

Zeitschrift: Bulletin suisse de linguistique appliquée / VALS-ASLA
Herausgeber: Vereinigung für Angewandte Linguistik in der Schweiz = Association suisse de linguistique appliquée
Band: [-] (2001)

Artikel: Competenza internazionale plurilingue
Autor: Weigand, Edda
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-978384>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 10.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

EDDA WEIGAND

COMPETENZA INTERAZIONALE PLURILINGUE

Among the major issues of the new millennium internationalization and globalization confront us with the problem of communicating in different languages. Multilingual action competence as 'competence-in-performance' is proposed as a qualification for professional interaction in international settings. The theoretical framework is outlined which explains what multilingual action competence means and how it can be described in the model of the Dialogic Action Game. Various examples in Italian, English, German and French are given in order to illustrate parts of the model: principles of an utterance grammar and the role of words in language use. An example of parallel texts in German and English is analysed demonstrating the texts as verbal components in an action game for specific purposes. Finally, some conclusions are drawn on the relation between theory and application.

1. Competenza in atto

Non solo la comunicazione in ambiente professionale, ma tutta la nostra vita, sia quotidiana che lavorativa, è cambiata a causa della globalizzazione e dell'internazionalizzazione. L'uso di diverse lingue ci pone a confronto con un problema essenziale che dovremo risolvere nel prossimo futuro: non bastano solo competenza in lingua madre e più competenza in inglese come lingua internazionale, ma occorrono anche, almeno a livello di comprensione, una competenza interazionale plurilingue, come presupposto necessario per la vita quotidiana, e abilità nel management professionale in una società pluriethnica e globalizzata.

Cosa significa '*competenza interazionale plurilingue*'? Da qualche tempo abbiamo capito che descrivere la lingua come sistema di segni rappresenta un approccio artificiale alla stessa per niente collegato all'uso effettivo del linguaggio. L'artificialità del modello di approccio che ha caratterizzato la visione ortodossa è stata riconosciuta essere in realtà un mito linguistico (Harris 1981). All'inizio del nuovo millennio siamo forse in grado di proporre una spiegazione dell'effettivo funzionamento del linguaggio. In vari articoli ho riportato quelle che considero le tesi generali di tale modello esplicativo ed ho abbozzato l'intera teoria unificata del Gioco d'Interazione Dialogica (Weigand 2000). *Fra le tesi fondamentali ci sono le seguenti:*

- Il linguaggio è basato sull'*integrazione di mezzi* comunicativi diversi: verbali, cognitivi, percettivi, che vengono contemporaneamente usati per realizzare scopi comunicativi, cioè dialogici.

Quindi la linguistica non può più essere definita la scienza della lingua in senso stretto. È la scienza di un'abilità umana complessa: l'abilità di interagire dialogicamente, che comprende l'abilità di parlare e contemporaneamente l'abilità di pensare e di percepire. Gli esseri umani

non potrebbero separare queste abilità neanche se volessero. Integrazione quindi è il nome del gioco (Dascal in corso di pubblicazione, Harris 1998).

- Per linguaggio intendiamo l'uso della lingua da parte di *differenti* esseri umani.

La linguistica ortodossa è fondata sul dogma della competenza ideale. Il significato è definito, la comprensione presupposta, la comunicazione realizzata duplicando la parte del parlante. In effetti l'uso attuale, concreto, della lingua non ha niente a che fare con tale approccio artificiale alla comunicazione. Non arriviamo al linguaggio aggiungendo aspetti situativi all'idea di sistema di segni. Dobbiamo partire, fin dall'inizio, dal linguaggio, cioè dal modo in cui la lingua viene usata da esseri umani che presentano caratteristiche diverse e che come tali interagiscono nel gioco d'azione. I problemi di comprensione rappresentano perciò una parte costitutiva del gioco stesso (Weigand 1999a). Il dialogo non può essere compreso come il trasferimento di un pattern fisso: esso è la risultante della negoziazione nel processo interazionale tra significati intesi dal parlante e comprensione data da parte dell'ascoltatore. In questo senso intendere e capire dipendono dagli interlocutori.

- Avere competenza interazionale plurilingue significa essere in possesso di *competenze differenti*: quella in *lingua madre* anzitutto e altre, più o meno *parziali*, in lingue straniere.

Solo sulla base di un modello aperto che accetti il rischio di equivoci e ammetta l'esistenza di competenze ed interlocutori differenti si può descrivere e spiegare la competenza interazionale plurilingue.

- Il modello del Gioco d'Interazione Dialogica è basato su *probabilità*.

Un modello aperto non può più essere fondato solo su regole e convenzioni in quanto gli esseri umani ne sono il punto di riferimento centrale; essi agiscono e reagiscono in giochi d'interazione dialogica in modi che dipendono dalle loro abilità. Come sappiamo tutti, gli esseri umani non sono governati totalmente da regole. In un ambiente in perenne cambiamento si orientano secondo principi di probabilità che si riferiscono a regole per quanto applicabili e includono altre tecniche come supposizioni e presunzioni dove le regole mostrano i loro limiti. Modelli ortodossi come la grammatica generativa di Chomsky o persino modelli pragmatici come il modello convenzionale degli atti linguistici di Searle o il modello della grammatica dialogica che io stessa ho usato dieci anni fa sono dominati da una metodologia che è risultata essere un mito. È semplicemente un ragionamento fallace cominciare con una metodologia preconditionata da regole piuttosto che cominciare con il tentativo di comprendere l'oggetto e poi di derivare dall'oggetto una metodologia adeguata.

- Competenza d'azione significa *competenza in atto o nella performance*.

Se partiamo dal nostro oggetto di ricerca, gli esseri umani agenti e reagenti nel gioco d'interazione, dobbiamo abbandonare la distinzione ortodossa di due livelli: il livello della competenza governata da regole e il livello della performance dove ogni regola può venir trasgredita. Sappiamo finalmente che è stato un passo artificiale e non giustificato stabilire un livello di competenza delle regole a sé stante e considerarlo come base della performance. L'interazione è sempre performance e presuppone una competenza che è competenza in atto.

Il gioco d'interazione come unità minima autonoma dell'interazione umana rappresenta una mescolanza complessa di ordine e disordine. Non ci sono regole eterne che governino il linguaggio, ci sono gli esseri umani: individui che interagiscono e si orientano nelle complessità di ordine e disordine sostanzialmente sulla base delle probabilità.

