

Psychologische Verben und ihre Argumentstrukturen: drei Erklärungsansätze zur syntaktischen Variabilität der Experiencer-Rolle

1994 in: Sprache und Sprachen 14/15, 96-101

Karin Pittner

Zur Zeit erweckt die Frage großes Interesse, wie die Semantik und die Syntax von Kasusrahmen zusammenhängen. Dabei geht es darum, herauszufinden, nach welchen Regeln bestimmte thematische Rollen mit bestimmten syntaktischen Positionen verknüpft werden. Dieser Vorgang wird als *Argumentselektion* oder auch *argument linking* bezeichnet.

Wenn eine Sprache ein geeignetes Mittel zur eindeutigen Darstellung von Sachverhalten sein soll, dann muß gewährleistet sein, daß die einzelnen Rollen der Partizipanten in der Szene, die ein Satz darstellt, identifizierbar sind. Diese Rollen müssen in der sprachlichen Form sichtbar gemacht werden, wobei im wesentlichen entweder Kasusmarkierungen oder die Abfolge eingesetzt werden können.

Im Deutschen werden vor allem Kasusmarkierungen dazu eingesetzt, diese Rollen sichtbar zu machen. Wo die Kasusmarkierung diese Zuordnung mangels eindeutiger Kennzeichnung nicht leisten kann, übernimmt bis zu einem gewissen Grad die Abfolge diese Funktion. So wird man den Satz *Karl erschlägt Otto* in der Regel so interpretieren, daß Karl der Mörder, Otto das Opfer ist.

Eine - wenn nicht fast die einzige allgemein anerkannte - Regularität ist, daß ein Agens im Subjekt kodiert wird. Ein von einer Handlung unmittelbar betroffener Mitspieler wird dagegen meist im direkten Objekt (im Deutschen das Akkusativobjekt), gelegentlich auch im indirekten Objekt, kodiert. Der umgekehrte Fall - Agens als direktes Objekt, Patiens als Subjekt - tritt dagegen im Deutschen und auch in anderen Sprachen nicht auf.

Anders verhält es sich dagegen mit der Rolle des Experiencers¹. Sie kann in zahlreichen Sprachen sowohl als Subjekt wie auch als direktes Objekt erscheinen. Verben mit einem Experiencer-Subjekt sind im Deutschen z.B. *lieben, hassen, verachten, anhimmeln, verabscheuen, bewundern, mögen* etc. Verben mit einem Experiencer-Objekt sind dagegen z.B. *erschrecken, ängstigen, interessieren, langweilen, ermüden, aufregen* etc.

Diese Verben haben wegen ihrer Besonderheiten Linguisten schon lange Kopfzerbrechen bereitet. Wenn man nicht davon ausgehen will, daß die Zuordnung von thematischen Rollen zu bestimmten syntaktischen Funktionen beliebig, d.h. verbspezifisch ist, sondern ihr gewisse Regularitäten zugrundeliegen, dann bedarf es einer Erklärung, warum die Zuordnung von Experiencer und Stimulus² umkehrbar ist, die von Agens und Patiens dagegen nicht. Im folgenden sollen einige neuere Erklärungsansätze dazu vorgestellt und diskutiert werden nämlich von Belletti/Rizzi (1988) im Rahmen der generativen Syntax, von Grimshaw (1990), und von Dowty (1991) auf der Basis eines Prototypenkonzepts von thematischen Rollen.

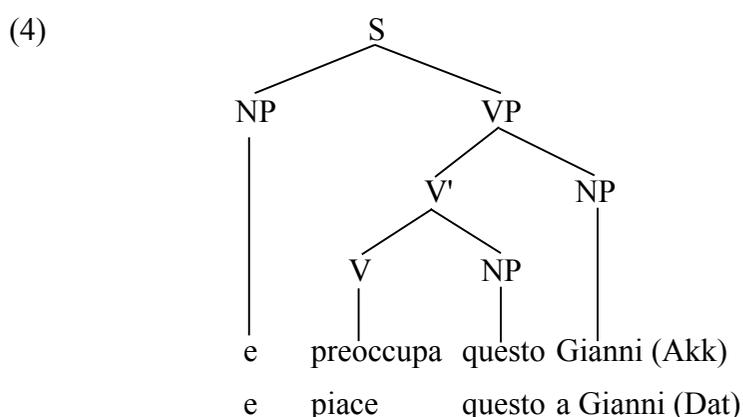
1. Belletti/Rizzi (1988)

Da es sich hier um ein Phänomen handelt, das in einer ganzen Reihe von Sprachen auftritt, sollen hier auch Ansätze einbezogen werden, die dieses Phänomen in anderen Sprachen zu erklären versuchen, so wie der Ansatz Belletti und Rizzi zu den Psych-Verben im Italienischen im Rahmen der generativen Syntax.

