の生活について相談するため、*you know* を使用しとりあえずゾーイが金曜日退院に関する情報を知っているかどうかを確かめようとしているのである。このように、*you know* は、*as you know* 「あなたも知ってる通り、もうご存知でしょうが」のように、相手がすでに知っている、あるいは知っている(はずだ)と話手が思っている内容を導入する時、その事実を今一度相手に確認するために用いられる。

一方、*you know what* は、これから話そうとしている重要な事柄を相手が全く知らない、予想もしていないということが明らかな状況で、「私が今から話そうとしていることがわかりますか？」と前置きすることで相手の注意や興味を引き、発話解釈の準備をさせる目的で用いられる。(3)と(4)を見てみる。

(3) TESS: Yeah. His name was “Toby,” but I called him “Tory” because I had a lisp.

JANE: A lisp that turned your “B’s” to “R’s”?

GEORGE: *You know what?* When I was a kid, I had a stutter.

TESS: No way! We have more things in common than I thought.

—27 *Dresses*[映画台本]

(4) PATTI: So, have you met him yet?

FRANCES: Uh, who?

PATTI: The guy you’re gonna meet.

FRANCES: Patti, please. *You know what?* It’s starting to rain here a little bit. So, I think I have to go now.

—*Under Tuscan Sun*[映画台本]

(3)は、テスが子供のころ舌足らずで家で飼っていた犬の名前を正しく発音できなかったことを聞いた恋人のジョージが、自分も幼いころ吃音があったことを告白する場面である。ジョージは、相手の知らない自分の短所を知らせることで大好きなテスを安心させるために、この事実を導入している。(4)は、離婚の悲しみを癒すためにイタリアを旅行中、途中で立ち寄ったトスカナ地方の屋敷を買い、そこに住みついてしまったフランシスが、サンフランシスコに住む親友のパティに電話をしている場面である。「運命の男性との出会い」について話をしようとした矢先雨が降り出し、**you know what** を使って電話を切らざるをえないことを伝えている。

主に旧情報を導入する **you know** は、時に新情報を導入する場面でも使用される。(5)の例を見てみる。

(5) KATE: Tada... Fish sticks. *You know*, I was thinking the other day, I know so little about you. I mean, we're family, but I don't even know what you favorite color is.

ZOE: Red.

KATE: Red? See. I didn't know that. I love red. Red's a great color. What's your favorite number?

ZOE: *You know*, you don't have to do this.—*No Reservation*[映画台本]

(5)は、交通事故で亡くなった姉の一人娘ゾーイを引き取って暮らし始めたケイトが、少しでもゾーイが打ち解けてくれるようお互いの好きな色などの話をし始める場面である。ケイトは「家族として上手くやっていくために互いを知り合おう」と考えていることを話し出す際に *you know* を使っている。また、最後のゾーイの発話では、「そんなに無理しなくてもいいよ」と自分のために頑張っている叔母を安心させるために *you know* が使用されている。いずれの場合も、相手が知らない、あるいは、わかっていないと思われる自分の思いや考えを導入するにあたって、「あなたにも分かるでしょう、分かってくれるよね」と相手の理解や共感を期待して *you know* が使われているのである。このように上昇調のイントネーションを伴い、文頭では軽い前置きとして、文尾では付加疑問文的に使用される *you know* は、新情報に対する聞き手の理解や共感を求める協調的な使用である。

同様に、本来新情報を導入する際に用いられるはずの *you know what* も旧情報を導入する際に用いられることがある。(6)の例を見てみる。

(6) RANDY: Sam, you're early.

SAM: Yeah, well, all the lights were green. When I was walking here,
all the lights were green.