Se difendo un modello aperto è perché tengo anche conto di una direzione scientifica che si può osservare, e non solo da oggi, in diverse altre discipline. Nella fisica moderna, per esempio, questa nuova direzione ha portato al cambio dalla fisica classica a quella quantistica. All'inizio del nuovo millennio, anche la linguistica dovrebbe essere pronta ad abbandonare il mito collegato alla metodologia classico-aristotelica e tener conto del comportamento di esseri umani in un ambiente complesso.

Prendo come riassunto di questa breve introduzione al modello del Gioco d'Interazione Dialogica la tesi appena menzionata che è la competenza in atto — e ciò significa ai giorni nostri una performance 'globalizzata' — che proviamo qui di seguito ad analizzare. La linguistica ortodossa e le sue regole non ci danno spiegazioni convincenti di questi fenomeni. Dobbiamo provare a capire il comportamento di esseri umani come 'sistemi adattivi complessi' (Gell-Mann 1994) in un ambiente che sta cambiando e cambiando forse sempre più velocemente. Con il concetto di 'competenza in atto' possiamo superare la divisione ortodossa di competenza e performance e capire simultaneamente la performance come mescolanza di ordine e disordine. Valga qui tuttavia la sottolineatura che non occorre pensare di cambiare un estremo con l'altro: dall'approccio totalmente governato da regole ad un altro caratterizzato invece dalla totale assenza delle stesse. Dobbiamo trovare una nuova base metodologica partendo dalla tesi che ci sono principi di probabilità alla base dei comportamenti che guidano gli esseri umani ad orientarsi in modo efficace e con successo nell'unità culturale complessa che è il gioco d'interazione.

Descrivendo in questo senso la competenza interazionale plurilingue vorrei per prima cosa concentrarmi su concetti fondamentali come comunicazione, comunicazione plurilingue e comunicazione professionale. Poi, attraverso l'analisi di diversi esempi, vorrei dimostrare in modo empirico come gli esseri umani usino la lingua integralmente in giochi plurilingui specifici nell'area professionale. Nella parte finale vorrei trarre alcune conclusioni sulla relazione fra linguistica teorica e applicata.

2. Concetti centrali dell'interazione professionale plurilingue

2.1. *L'interazione come insieme di giochi diversi d'interazione dialogica*

Come tutti noi sappiamo, ci sono modelli differenti di comunicazione che vanno da quelli del semplice trasferimento di un messaggio come pattern fisso ('fixed pattern') a modelli

complessi dell'interazione sociale. Nel modello di Gioco d'Interazione Dialogica il concetto della comunicazione o dell'interazione sociale è basato sulle seguenti tesi:

- Comunicazione è *sempre dialogica* anche se non c'è l'alternanza dei turni ('turn-taking'). Anche testi scritti sono diretti dialogicamente e rappresentano componenti in giochi d'interazione dialogica. Esperimenti neurologici recenti sui cosiddetti 'mirror neurons' e sull'evoluzione della lingua confermano che gli uomini sono già dall'inizio esseri che comunicano dialogicamente (Rizzolatti/Arbib 1998, Weigand in corso di pubblicazione).
- Il linguaggio dipende dal retroterra culturale in cui le persone vivono. L'unità minima che è comunicativamente autonoma è l'*unità culturale* del gioco d'interazione.

Prendo, come esempio concreto, i testi di pubblicità. Mentre nell'area linguistica anglo-americana la pubblicità comparativa è sempre stata lecita, in Germania nel passato veniva censurata dalla 'Zentrale für unlauteren Wettbewerb' ('Ufficio per la concorrenza sleale') ed è stata resa lecita solo da poco tempo, come in Italia. Inoltre le dichiarazioni di garanzia illimitata non sono lecite in Germania.

- Gli uomini sono guidati da scopi ('purposes') e bisogni ('needs'). Scopi e bisogni sono il *concetto chiave* per l'analisi come confermano gli esperimenti sui 'mirror neurons'.

La prima domanda da chiarire si riferisce allo scopo generale d'interazione: gli esseri umani interagiscono perché vogliono conoscere e influenzare la posizione degli altri.

- Interazione non significa tanto 'trasferimento di un messaggio fisso' ('pattern transference') quanto piuttosto *negoziazione delle posizioni* (Weigand 2000).

Il significato e la comprensione non sono definiti, ma dipendono dai parlanti e vengono negoziati nel processo d'azione e reazione. Ogni reazione può essere, secondariamente, iniziativa per un'altra reazione:



- L'*azione singola*, sia dialogicamente iniziativa che reattiva, risulta dalla correlazione di uno scopo specifico con mezzi specifici. La correlazione fra scopi e mezzi caratterizza l'*azione in generale e l'azione dialogica in particolare*.

Come interlocutori abbiamo scopi dialogici e usiamo mezzi che sono appropriati per gli scopi. Questi mezzi sono basati sulle nostre abilità umane che usiamo in modo integrato: l'abilità di parlare, di pensare e di percepire.

- Non basta parlare di interazione in generale, si devono precisare *sotto-tipi* o giochi specifici d'azione.

La categoria primaria costitutiva dei giochi d'azione è lo scopo dialogico. Finalità generale di tale interazione è la negoziazione delle posizioni; da essa discendono poi i diversi tipi di giochi d'interazione dialogica:

(fig.2)

RAPPRESENTATIVI	↔	ACCETTARE
DIRETTIVI	↔	CONSENTIRE
ESPLORATIVI	↔	RISPONDERE
DICHIARATIVI	[↔	CONFERMARE]

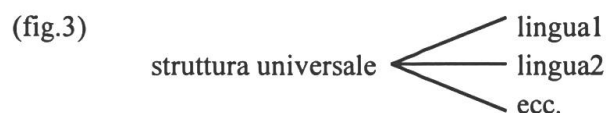
In vari articoli ho mostrato come questi tipi globali d'azione possono essere precisati in sotto-tipi (per esempio, Weigand 1989, 1991a). Il linguaggio si svolge in una molteplicità di giochi differenti d'azione che devono essere tutti attribuiti ad uno di questi tipi globali.

2.2. *Diversi tipi d'interazione plurilingue*

L'uso di lingue diverse nell'interazione plurilingue comprende una varietà di casi differenti (cfr. anche Lüdi 1996). Sono soprattutto *due i tipi* che si devono distinguere: testi paralleli e mescolanza di diverse lingue nel processo d'interazione.

I *testi paralleli* devono soddisfare una condizione: esprimere quasi lo stesso contenuto in lingue differenti. Essi sono considerati comunicativamente equivalenti e possono essere testi orali o scritti. Un caso di testi paralleli scritti, per esempio, è dato dal corpus di trattati europei redatti nelle diverse lingue della Comunità, un altro caso, orale, riguarda invece traduzioni simultanee plurilingui di discorsi o turni conversazionali. Nel caso di traduzioni simultanee prevale la traduzione dei mezzi verbali mentre rimangono in tutto o in parte in ombra altri aspetti culturali del comportamento.