Belletti/Rizzi gehen von der Beobachtung aus, daß Experiencer im Italienischen in folgenden drei Satzmustern vorkommen: (1) enthält ein Experiencer-Subjekt, der Stimulus ist direktes Objekt; in (2) ist die Rollenverteilung genau umgekehrt; in (3) ist der Experiencer indirektes Objekt, der Stimulus Subjekt, wobei beide Abfolgen möglich sind.

- (1) *Gianni teme questo.*
'Hans fürchtet das.'
- (2) *Questo preoccupa Gianni.*
'Das beschäftigt Hans.'
- (3) *A Gianni piace questo.*
'Hans gefällt das.'

Belletti/Rizzi argumentieren dafür, daß (2) und (3) abgeleitete Strukturen sind. Sie setzen dafür eine Tiefenstruktur an, in der die Stimulus-NP Objekt ist (dominiert von V') und die Experiencer-NP von VP dominiert wird:



Eine Reihe der syntaktischen Eigenschaften von *preoccupare* und ähnlichen Verben begründen sie damit, daß die Subjekte dieser Verben in der Tiefenstruktur Objekte sind. Die Objekte wiederum sind in dieser Konfiguration keine typischen Objekte, da sie nicht von V', sondern von VP dominiert sind. Satz (2) und (3) entsteht dadurch, daß die Stimulus-NP in die Subjektsposition bewegt wird.

Es würde hier zu weit führen, zu diskutieren, inwieweit die Besonderheiten dieser Verben hinsichtlich Passivierung und Auftreten in Kausativkonstruktionen u.a., die Belletti/Rizzi beobachten, nur mit Rekurs auf die Tiefenstruktur (4) erklärt werden können. Für die hier verfolgte Fragestellung ist nur wichtig, inwieweit die Variabilität der Experiencer-Rolle erklärt wird.

In diesem Ansatz bleibt unklar, warum nicht der Experiencer (*Gianni* oder *a Gianni*) in die leere Subjektsposition bewegt werden kann, sondern nur der Stimulus (*questo*). Belletti und Rizzi zufolge wird die Bewegung des Experiencers in die Subjektsposition dadurch verhindert, daß er einen lexikalischen Dativ oder Akkusativ zugewiesen bekommt. Da lexikalische Kasus in Abhängigkeit von bestimmten Verben auftreten, also weitgehend idiosynkratisch festgelegt sind, wird das hier diskutierte Phänomen als eine mehr oder weniger zufällige lexikalische Besonderheit einiger Verben behandelt. Genau hier liegt auch eine Schwäche dieses Ansatzes, und zwar in doppelter Hinsicht. Zum einen geht daraus nicht hervor, wieso gerade die Gruppe der psychologischen Verben diese Besonderheit aufweist. Warum erhält z.B. ein Agens nie lexikalischen Kasus und wird so am Erscheinen in der Subjektsposition gehindert? Zum anderen tritt die beobachtete Variation in zu vielen Sprachen bei denselben Verben auf, um eine bloße lexikalische Zufälligkeit zu sein. Daß sie immer bei derselben semantischen Gruppe von Verben auftritt, deutet darüberhinaus darauf hin, daß es hier einen Zusammenhang mit der Semantik dieser Verben gibt. Ein Ansatz, der diese

Variationsmöglichkeit mit der Semantik der Verben in Verbindung bringen kann, wäre daher diesem Ansatz überlegen, der von einer schlecht motivierten Zufälligkeit ausgeht.

2. Grimshaw (1990)

Einen solchen Ansatz, der Bezug auf die Semantik der relevanten Verbklassen nimmt, entwickelt Grimshaw in ihrem 1990 erschienenen Buch *The structure of argument structure*.

Grimshaw setzt folgende hierarchische Anordnung der thematischen Rollen an:

(5) Agens > Experiencer > Goal/Source/Location > Thema

Diese Hierarchie spielt für die Argumentstruktur insofern eine Rolle, als sie die Verknüpfung der Rollen mit bestimmten syntaktischen Positionen steuert. Die Argumentstruktur enthält dabei in Grimshaws Konzeption keine Information über thematische Rollen, sondern nur über deren Abfolge in der Hierarchie.

| | Exp | Thema |
|---------------|----------|---------|
| x frightens y | frighten | (y (x)) |
| y fears x | fear | (y (x)) |

Da der Experiencer in beiden Fällen der anderen thematischen Rolle in der Hierarchie vorausgeht, erhebt sich die Frage, warum der Experiencer bei *fear* als Subjekt erscheint, bei *frighten* dagegen nicht (ganz parallel im Deutschen bei *fürchten* und *erschrecken*).