RANDY: *You know what?* There's a reason for the court schedule. You
stopped showing up. —*I am Sam*[映画台本]

(6)は、(知的障害を持つ) サムの娘ルーシーを引き取ったランディが、久々の面会の日に時間より早めに来たサムを責める場面である。談話標識 *you know what* は、導入しようとしている重要な内容をサムが理解してくれることを期待しつつ注意を喚起するために用いられている。同時に、この内容は旧情報でもある。従って、当然知っているはずの内容に関し、再度理解を促すことで、事態を全く把握していないサムに対する強い苛立ちも伝えているのである。

次は、戦略的に使用される *you know* の例を見てみる。(7)では新情報をあたかも旧情報のように、(8)では旧情報をあたかも新情報のように導入することによって話し手は特別な意図を表そうとしている。

(7) *Y'know*, there's nothing quite as refreshing as a Coca-Cola.

—Schourup & 和井田(1988: 172)

(8) Get these dirty socks off the sofa immediately! I'm not your maid,
you know. —*ibid*.

(7)では、「コカコーラほどスカッとする飲み物は無い」という聞き手にとっては新しいはずの情報を、*you know* を使い旧情報の理解の確認を行っているように見せかけることで周知の事実のように導入している。これは広告などでよく見られるように、合意・納得の上で商品を買わせるよう誘い込む戦略的な使用であると考えられる。(8)は、聞き手にとっては分かりきった事実で今さら確認する必要など全くない「私はあなたのメイドではない」という内容を、*you know* を使い、あえて思い出させることで、(それを忘れたかのような言動をする)相手に対する強い苛立ちを表している。このように用いられる *you know* は聞き手にとって嫌味や皮肉を伝え、失礼な響きを伴う場合が多い。

以上見てきたように、基本的に旧情報の理解の確認に使用される *you know* と新情報に向けて聞き手の注意を促す *you know what* が、状況によっては必ずしも新旧にとらわれず使用されていること、またそうすることによってさまざまな話し手の心的態度が同時に伝えられていることがわかる。

3. *you see*

談話標識 *you see*(時に *see*)は、「(ほら)ね、分かったでしょう」「ご存知の通り」という意味で旧情報の導入に関与する。つまり、談話内での「理由→結果」という関係が話し手と聞き手双方にとって文脈から明らかであることから、そういった情報の共有を確認・要求するために用いられる(Schourup & 和井田 1988: 181, 192)。(9)(10)(11)を見てみる。

(9) SCAR: Life's not fair, is it? *You see* I... well, I... shall never be King.

—*Lion King* [映画台本]

(10) JANE: Can you get away, please? I did not invite you.

KEVIN: Well, luckily Tess did. *See*, when I cover a wedding, I gotta see every aspect. —*27 Dresses*[映画台本]

(11) ODA MAE: I can't believe this. I can't believe I'm doin' this. What am I doin' down here? I never come downtown. I hate downtown. She's probably not even there. Where are you? Oh. Which building is it?

SAM: Uh, uh, uh...

ODA MAE: Which one?

SAM: Push three.

ODA MAE: *See?* Nobody's there.

SAM: She's there. Just wait. Just wait. —*I am Sam*[映画台本]

(9)は、ムファサ王の弟スカーが王になりたくてもなれない自分の不幸な運命を嘆いている場面である。ムファサ王に生まれた息子が新たに王位継承者となったことから自分が王になる日はおそらく来ないこと、それによる世の中の不公平さを *you see* を使うことで旧知のこととして導入し、相手の理解・共感を求めているのである。(10)は、妹テスの結婚式の準備を進めているジェーンのところへ結婚式のコラムを書いている記者ケビンが突然現れ、ジェーンが追い払おうとする場面である。ケビンは記事を書くときにはその結婚式をさまざまな側面からレポートする必要があるのでここに来たんだということを改めて主張する。また、「そういった記者としての自分の姿勢を当然わかってくれるだろう？」と相手の理解や共感を促すと同時に、そのことに気づこうともせず追い返そうとするジェーンに対する疑念を伝えている。(11)は、友人に裏切られ殺された幽霊のサムが霊媒師オダ・メイを伴って、恋人モリーに迫りつつある危険を知らせに彼女のアパートにやって来た場面である。バルを押しても誰も出ないことから「モリーがアパートにいない」という事実をいっこうに認めようとしないうサムに向かって、そのことを再度主張しながらオダ・メイが苛立ちを見せる場面である。このように、先行談話や状況から当然推定できるはずの結論を相手に強く要求する *you see* は、当然知っているはずの(少なくとも話し手はそう考えている)ことを相手が認識していないことが分かった時、あるいはあたかもそれを忘れてしまったかのような言動が見られた時、その事実を想起させるために用いられ、時に「いい加減に分かるだろ」「それみたことか」と、非常に批判的で失礼な意味合いを持つ表現ともなる。