Produrre e capire testi paralleli richiede una competenza di parlante 'quasi lingua madre' in più di una lingua. È il traduttore che decide cosa può essere giudicato comunicativamente equivalente. Anche se, nel periodo della 'Corpus Linguistics', sembra problematico riferirsi all'intuizione, testi autenticamente plurilingui che proprio la Corpus Linguistics richiede non esistono. Il problema cruciale della Linguistica Comparativa è giustificare che si tratta di testi paralleli, cioè di parafrasi per una sola struttura del significato quasi-universale. È la funzione comparativa della struttura universale che ci fornisce la possibilità di giustificare la traduzione. Non traduciamo espressioni; dobbiamo anzitutto capire il significato dell'espressione e poi trovare un'espressione nella lingua obbiettivo per questo significato rappresentato nella struttura quasi-universale:



Una soluzione radicale ai problemi che emergono con la traduzione potrebbe essere la possibilità di sostituire testi paralleli, e così l'uso di lingue diverse, con l'uso di una sola lingua, attualmente l'inglese, come lingua internazionale. Questo però ridurrebbe il diritto di ogni cittadino di essere trattato in modo uguale, il che viene a coincidere, in questo caso, con

il diritto di ricevere l'informazione socialmente o pubblicamente importante nella lingua madre.

La *mescolanza di lingue* costituisce un tipo del tutto differente di comunicazione plurilingue. Non c'è nessuna condizione di equivalenza comunicativa per gli enunciati nelle lingue diverse. Esse sono mescolate nella sequenza degli enunciati:

(fig.4)

azione del parlante1 nella lingua1 → reazione del parlante2 nella lingua2 → reazione del parlante1 nella lingua1 →

Mescolare le lingue non richiede competenza quasi lingua madre in diverse lingue. Deriva maggiormente da *necessità empiriche* dovute a *competenze solo parziali* nelle lingue straniere. Quindi equivoci o, più in generale, *problemi di comprensione* sono tratti essenziali di questo tipo di comunicazione. Essi dovrebbero essere documentati al fine di trarre conclusioni teoriche e pratiche. Della ricchezza empirica dei casi da analizzare sotto questo profilo vorrei evidenziare solo alcuni sotto-tipi:

La conversazione plurilingue spesso è basata sulla competenza a livello di comprensione e non ha bisogno di competenza attiva. Così ogni partner può interagire usando la propria lingua madre a condizione che capisca la lingua madre dell'altro. A questo livello possiamo conversare o scambiare scritti senza grosse difficoltà in lingue diverse.

Mentre nel caso appena citato si fa uso della competenza in lingua madre per la produzione degli enunciati e della competenza passiva per la comprensione per quanto concerne la lingua straniera, invece un caso totalmente diverso si dà nell'uso dell'inglese quando esso viene utilizzato come lingua internazionale da interlocutori per i quali l'inglese non è la prima lingua. In effetti questi usano l'inglese in un modo che risulta di difficile comprensione addirittura per madrelingua anglofoni. Come risulta ovvio da questo esempio, la mescolanza delle lingue, e non solo l'uso di differenti lingue madre, rappresenta un problema cruciale per l'economia globalizzata. Occorre studiare questo aspetto analizzando dialoghi autentici che dimostrino vari modi di comprensione e di equivoci.

C'è infine un altro tipo di mescolanza delle lingue, quello derivante dal fatto che certi termini o concetti sono difficili da tradurre, addirittura intraducibili, ovvero, semplicemente, meglio espressi in un'altra lingua. Per questa ragione ho usato nel mio discorso anche espressioni inglesi, per esempio, *un pattern fisso*, *la performance*, *il management professionale*, qualche volta anche solo per evitare equivoci, per esempio usando '*sentence grammar*' per *la grammatica della frase*.

L'effettivo funzionamento del discorso nelle diverse lingue con le varie problematiche è da studiare sia in modo empirico che teorico. Nelle parti che seguono *vorrei affrontare questioni teoriche di base* che sono fondamentali per il linguaggio plurilingue, ciò al fine di abbozzare un approccio unificato.

2.3. L'interazione professionale come gioco specifico in una certa area

Comunicazione in un ambiente professionale significa interazione in aree specifiche per scopi definiti. Come già precisato, sono gli scopi ed i bisogni a definire i giochi d'azione e a darci la chiave per l'analisi. Possiamo distinguere fra ambienti differenti, per esempio, nell'area professionale fra sotto-aree diverse: economia, sanità, scuola, ecc.; però poi dobbiamo porre la domanda cruciale dei giochi d'azione specifici, cioè degli scopi d'interazione specifici perseguiti in queste aree. Per l'economia possiamo distinguere fra il gioco d'azione di 'service encounters', di contrattazione, di pubblicità, o di 'management consulting'. In questo senso, ogni gioco d'azione è caratterizzato da un retroscena specifico culturale. Il criterio primario e determinante è però lo scopo dell'interazione. Per esempio, lo scopo interattivo della contrattazione e della pubblicità può essere visto come scopo direttivo: le azioni dell'interlocutore dovrebbero risultarne influenzati.

I giochi d'azione professionali sono giochi d'azione complessi in cui gli uomini usano la lingua quotidiana insieme a forme e termini specifici. Però non comunichiamo con singole parole o termini. L'approccio tradizionale quindi che descrive un vocabolario specifico o una terminologia e lo considera equivalente al linguaggio per uno scopo specifico deve essere ritenuto inadeguato.

3. L'enunciazione come risulta dall'uso della grammatica e delle parole

Dopo che abbiamo abbozzato le domande centrali nel contesto del modello del Gioco d'Interazione Dialogica, siamo adesso in grado di illustrare con qualche esempio come le parti essenziali del modello funzionino. Nel passato la lingua è stata considerata come un costrutto di grammatica e lessico. Queste parti devono adesso essere trattate come grammatica in uso e lessico in uso.

3.1. Grammatica dell'enunciazione

L'interrogativo fondamentale di ogni tipo di grammatica è costituito dalla domanda su come il significato venga espresso. Per la grammatica-in-uso significato ed espressione dovrebbero essere considerati in senso lato: il significato è dato da tre tipi fondamentali: la funzione d'azione e le funzioni referenziali e predicative che, secondo la formula di Searle $F(p)$, sono dipendenti dalla funzione d'azione. L'espressione consiste nell'integrazione di mezzi comunicativi diversi, verbali, cognitivi e percettivi.