Grimshaw sieht den Ansatzpunkt zur Lösung dieser Frage darin, daß diese Verben unterschiedliche Aktionsarten ausdrücken. Sie nennt das die "aspektuelle Dimension" dieser Verben. Insbesondere haben die Verben der *frighten*-Klasse eine kausative Bedeutung, die die Verben der *fear*-Klasse nicht haben.

Grimshaw (1990: 24) postuliert neben der thematischen Hierarchie eine kausale Hierarchie, die auf die aspektuelle Dimension dieser Verben Bezug nimmt. Auf dieser Hierarchie, wie sie unter (6) wiedergegeben ist, rangiert das CAUSE-Argument am weitesten oben, ansonsten bleibt diese Hierarchie sehr vage.

(6) (Cause (other (...)))

Diese beiden Hierarchien werden von der lexikalisch-semantischen Struktur der Verben miteinander verknüpft, indem für jedes Argument sein Rang auf der thematischen und der kausalen Hierarchie spezifiziert wird.

Ein Agens wird Grimshaw zufolge deshalb immer Subjekt, weil es auf der thematischen und der kausalen Hierarchie ganz oben rangiert.

(7) *Ein Mädchen zerbricht das Fenster.*

zerbrechen (x (y))
x = Agens, y = Patiens
x = Cause

Der besondere Charakter der *frighten*-Klasse ergibt sich aus dem Konflikt der beiden Hierarchien. Das Subjekt rangiert am höchsten auf der kausalen Hierarchie, aber nicht auf der thematischen Hierarchie.

(8) *Das Bild erschreckte Anna.*

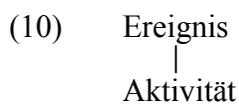
erschrecken (x (y))
 x = Experiencer, y = Thema
 y = Cause

Die aspektuelle Dimension ist eng verknüpft mit der Ereignisstruktur von Verben und Sätzen, die sich in weitere Einheiten zerlegen läßt. Ein Ereignis wie 'x baut y' besteht aus zwei Teilen, einer Aktivität und einem resultierenden Zustand.³



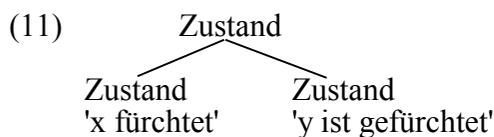
Das CAUSE-Argument wird dabei immer mit dem ersten Teilereignis verknüpft, das zu dem zweiten Teilereignis in einer kausativen Beziehung steht.

Bei einwertigen Verben wie *arbeiten* ist die Ereignisstruktur nicht weiter zerlegbar, sondern besteht lediglich aus einer Aktivität (im Sinn von Dowty 1982).



Die Aktivität entspricht dem ersten Teilereignis in (9) und ist daher auch hier - trivialerweise - das "erste" Teilereignis. Grimshaw (1990:27) formuliert als Generalisierung, daß das aspektuell prominenteste Argument Subjekt wird.

Ein Problem bleibt, wie die Ereignisstruktur von Verben wie *fürchten* aussieht. Hier nahm sie in einer früheren Version ihrer Arbeit (Grimshaw 1989) an, daß auch hier zwei Teilereignisse vorliegen, nämlich ein Zustand 'x fürchtet' und ein zweiter Zustand 'y ist gefürchtet'. Der Experiencer ist aspektuell prominenter, da er mit dem ersten Teilereignis verknüpft ist.



Dieser Ansatz liefert zwar das gewünschte Resultat, nämlich daß das aspektuell prominenteste Glied als Subjekt erscheint. Bei der Analyse von Verben wie *fürchten* ist er aber nicht besonders erklärungskräftig, denn daß der eine Zustand vor dem anderen steht, bleibt eine bloße Stipulation ohne Erklärungswert, wenn man die Beziehung zwischen den beiden Zuständen nicht näher spezifizieren kann.

In der endgültigen Version ihrer Arbeit bietet sie diese Analyse nicht mehr an, sondern legt lediglich fest, daß der Experiencer bei diesen Verben aspektuell prominenter ist (1990:27). Allerdings ist auch das im Grunde überflüssig, denn daß der Experiencer hier Vorrang hat, erklärt sich schon allein aus seinem höheren Rang in der thematischen Hierarchie.

Unter dem Strich bleibt in diesem Ansatz nicht mehr als die Aussage, daß der Stimulus bei den psychologischen Verben mit kausativer Bedeutung als Subjekt erscheint, da er bei diesen Verben gewisse Eigenschaften eines Agens aufweist (nämlich Cause-Argument ist) und damit als Subjekt erscheinen muß.

Eine Schwäche von Grimshaws Ansatz liegt meiner Ansicht nach auch in der aspektuellen Ebene, die zwar als entscheidend postuliert wird, doch nur ungenau skizziert wird und darüberhinaus als eine eigene Ebene eher schlecht motiviert zu sein scheint.