4. look

「何かを見るために意図的に視線を移す」という原義を持つ動詞 look に由来するこの談話標識は、後続発話を効率よく解釈させるために、「あなたの想定にないことを今から話しますよ」と宣言して、あらかじめ聞き手の今の視点を別の方向に移動させることで注意を喚起するという機能を持つ(西川 2010b)。従って、常に聞き手の想定にない新しい情報を導入するために用いられる。

(12)と(13)を見てみる。

(12) SEAN: I don't give up that easily. One of these day... I'm gonna convince you to have dinner with me.

KATE: *Look*, Sean, I think you should know I don't generally do that.

—*No Reservation*[映画台本]

(13) MARTY: Hey, George, buddy, you weren't at school. What have you been doin' all day?

GEORGE: I overslept. *Look*, I need your help. I have to ask Lorraine out, but I don't know how to do it!

—*Back to the Future*[映画台本]

(12)は、何度断っても誘ってくるショーンに対して、ケイトが「私は同じアパートに住んでいる人とは付き合わない」と宣言する場面である。なかなか自分の思いを理解しようしない相手に対して、look を使い強く自分の意見を主張することで相手を説得しているのである。(13)は、「なぜ学校を休んだの？」とたずねるマーティに対して、友人のジョージが「寝過ごしたからだ」と答えた後、ロレインを誘うという全く新しい話題を導入する時に look を使用している。ロレインの話になることをマーティは全く考えていないこのような状況での突然の話題の転換には look は非常に便利な道具である。

以上見てきたように、look は話し手が相手に伝えたい内容を導入する時、その内容や導入すること自体が聞き手の頭の中に無いことが明らかな状況で用いられ、後続発話の解釈をスムーズに行えるよう促す談話標識である。

5. because と after all

because と after all は、発話の文頭に生起して先行発話の理由を導入するために用いられる。^{3,4} しかしながら、情報伝達という観点でみると両者の機能は大きく異なる。because は聞き手にとって新情報としての理由を導入するのに対し、after all は聞き手と共有しているはずの旧情報を理由として想起させたり確認するために用いられる(Blakemore 1987: 81; Schourup & 和井田 1988: 18, 28)。(14)と(15)を比較してみる。

(14) ERIN: What are you yelling at me for?

ED: *Because* I'm pissed off! —*Erin Brockovich*[映画台本]

(15) MIA: I came up here to tell you that I'm sorry! I'm sorry I missed your cable show. . .and I'm just really sorry.

LILY: I can't believe that you hung me up. *After all* I did for you. I kept your royal secret. —*Princess Diary* [映画台本]

(14)は、「なぜ私に怒鳴るの」とたずねるエリンに対して、エドが「ムカついているからだ」と返答する場面である。少なくともエドは、自分がムカついているという事実をエリンが知らない、あるいは気づいていないと考え、その理由を because で導入しているのである。(15)は、友人リリーが主催するラジオ番組に特別出演するはずだったミアが、ボーイフレンドとデートをしていて出演をすっぽかしたことを謝罪している場面である。リリーは親友ミアが自分を裏切るなんて信じられないとミアを非難しつつ、自分はミアの大切な(ジェノビア王国の王女であるという)秘密を口外しないという約束をきちんと守ってきたのにと訴えている。リリーは、after all を使用することで、それを2人にとって周知の事実として導入し、「それをわかっていながら、私との約束は平気ですっぽかすのね」と、それを考慮に入れていなかったミアに対する失望やいかりを伝えているのである。