3.1.1. Il Principio d'Azione

Introdurre la grammatica-in-uso significa abbandonare la grammatica della frase ('sentence grammar'). Nella grammatica di Chomsky, per esempio, le frasi ('sentences') sono definite

come connessione di una frase nominale e di una frase verbale, cioè come costrutti artificiali. Nell'interazione dialogica invece usiamo degli enunciati. L'enunciato costituisce un mezzo comunicativo per uno scopo comunicativo. Il principio d'azione, cioè la correlazione fra scopi e mezzi, definisce il concetto d'azione in generale ed altresì il concetto d'azione dialogica o comunicativa in particolare. Agendo cerchiamo di raggiungere scopi specifici con mezzi specifici.

Per enunciato non s'intende solo la forma dell'enunciato ma il mezzo complesso che integra, includendoli, mezzi verbali e non verbali. Se lo definiamo come mezzo complesso integrale — che viene usato da esseri umani e che include mezzi verbali, cognitivi e percettivi —, una delle domande fondamentali che lo riguardano si riferisce allora al problema dell'uso dei mezzi verbali, che è notoriamente dipendente da condizioni culturali. Per quanto riguarda la funzione d'azione dobbiamo chiederci quali siano i mezzi verbali che vengono usati per esprimere lo scopo o la funzione d'azione. Come ho dimostrato altrove (Weigand 1993), in linea di massima è la struttura grammaticale dell'enunciato che può essere considerata come mezzo che indica la funzione d'azione ('illocutionary force indicating device'). A questo proposito, il tipo di frase ('sentence type') gioca un ruolo essenziale. Sappiamo però tutti che non possiamo correlare in modo eccessivamente rigido i diversi tipi di frase con le funzioni d'azione. Fondamentalmente ogni tipo di frase può essere usato per ogni funzione d'azione. Dobbiamo sempre tener conto della struttura grammaticale dell'enunciato nel contesto del gioco d'interazione.

Vorrei portare quale esempio la frase dichiarativa. Normalmente l'enunciato dichiarativo viene usato per compiere un atto linguistico rappresentativo di descrizione o d'informazione ('representative speech act'), ad esempio:

(1) Con questo metodo l'acqua corre lentamente.

Però è anche possibile usare gli enunciati dichiarativi per altre funzioni d'azione. Per esempio,

(2) Doris aspetta all'aeroporto.

può essere usato per un atto linguistico indiretto con funzione direttiva chiedendo all'interlocutore di andare a prendere Doris. Ovvero

(3) Non guadagna molto.

può essere usato con lo scopo comunicativo di venire a sapere qualcosa, cioè come atto linguistico esplorativo.

È molto interessante osservare che l'enunciato dichiarativo con soggetto in terza persona può essere usato anche per un atto linguistico dichiarativo ('declarative speech act'), cioè per

una funzione dichiarativa. Prendo quali esempi alcuni enunciati dal corpus di testi paralleli dei trattati europei che possono essere scaricati da Internet:

- (4) Con il presente trattato, le ALTE PARTI CONTRAENTI istituiscono tra loro un'UNIONE EUROPEA, in appresso denominata 'Unione'.

By this Treaty, the HIGH CONTRACTING PARTIES establish among themselves a EUROPEAN UNION, hereafter called the 'Union'.

Durch diesen Vertrag gründen die HOHEN VERTRAGSPARTEIEN untereinander eine EUROPÄISCHE UNION, im folgenden als 'Union' bezeichnet.

Par le présent traité, les HAUTES PARTIES CONTRACTANTES instituent entre Elles une UNION EUROPEENNE, ci-après dénommée 'Union'.

<<http://europa.eu.int/abc/obj/treaties/it/ittr2.htm>>

Ovviamente il testo verbale non costituisce per se stesso l'unità dell'interazione. Dobbiamo essere a conoscenza del retroscena culturale del gioco d'azione, vale a dire integrare mezzi verbali e cognitivi per capire come questi enunciati vadano intesi. Essi non hanno lo scopo di descrivere ma di creare validità o fatti empirici attraverso le parole. Nel contesto del gioco d'azione di un trattato, che è un gioco giuridico, l'Unione Europea è creata dalle parti contraenti che firmano il trattato. La stessa struttura grammaticale dichiarativa è usata in italiano, inglese, tedesco e francese.

Nel corpus di trattati europei ci sono anche altri esempi interessanti relativi all'atto linguistico dichiarativo. Validità è creata non solo per l'azione svolta hic et nunc via enunciato. Validità è anche dichiarata, e così creata, per azioni da svolgere in futuro. Questo tipo di atto dichiarativo è espresso in modo diverso nelle diverse lingue:

- (5) Gli obiettivi dell'Unione saranno perseguiti conformemente alle disposizioni del presente trattato ...

The objectives of the Union shall be achieved as provided in this Treaty ...

Die Ziele der Union werden nach Maßgabe dieses Vertrags ... verwirklicht.

Les objectifs de l'Union sont atteints conformément aux dispositions du présent traité ...

<<http://europa.eu.int/abc/obj/treaties/it/ittr2.htm>>

Questi enunciati non predicono qualcosa ma dichiarano l'obbligo di adempiere a qualcosa in futuro. Vanno oltre a una semplice promessa perché la dichiarazione è fondata giuridicamente. Di nuovo, per capire il significato del testo dobbiamo essere a conoscenza del contesto del gioco d'azione, nel quale il testo verbale rappresenta solo una componente. Mentre la lingua tedesca usa il tempo presente, in inglese viene usato *shall*, in francese e in italiano c'è la possibilità di scegliere fra tempo presente e futuro. Questa esemplificazione grammaticale di stessi enunciati plurilingui evidenzia il differente uso delle categorie grammaticali nelle diverse lingue pur sullo sfondo degli stessi scopi dialogici.

3.1.2. *Principi di Retorica e di Cortesia*

Il principio d'azione, che è uno dei principi di base del modello di Gioco d'Interazione Dialogica, è accompagnato da una serie di principi a corollario, fra questi i Principi di Retorica e di Cortesia (Weigand 1999b). Nei trattati o nei testi giuridici in generale questi principi forse non sono così evidenti, perché il testo segue in linea di massima il principio di chiarezza o d'inequivocabilità. In altri giochi d'interazione invece, soprattutto in giochi direttivi o persuasivi, la retorica e la cortesia sono principi guida.

Nella visione ortodossa la grammatica e la retorica rappresentano parti separate della descrizione del linguaggio; la prima descrive convenzioni e regole. Quello che non si adatta alle convenzioni viene gettato nel cestino dei rifiuti della retorica pragmatica. Tale concetto di grammatica però non ha senso se cerchiamo di descrivere quello che gli esseri umani fanno nel gioco d'interazione. Non applicano affatto una grammatica astratta, essi si orientano secondo principi di probabilità nell'universo complesso del dialogo accettando comprensioni differenti e provando a negoziare le loro posizioni in modo più o meno efficace.

I principi retorici si riferiscono invece al parlante e al suo interesse di realizzare il suo scopo efficacemente. Contraddicono in questo modo i principi di cortesia che rimandano all'interlocutore. Problemi di cortesia sono stati sempre più studiati in anni recenti. Nella maggioranza dei casi la cortesia viene studiata da un punto di vista filosofico o antropologico attraverso concetti di 'face' e di atti linguistici che minacciano il 'face'. Tali concetti possono avere un certo valore concettuale. Però atti linguistici di minaccia non vanno d'accordo con il valore, intrinsecamente positivo, di cortesia. A mio avviso il principio di cortesia è collegato con il rispetto per l'altro. Per questa ragione i principi retorici e di cortesia spesso sono in un certo modo contraddittori.

È proprio l'interrelazione fra questi due principi che è valutata differentemente nelle diverse culture. Essa dipende dai diversi quadri culturali dei singoli esseri umani. Mentre nella nostra cultura occidentale la libertà dell'individuo di parlare e di agire ha priorità, nella cultura dell'Estremo Oriente l'individuo riceve la propria immagine dal ruolo che svolge nella società. Il ruolo stesso svolto nella società è poi però valutato diversamente nei paesi dell'Occidente e dell'Oriente. Concetti come l'età hanno una grande importanza per le culture dell'Estremo Oriente. Sorprendentemente il modo di trattare l'immagine individuale fra gli italiani e nelle culture dell'Oriente presenta qualche affinità. I concetti della famiglia e dell'età sono abbastanza importanti. Conoscere i diversi punti di vista sotto questo profilo è una preconditione per la competenza interazionale purilingue soprattutto in ambiente professionale. Vorrei fornire qualche esempio:

'Service encounters' in diversi paesi operano diversamente nell'affrontare l'altro, nell'esprimere i propri scopi. Mentre in italiano e in tedesco si può chiedere direttamente

- (6) Mi dia un mezzo chilo di burro, per favore.
Geben Sie mir ein Pfund Butter.

in inglese occorrono frasi convenzionali di cortesia come

Would/could you give me a pound of butter?
Could I have a pound of butter?

Neanche l'uso delle particelle *per favore, please, bitte, s'il te/vous plaît* è uguale nelle diverse lingue. Si devono sapere come sono usati nei diversi giochi d'azione (Weigand 1991b).

Gli atti direttivi e la loro pretesa di volizione che tocca lo spazio dell'altro sono molto sensibili per il principio di cortesia. Si critica l'Europa Occidentale, soprattutto la Germania, di spingere per i suoi scopi e di non tener conto in modo sufficiente del rispetto per l'altro. La relazione fra il principio retorico di sostegno del proprio scopo e il principio di cortesia di rispettare l'altro sembra essere giudicata del tutto diversamente in Estremo Oriente. Però le differenze nell'uso del principio di cortesia apparentemente si riferiscono, in linea di massima, a diversi modi di rivolgersi all'interlocutore ed all'uso di una particella specifica di cortesia.

Vorrei menzionare un ultimo esempio interessante che dimostra di nuovo l'affinità fra l'Estremo Oriente e l'Italia. Nella conversazione plurilingue tedesco-italiana ho potuto osservare con sorpresa che gli italiani quando usano il tedesco come lingua straniera molto spesso dicono *entschuldige, Entschuldigung* che suona strano in tedesco perché non è un'espressione per una scusa vera. Queste espressioni sono semplicemente traduzioni verbali, parola per parola, di *scusami, scusi* senza tener conto delle convenzioni in uso. È molto interessante che frasi di scusa sembrano essere usate convenzionalmente come frasi di cortesia non solo in italiano ma anche in coreano. Il parlante si scusa per rivolgere la parola all'altro anche quando la scusa è solo un'espressione vuota e formale.

Una grammatica dell'uso o dell'enunciazione non significa perciò grammatica ortodossa tradotta in uso, non si tratta neanche di soli mezzi verbali usati secondo regole e convenzioni. La grammatica dell'enunciazione tratta dell'abilità di esseri umani di esprimere le loro pretese nel gioco d'azione usando integralmente mezzi comunicativi diversi e rispettando condizioni culturali diverse. Il termine grammatica dell'enunciazione può essere inteso da un lato in senso stretto riferendosi alla questione di come la funzione d'azione o lo scopo interazionale vengano realizzati nella struttura dell'enunciazione. Dall'altro lato può essere inteso anche in senso ampio includendo le funzioni proposizionali di referenza e di predicazione, funzioni che hanno a che fare con il lessico-in-uso.

3.2. L'uso delle parole

Il lessico contiene items lessicali e grammaticali. Le unità lessicali sono parole di sistemi aperti, le unità grammaticali sono parole di sistemi quasi-chiusi basati su categorie grammaticali mediatrici. Mentre in linea di massima le unità lessicali vengono usate per la predicazione, le unità grammaticali, d'altro canto, vengono usate principalmente per la referenza. Non dobbiamo però dimenticare come non ci siano unità isolate che predicano o fanno riferimento a qualcosa. Sono gli esseri umani che usano queste unità nell'enunciazione. Non comunichiamo con singole parole. Ci sono *espressioni complesse di più parole o collocazioni* con cui l'enunciazione viene costruita (Weigand 1998, Sinclair 1998). Non seguiamo Chomsky nel suo percorso di generare in primo luogo una struttura sintattica astratta per poi inserire sulla stessa singole unità lessicali. Cominciamo con unità di significato, con scopi dialogici e funzioni di predicazione e referenza. Queste unità di significato sono espresse con frasi di più di una parola. Il linguaggio è dato da una rete complessa di tali frasi. Sono queste le frasi che dobbiamo scoprire in progetti di ricerca plurilingui perché nei dizionari ne sono elencate solo pochissime, soprattutto quelle tipicamente idiomatiche. L'importanza delle collocazioni è stata sottolineata dalla Linguistica Applicata, per esempio da Hausmann (1983), a lungo prima che la Linguistica Teoretica Strutturale e Generativa si sentisse preparata a problematizzare il concetto del singolo segno. Rimane un compito enorme trovarle sistematicamente e esaminarle attraverso corpora rappresentativi.