もともと会話参与者にとって既知の理由を導入する after all は、(16)のように、「彼女は15歳で、もう子供ではない」という事実を考慮に入れていない相手に対して今一度再確認することでより強い主張をしたり、説得する際にも用いられる。また、それが当然知っているべき情報である場合には、それを知らない(忘れてしまっている)相手に対する痛烈な皮肉を伝達することもある。

- (16) I think we should let her go on holiday alone. *After all*, she is fifteen—she’s not a child any more. —Swan(2005: 145)

以上見てきたように、理由を導入する場合でも、話し手は談話標識によって理由が持つ情報の新旧を巧みに使い分けながら、聞き手にさまざまなメッセージを伝達していることがわかる。

6. *by the way* と *anyway*

前節までは、導入する「発話」情報の新旧について談話標識の役割を見てきた。本節では、発話よりさらに大きな情報構造である「話題」という観点から新旧の情報導入に関与する談話標識 *by the way* と *anyway* を比較考察する。

まず、*by the way* は、(17)や(18)のように、話し手が本題とは直接関連しない新しい話題を突然の思いつきで導入する合図として文頭や文尾で用いられる(Schourup & 和井田 1988: 52-62)。

- (17) “Do you gamble, Mother?” “Of course not”, Mrs. Evans said indignantly. “Las Vegas is a very expensive city. *By the way*, when are you going to come out here? I would like to meet Kimbal. You should bring him here.” —Sheldon, *The Sky is Falling*

- (18) KEVIN: So you gonna be in more weddings next weekend?

JANE: I have to go.

KEVIN: How many have you been in, *by the way*? Just, like, ballpark.

JANE: Good night. —27 *Dresses*[映画台本]

(17)は、母親の経済状態を心配する話し手に対し、エヴァンズ夫人がラスベガスは物価が高いからという返事をし、その直後に「ところで、いつ戻ってくるんだい？」と突然話を変える場面である。(18)は、友人の結婚式の世話を趣味としているジェーンの週末の予定について話していたところ、ケビンが突然「ところで、今までに何回ぐらい結婚式に出席したの」という質問に話題を変える場面である。いずれも、その話題が聞き手には全く予想外の新しいものとして与えられている。

このように、*by the way* によって導入される話題は本題からはずれた軽い話題が多いが、実は話し手が本当に知りたかったことを聞き出すために戦略的に用いられることもある。あるいは、重要事項にもかかわらずそれに気づいていない聞き手に対して、まるで大して重要でもない些末なことのように導入することによって、皮肉な気持ちを伝えるために用いられる(西川 2013)。(19)と(20)の例を見てみる。

(19) HARRY: How long will it take you to change?

MARIN: Thirty seconds.

HARRY: Really? That long?

MARIN: Oh Har... *By the way*, no smoking in the house. My Mom doesn't allow it. —*Something's Gotta Give* [映画台本]

(20) GEORGE: Ah. Look. I'm gonna go to the bar, get a couple of drinks. You guys need anything. A little liquid courage? Maybe some hair of the dog for you? [. . .] (George comes back to the two women.) Hey, Jane. Look. *By the way* did you get that thing I left on your desk this morning?

JANE: O-On my desk?

—*27 Dresses* [映画台本]

(19)は、週末に海辺の別荘にやってきたハリーとマリンが、泳ぐための着替えの話をしている場面である。玄関に入る直前になって突然マリンは(別荘の所有者である母親から言われている)「禁煙」の話を持ち出す。ハリーが葉巻好きであることを知っているマリンは、*by the way* を使用することによって「家の中でたばこを吸わないでほしい」という依頼を深刻な話題ではなくたった今思い出した軽い話題として扱うことでハリーへの気遣いを示しているのである。(20)は、社員の婚約パーティーで社長のジョージが秘書のジェーンたちと仕事の話をしている途中飲み物を取りに行行って戻ってくる場面である。ジョージは、*by the way* を使って突然仕事の話から今朝ジェーンのデスクに置いておいたドライクリーニングの伝票の話へと話題を変える。秘書に会社の仕事ではなく私的な用事を頼む(ドライクリーニングを取りに行ってもら)ことになるので、あえて本筋から外れた軽い話題として導入することにより、その依頼からくる失礼な含意を軽減しようとしているのである。

る。相手に何かを頼んだりするような際、*by the way* を使い、あたかも突然思いついた気軽な話題のように導入することで、相手の心理的な負担を軽減することができるのである。

一方、*anyway* によって導入される話題は話し手と聞き手双方にとってすでに共有されているものである。つまり、何らかの理由で本題から外れてしまった話題を元に戻すのが *anyway* の機能である(Schourup & 和井田 1988)。*anyway* は、「とにかく」「それはそうとして」という意味で直前の話題に区切りをつけ、一旦それていた話を元に戻し、話し手が本当に言いたいことを切り出すのに用いられる(Schourup & 和井田 1988: 43-45)。(21)を見てみる。

(21) MIRANDA: Oh, there you are. We need to go over the seating chart.

For the luncheon.

ANDY: Okay. Yeah, sure. I have it right here.

MIRANDA: By all means, move at a glacial pace. You know how that thrills me. Okay. So. . . first of all, we need to move Snoop Dogg to my table.

ANDY: But your table's full.

MIRANDA: Stephen isn't coming.

ANDY: Oh, Stephen isn't...So I don't need to fetch Stephen from the airport tomorrow?

MIRANDA: Well, if you speak to him and he decides to rethink the divorce. . .then yes, fetch away. You're very fetching- so go fetch. [. . .] It's just so unfair to the girls. And it's just. . . another disappointment. Another letdown. Another father. Figure. Gone. *Anyway*, the point is. . . . The point is. . . . The point is, we really need to figure out where to place Donatella. . . because she's barely speaking to anyone. —*Devil Wears Prada*[映画台本]

(21)では、昼食会の席順の話をしている間についてプライベートな話題を口走ってしまったミランダが、また仕事の話に戻る場面で *anyway* を用いている。したがって、*anyway* は *by the way* と異なり、一旦それた話題を計画的に本

筋に戻すために用いられ、導入されるのは常に旧の話題なのである。

次に、(22)の例を考えてみる。

(22) MARIN: I should've told you I was bringing someone out.

ERICA: No, no, I should've told you we were coming. Obviously.

Anyway, here we are. Hello. I'm the mother.

HARRY: Harry Sanborne. —*Something's Gotta Give*[映画台本]

(22)は、母親エリカに内緒で別荘にボーイフレンドのハリーを連れてきたマリリンが、お互いに誰かもわからず台所で鉢合わせをしたエリカとハリーが大騒ぎをしているのを見て驚き、お互いに別荘に来ることを知らせておけばよかったと言いつつ言い合う場面である。エリカは事の成り行きにたじろぎながらも、あらためて娘の相手ハリーに自己紹介を始める。ここでは、エリカはハリーを見た瞬間から不法侵入者と思い込んでいるので、まだ互いに挨拶など済ませていない。したがって、*anyway* によって戻る本題というものは存在しない。しかしながら、特別な状況からたまたま省かれることになってしまった初対面の者同士なら当然なされるべき挨拶や自己紹介というものを前提にして *anyway* は使用されているのである。またそうすることで、それを最初になできなかったことに対する非礼や申し訳なさも伝えられているものと考えられる。