3.2.1. Collocazioni o frasi lessicali predicative

Vorrei dare ora solo un esempio a chiara dimostrazione del fatto che le parole sono inserite in frasi che il parlante non può formare come vuole scegliendo liberamente. C'è il caso di frasi d'atti linguistici che consistono di una frase nominale indicante l'atto linguistico e di un verbo d'aiuto come, per esempio, *lanciare un appello*. Queste frasi sono più o meno fisse idiomaticamente e differenti da lingua a lingua. Persino per il francese si devono conoscere le convenzioni frasali perché non è possibile usare sempre *faire* come si potrebbe pensare.

(7)

<u>tedesco</u>	<u>inglese</u>	<u>italiano</u>	<u>francese</u>
eine Feststellung machen	to make a statement	fare una constatazione	faire une remarque
eine Behauptung aufstellen	to make an assertion	fare un'asserzione	avancer une affirmation
eine Mitteilung machen	to give information	fare una comunicazione	faire une communication
einen Bericht geben	to give a report	fare un rapporto	faire un rapport
Information übermitteln	to give information	dare informazioni	(informer, mettre au courant)

die Vermutung äußern	to express the suspicion	avere il sospetto,	<i>exprimer la supposition</i>
einen Wunsch äußern, haben	to voice the suspicion	ritenere	
eine Aufforderung richten an	to express, have a wish	esprimere, avere il desiderio	<i>émettre un souhait, exprimer un désir (demander de manière pressante)</i>
einen Befehl erteilen, geben	to make a demand	fare una richiesta	
ein Gebot (aus)geben, erlassen	to give an order	dare, impartire un'ordine	<i>donner, passer, intimer un ordre</i>
eine Anweisung geben	to give a command	dare un comando, dare i comandamenti	<i>(donner les commandements)</i>
eine Bitte richten an, haben	to make a law	dare un'istruzione	<i>donner des instructions (j'ai une prière à vous faire)</i>
einen Auftrag erteilen, geben	to give an instruction	rivolgere, avere una preghiera	
einen Appell richten an	to have, make a request	dare, assegnare un compito	<i>donner la commande</i>
eine Frage stellen	to give an order, to give instructions	lanciare un appello a	<i>lancer, adresser un appel à</i>
die Antwort geben	to make an appeal to		
einen Vorwurf machen	to ask a question	fare una domanda	<i>poser une question</i>
den Vorschlag machen	to give the answer	dare la risposta	<i>donner la réponse</i>
	– , to reproach	fare un rimprovero	<i>adresser un reproche à</i>
	to make a suggestion	dare un suggerimento, proporre un suggerimento	<i>faire une proposition</i>
	to make a proposal		
ein Angebot machen	to make an offer	fare un'offerta	<i>faire une offre</i>
eine Drohung vorbringen (ref.)	to make a threat	fare una minaccia	<i>faire une menace</i>
einen Rat geben	to give advice	dare un consiglio	<i>donner un conseil</i>
eine Empfehlung geben	to make a recommendation	fare una raccomandazione	<i>faire une recommandation</i>
eine Warnung aussprechen	to give a warning	dare un'avvertimento	<i>donner un avertissement</i>
seinen Dank aussprechen, abstaten	to express one's thanks	esprimere il suo ringraziamento	<i>(remercier)</i>
sein Beileid aussprechen	to offer one's condolences	porgere le proprie condoglianze	<i>présenter, exprimer ses condoléances à</i>
seinen Glückwunsch aussprechen	to give, to express congratulations	fare gli auguri	<i>adresser, présenter ses félicitations</i>
ein Kompliment machen	to make, pay a compliment	fare un complimento	<i>faire des compliments</i>
eine Entschuldigung vorbringen	to make, offer an apology	porgere le sue scuse	<i>faire des excuses</i>
den Einwand erheben, machen	to raise the objection	fare l'obiezione	<i>faire, formuler, soulever l'objection</i>
Widerspruch einlegen	– , to contradict	proporre ricorso (jur.), – , obiettare	<i>faire opposition</i>

Lob <i>spenden</i>	– , to praise	<i>dispensare lodi</i>	adresser des félicitations à
einen Tadel <i>aussprechen</i>	– , to reprimand	<i>dare una sgridata</i>	adresser, infliger un blâme à, faire adresser une réprimande
Kritik üben an die Erlaubnis <i>erteilen</i> , geben	to make a criticism of, to give permission	<i>fare una critica a dare, concedere il permesso</i>	émettre des critiques donner, <i>accorder</i> la permission
sein Einverständnis geben	to give one's agreement	<i>concedere il proprio consenso</i>	donner son accord, son approbation à
seine Zusage geben	to give one's consent	<i>dare il proprio assenso</i>	donner la réponse positive
seine Zustimmung geben	to give one's approval, to give one's agreement	<i>essere d'accordo</i>	donner son assentiment
die Hoffnung aussprechen	to express the hope	<i>esprimere la speranza, esprimere l'auspicio</i>	exprimer l'espoir
das Versprechen <i>geben</i>	to <i>make</i> a promise	<i>fare la promessa</i>	faire la promesse
einen Kommentar (<i>ab</i>) <i>geben</i>	to <i>make</i> a comment	<i>fare un commento</i>	<i>apporter</i> un commentaire
das Urteil sprechen, fällen	to <i>pass, pronounce</i> judgment on	<i>emettere, pronunciare la sentenza/il verdetto (jur.)</i>	<i>porter, rendre</i> un jugement
ein Urteil abgeben	to give one's opinion, judgment on	<i>dare un giudizio</i>	exprimer son opinion
die Versicherung geben	to give the assurance	<i>dare (l')assicurazione</i>	donner l'assurance
eine Wette <i>eingehen</i> , <i>abschließen</i>	to <i>make, place</i> a bet	<i>fare una scommessa</i>	faire un pari
Zeugnis ablegen	to <i>bear, give</i> witness	<i>deporre una testimonianza</i>	faire une/sa déposition, porter un témoignage sur, rendre témoignage de
Grüße übermitteln	to give sb one's regards	<i>portare i saluti a</i>	faire, transmettre, présenter ses amitiés à

3.2.2. Frasi referenziali

Il carattere idiomatico di queste frasi si riferisce non solo alle connessioni specifiche di sostantivi e verbi ma anche a distinzioni più sottili come l'uso di pronomi che è più o meno fisso e non a libera disposizione del parlante, per esempio l'uso del pronome riflessivo in

(8) seinen Dank aussprechen, to express one's thanks, esprimere il proprio ringraziamento, adresser ses remerciements à

a fronte dell'uso di un articolo in

(9) eine Empfehlung geben, to make a recommendation, fare una raccomandazione, faire une recommandation

o l'uso di mezzi differenti in lingue differenti:

(10) eine Mitteilung machen, to give information, fare una comunicazione, faire une communication

Con queste frasi che non consentono di scegliere liberamente parole grammaticali come articoli e pronomi risulta evidente che non sono singole parole che indicano la funzione referenziale. Riferiamo con frasi nel contesto dell'enunciazione. Wandruszka (1969), nel suo libro 'Sprachen vergleichbar und unvergleichlich' ci dà una varietà di esempi che mostrano inequivocabilmente l'arbitrarietà delle diverse lingue nell'uso delle frasi referenziali.

4. Un esempio di gioco specifico

Consideriamo finalmente un esempio completo di un gioco d'interazione plurilingue professionale. È il gioco di pubblicità che è rappresentato nella sua parte verbale da due testi, l'uno in tedesco pubblicato nella rivista 'Capital' (n. 9, 20 aprile-3 maggio 2000, p. 215) e l'altro in inglese pubblicato sull' 'Economist' (25-31 marzo 2000, p. 3).

(11)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wherever you are. Whatever you do. The Allianz Group is always on your side.</i> • For over 75 years we have successfully managed the assets of life insurance policy holders. • This, together with the close cooperation of our global partners and the experience of our asset management team leads to improved long-term investment performance. • It's no wonder then, that we recently awarded the prestigious Standard & Poor's AAA rating. • Maybe that's why we insure more Fortune 500 companies worldwide than anyone else. • <i>Allianz. The Power On Your Side.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wo immer Sie sind. Was immer Sie tun. Die Allianz Gruppe ist immer an Ihrer Seite.</i> • Die Allianz Gruppe hat seit 75 Jahren internationale Erfahrung, das Vermögen für Lebensversicherungskunden und institutionelle Anleger professionell zu managen. • Dabei steht die Zusammenarbeit mit unseren weltweiten Partnern und die Erfahrung unserer Vermögens-Manager für langfristige Anlageerfolge. • Unsere finanzielle Solidität wurde erst kürzlich mit dem AAA-Rating von Standard & Poor's ausgezeichnet. • Und jetzt können Sie auch als Privatkunde von dem Know-how eines der größten Kapitalanleger der Welt profitieren • <i>Allianz. The Power On Your Side.</i> |
|---|--|

Molti punti che sono rilevanti per la nostra discussione risultano evidenti da questo esempio; posso menzionarne solo pochi e brevemente, per primo vediamo i punti generali, in seconda battuta toccheremo i punti relativi al gioco plurilingue:

- Il testo verbale non è un pattern autonomo che viene trasmesso ma una componente nel gioco d'azione.
- Quest'ultimo è un'unità culturale. Si devono sapere tante cose del contesto professionale ed economico per capire la funzione pubblicitaria del testo nell'unità del gioco d'interazione.
- Giocare il gioco non significa addizione del linguaggio quotidiano e professionale. Non si può trattare l'aspetto professionale separatamente. Di nuovo, l'integrazione è il nome del gioco.
- Il messaggio principale non è espresso esplicitamente: Entri in Allianz!
- Il significato è persuasione.
- Anche il significato sintattico può essere persuasivo come si vede da *The Allianz Group is always on your side/Die Allianz-Gruppe ist immer an Deiner Seite*. La costruzione con l'uso dell'indicativo non descrive un fatto esistente ma solo un fatto potenziale o condizionale perché, in senso stretto, qualcosa di simile a *if you want* dovrebbe essere aggiunta.
- Mezzi verbali e cognitivi e anche percettivi — una foto è inclusa — sono integrati.
- Da un lato, il significato delle parole è indeterminato, aperto alla negoziazione, per esempio, in inglese *to be on your side, successfully managed, power*. Dall'altro lato, il significato delle parole è, almeno in parte, definito a causa di una tendenza delle lingue per scopi specifici di imporre un nome alle cose senza equivoci, per esempio, in *life insurance, policy holders, long-term investment performance*.

Questi punti dimostrano che è semplicemente assurdo assumere che la trasmissione di un pattern sia un metodo rilevante per la descrizione dei testi. I testi hanno significato solo nel gioco d'azione. Significato e comprensione vengono negoziati.

Da un punto di vista comparativo sono soprattutto due i punti da sottolineare:

- È immediatamente chiaro che i due testi sono solo in parte traduzioni in base ad equivalenza di significati. La domanda perché e come sono diversi è molto interessante ma, al tempo stesso, non è una domanda semplice. Secondo me, la differenza è dovuta al fatto che il testo è solo una componente nel gioco d'interazione pubblicitario. Come sopra ricordato, questo gioco d'azione è dipendente da diverse condizioni nelle differenti culture. In particolare il retroscena cognitivo presupposto rispettivamente in Germania ed in Gran Bretagna è differente. Quello che potrebbe essere interessante dal punto di vista britannico forse non è interessante nello stesso modo dal punto di vista tedesco. Le differenze nei testi dimostrano pertanto le differenti influenze del retroscena cognitivo-culturale.
- Il secondo punto d'interesse si riferisce al fatto che sono traduttori individuali che hanno creato questi testi. I mezzi verbali usati, le selezioni e decisioni fatte sono dipendenti da

esseri umani individuali apparentemente competenti rispetto all'interazione plurilingue. In conclusione, la traduzione è basata sulla loro competenza plurilingue in atto e sulla loro conoscenza soggettiva delle condizioni culturali.

5. Conclusioni sulla relazione fra linguistica teorica e applicata

Dopo che abbiamo spiegato la 'competenza interazionale plurilingue' come competenza in atto riferendoci a vari punti facenti parte di tale concetto, affrontiamo finalmente la distinzione fra Linguistica Teorica ed Applicata. Abbiamo abbandonato la linguistica ortodossa e i suoi modelli artificiali basati esclusivamente su regole. Secondo questa visione teorica l'applicazione significherebbe mettere in uso la grammatica ortodossa artificiale e il dizionario. Sappiamo finalmente che questo processo di applicazione non funziona. Il linguaggio è basato già fin dall'inizio sulla grammatica-in-uso e sul dizionario-in-uso. Gli esseri umani sono alla loro nascita esseri dialogici che hanno intenzioni e scopi, sono esseri differenti che vivono negoziando continuamente i loro scopi e bisogni, cioè il significato e la comprensione in interazione dialogica. Non sono regole eterne che determinano il comportamento umano. Sono gli esseri umani stessi e le loro abilità che determinano l'interazione sulla base di probabilità e di principi o massime di comportamento.