7. おわりに

情報構造は、言語使用を考える中で、情報の効果的な伝達のための文の構成要素、つまり語や句の配列から始まった概念である。談話標識は、語や句より上位の単位である文と文、発話と発話、話題と話題が言葉のやりとりの中で互いにどのように関わり合いながらより大きな情報構造を作り上げるかを管理・制御する道具であると言える。本稿では、特定の談話標識を用いることで、話し手が導入する情報をどのように聞き手に解釈して欲しいと考えているのかを使用される文脈とともに詳細に考察し、談話標識の機能と主発話で導入する情報の新旧が情報の伝達と解釈に大いに関連しあっていることを明らかにした。

注

1. 談話標識という用語は統一された理論的定義を持たないが、本稿では、Schourup (1999: 230-4) で示された特徴 (connectivity, optionality, non-truth-conditionality, weak clause association, initiality, orality, multi-categoriality) のいくつかを有し、「何らかの制約を課すことによって聞き手に主発話を話し手の意図した方向で解釈させるように仕向ける表現」という定義のもとに、談話標識という語を使用する。
2. *you know what* とほぼ同じ機能を持つ談話標識として *you know something* もある。
3. *because* は、もともと主節の後に理由を表す従属節を導く接続詞である。しかしながら、発話の文頭で理由だけを導入するために用いられる場合は談話標識とみなされる。
4. *after all* には3つの用法があるとされている (Swan 2005: 29; Schourup & 和井田 1988: 16-33)。第1は、文頭や文中で用いられ、話し手と聞き手に共有されている理由を導入し、その確認を行うために用いられるものである。第2、第3は通例文尾で用いられ、「(以前言ったことにもかかわらず)結局(は)、やはり」意を表すものと、「(期待に反して)結局(は)、やはり」の意を表すものである。

参考文献

- Biber et al. (1999) *Longman Grammar of Spoken and Written English*. Pearson Education Limited: London.
- Blakemore, D. (1987) *Semantic Constraints on relevance*. Oxford: Blackwell.
- Blakemore, D. (2002) *Relevance and Linguistic meaning: The Semantics and Pragmatics of Discourse Markers*. Cambridge: CUP.
- Nishikawa M. (2010a) *A cognitive approach to English interjections*. Tokyo: Eihosha.
- 西川眞由美. (2010b) 「DM look の手続き的意味」. 『語用論研究』12, 1-18. 東京: 開拓社.
- 西川眞由美. (2011) 「話題転換を表す談話標識」 *Setsunan Journal of English Education*. 5, 69-90.
- 西川眞由美. (2013) 「アイロニーを生み出す言語表現－関連性理論の視点から」 *Setsunan Journal of English Education*. 7, 95-110.
- Schiffrin, D. (1987) *Discourse markers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Schourup, L. & 和井田紀子. (1988) *English Connectives*. 東京: くろしお出版
- Schourup, L. (1999) *Discourse Markers*. *Lingua* 107, 227-265.
- Swan, Michael. (2005) *Practical English Usage*. OUP.

辞書

- Oxford Advanced Learner's Dictionary 8th edition. (2010) OUP.
- Longman Dictionary of Contemporary English 5th edition. (2009) Pearson Education Limited.

(Summary)

Discourse markers are considered to be linguistic guides to help hearers interpret utterances in accordance with the speakers' intent. The discourse markers do this by connecting previous and following messages and clarifying their semantic relationship, and also clarifying the contexts which are necessary for the utterance interpretation. Whether the message introduced by the main utterances is new or old is, therefore, a very important factor in the interpretation. Basically it is decided by the roles of the discourse markers which are used in the utterances. In fact, however, the thing is not so simple.

This paper discusses, focusing on eight discourse markers (*you know*, *you know what*, *see*, *look*, *because*, *after all*, *by the way* and *anyway*), how new-versus-old information of the message introduced by them is involved in interpretation of the utterance in the context and shows that the speakers use these discourse markers in order to communicate a wide range of messages, such as their mental attitudes.