Il modello che occorre per descrivere e spiegare l'interazione dialogica umana non può più basarsi sulla metodologia aristotelica di categorie e distinzioni chiaramente definite. All'inizio di un nuovo millennio siamo arrivati ad una svolta nel pensiero dell'Occidente, una svolta che è stata accettata già da decenni in altre discipline come la fisica o la chimica. La fisica classica è cambiata con la fisica dei quanti. Nello stesso modo la linguistica ortodossa o classica sta cambiando verso una sorta di 'linguistica quantica' o verso la linguistica della performance. Performance significa performance da parte di esseri umani. Una tale linguistica deve saper disegnare i principi usati da esseri umani per orientarsi in giochi d'interazione. Questi principi sono principi di probabilità che si riferiscono a regole e convenzioni ma anche a supposizioni e congetture, a fatti generali ma anche individuali e casuali. Sono principi che vengono usati da esseri umani differenti nel loro tentativo di negoziare le loro posizioni per mettersi d'accordo.

Con il concetto di linguistica della performance abbiamo superato la distinzione tra linguistica teorica ed applicata ed approdiamo ad una unica linguistica quella che si dà in atto. Problemi di comprensione, di equivoci non sono più esclusi ma costitutivi soprattutto nell'interazione dialogica plurilingue. Solo un modello di competenza in atto può essere la base per studi empirici plurilingui perché consente che nella prassi siamo solo più o meno competenti nell'uso delle lingue straniere.

Cosa rimane poi per l'aspetto applicativo se la teoria è già una teoria della performance? In primo luogo penso che l'applicazione s'intenda con riferimento a giochi d'interazione che sono socialmente rilevanti, per esempio, giochi d'interazione in ambiente professionale e

giochi d'interazione plurilingui. In secondo luogo l'applicazione implica una documentazione empirica di una varietà basata su testi autentici. Questo è, in terzo luogo, soprattutto importante per trarre delle conclusioni su come si dovrebbe procedere in giochi d'interazione individuali in modo retoricamente efficace e simultaneamente, speriamo, cortese e rispettoso per l'altro.

Riferimenti bibliografici

- DANEŠ, F. (in corso di pubblicazione). Prospective Research Objectives against the Background of Hitherto Analytical Experience. In: BONDI, M./STATI, S. (a cura di). *Dialogue Analysis 2000*, Tübingen: Niemeyer.
- DASCAL, M. (in corso di pubblicazione). Conversation with ECAs (Embodied Conversational Agents): The dream and the state of the art.
- GELL-MANN, M. (1994). *The Quark and the Jaguar. Adventures in the simple and the complex*, London: Abacus.
- HARRIS, R. (1981). *The Language Myth*, London: Duckworth.
- HARRIS, R. (1998). *Introduction to Integrational Linguistics*, Oxford: Pergamon.
- HAUSMANN, F.-J. (1983). Was taugen die Wörterbücher des heutigen Deutsch? In: HENNE, H./MENTRUP, W. (eds.), *Wortschatz und Verständigungsprobleme: was sind "schwere Wörter" im Deutschen?* Jahrbuch des Instituts für deutsche Sprache 1982, Tübingen: Niemeyer, 195-219.
- LÜDI, G. (1996). Mehrsprachigkeit. In: GOEBL, H. et al. (a cura di). *Kontaktlinguistik/Contactlinguistics/Linguistique de contact. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*, Vol. 1, Berlin/New York: Walter de Gruyter, 233-245.
- RIZZOLATTI, G./ARBIB, M.A. (1998). Language within our Grasp. *Trends in Neurosciences* 21/5: 188-194.
- SEARLE, J.R. (1969). *Speech Acts. An essay in the philosophy of language*, Cambridge: At the University Press.
- SINCLAIR, J. (1998). The Lexical Unit. In: WEIGAND, E. (a cura di). *Contrastive Lexical Semantics*, Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 1-24.
- WANDRUSZKA, M. (1969). *Sprachen, vergleichbar und unvergleichlich*, München: Piper.
- WEIGAND, E. (1989). *Sprache als Dialog. Sprechakttaxonomie und kommunikative Grammatik*, Tübingen: Niemeyer.
- WEIGAND, E. (1991a). The Dialogic Principle Revisited. Speech acts and mental states. In: STATI, S./WEIGAND, E./HUNDSNURSCHER, F. (eds.), *Dialoganalyse III. Referate der 3. Arbeitstagung*, Bologna 1990, Vol. 1, Tübingen: Niemeyer, 75-104.
- WEIGAND, E. (1991b). Sprechakte unter kontrastiver Perspektive. Am Beispiel direkter Handlungsspiele. In: IWASAKI, E./SHICHIJI, Y. (a cura di). *Akten des VIII. Internationalen Germanisten-Kongresses*, Tokyo 1990, Vol. 4, München: iudicium, 438-450.

- WEIGAND, E. (1993). Word meaning and utterance meaning. *Journal of Pragmatics* 19: 19-34.
- WEIGAND, E. (1998). Contrastive Lexical Semantics. In: WEIGAND, E. (a cura di). *Contrastive Lexical Semantics*, Amsterdam/Philadelphia: Benjamins, 25-44.
- WEIGAND, E. (1999a). Misunderstanding: The standard case. *Journal of Pragmatics* 31: 763-785.
- WEIGAND, E. (1999b). Rhetoric and Argumentation in a Dialogic Perspective. In: RIGOTTI, E. (a cura di, in collaborazione con CIGADA, S.). *Rhetoric and Argumentation*, Tübingen: Niemeyer, 53-69.
- WEIGAND, E. (2000). The Dialogic Action Game. In: COULTHARD, M. et al. (a cura di). *Dialogue Analysis VII. Working with Dialogue. Selected papers from the 7th IADA Conference Birmingham 1999*, Tübingen: Niemeyer, 1-18.
- WEIGAND, E. (in corso di pubblicazione). Constitutive Features of Human Dialogic Interaction. Mirror neurons and what they tell us about human abilities. In: STAMENOV, M./GALLESE, V. (a cura di). *Mirror Neurons and the Evolution of Brain and Language*, Amsterdam/Philadelphia: Benjamins.
- WEIGAND, E./DASCAL, M. (a cura di) (2001). *Negotiation and Power in Dialogic Interaction. Selected papers from the International Conference on 'Pragmatics & Negotiation', Tel Aviv 1999*, Amsterdam/Philadelphia: Benjamins.