3. Dowty (1991)

Dowty (1991) entwirft eine Theorie der Argumentselektion, in der Agens und Patiens die zentralen Begriffe sind. Er geht davon aus, daß dies nicht monolithische Kategorien sind, sondern Kluster-Konzepte, die sich aus verschiedenen Komponenten zusammensetzen und daher mehr oder weniger typische Vertreter haben können. Dowty nennt diese Rollen "Proto-Rollen" und spricht in diesem Zusammenhang von "Proto-Agens" und "Proto-Patiens" (1991: 572).

Dowty schreibt einem Proto-Agens folgende Eigenschaften zu:

- es ist willentlich an einem Zustand oder an einem Ereignis beteiligt
- es ist durch Empfinden und/oder Wahrnehmung beteiligt
- es bedingt ein Ereignis oder eine Zustandsveränderung eines anderen Mitspielers
- es bewegt sich (relativ zur Position eines anderen Mitspielers)

Proto-Patiens-Eigenschaften sind:

- es macht eine Zustandsveränderung durch
- an seinem Zustand kann der Fortschritt der Handlung oder des Vorgangs abgelesen werden⁴
- es wird von einem anderen Mitspieler ins Leben gerufen
- es ist stationär relativ zur Bewegung eines anderen Mitspielers

Entscheidend ist, daß ein Argument eine oder beide dieser Rollen in unterschiedlichen Graden einnehmen kann, wobei Verben diese Eigenschaften für ihre Argumente implizieren können.

Die Frage ist nun, was sich daraus für psychologische Verben und deren Rollen Experiencer und Stimulus ergibt. Die Implikaturen dieser Verben für den Experiencer sind, daß er durch Empfindung oder Wahrnehmung beteiligt ist, was nach Dowty eine typische Agens-Eigenschaft ist, während der Stimulus das nicht ist. Der Stimulus bedingt eine emotionale Reaktion oder kognitive Beteiligung des Experiencers. In dieser Hinsicht liegt also eine Agens-Eigenschaft des Stimulus vor. Sowohl Experiencer wie Stimulus verfügen über eine Agens-Eigenschaft und konkurrieren um die Subjektstelle. Was gibt nun aber den Ausschlag dafür, welches Argument als Subjekt erscheint?

Dowty nimmt hier auf die Semantik der Verben Bezug. Bei den psychologischen Verben lassen sich verschiedene Gruppen unterscheiden. Die Verben mit einem Experiencer-Subjekt sind statisch, während Verben mit einem Stimulus-Subjekt sowohl statisch wie auch inchoativ sein können. Die inchoative Interpretation impliziert eine Zustandsänderung des Experiencers, der einen neuen emotionalen oder kognitiven Zustand erreicht. Bei der inchoativen Interpretation hat der Experiencer also eine Patiens-Eigenschaft, was den Ausschlag zugunsten seiner Kodierung als Objekt gibt (Dowty 1991: 585).

Grimshaw kritisiert Downtys "probabilistische" Theorie (1990:31). Ein Hauptpunkt ihrer Kritik ist, daß bestimmte Regularitäten absolut sind und durch nichts außer Kraft gesetzt werden können, z.B. daß ein Agens- und ein Cause-Argument stets Subjekt ist.

Das spricht aber nicht unbedingt gegen Downtys Ansatz. Grimshaw expliziert nicht, was sie unter Agens versteht, sondern setzt lediglich ein intuitives Verständnis dieser Begriffs voraus. Was bei ihr Cause-Argument genannt wird, trägt nach Dowty eine wichtige Agens-Eigenschaft, die man nur entsprechend zu gewichten braucht, um zu verhindern, daß ein solches Argument von einem anderen

an Agens-Eigenschaften überboten wird. Dowty Ansatz benötigt keine eigene "aspektuelle Dimension" oder "Cause-Hierarchie", da in seinem Ansatz Kausativität als eine Eigenschaft des Proto-Agens mit erfaßt ist.

Zum anderen erscheint gerade das Probabilistische an Downtys Theorie attraktiv, da es oft nur eines "kleinen Züngleins an der Waage" bedarf, um etwas als Subjekt oder als direktes Objekt kodieren zu können. In diesem Zusammenhang kann man z.B. auf die bekannten Beispiele des Typs

- (12) a. *Er lädt Heu auf den Wagen.*
b. *Er belädt den Wagen mit Heu.*

hinweisen, wo die "ganzheitliche Betroffenheit" des Wagens, also seine Zustandsänderung in (12b) dem *Wagen* das Übergewicht an Patiens-Eigenschaften gegenüber *Heu* gibt. Bei Dowty findet sich reichlich weiteres Beispielmateriale für die These, daß mit der Änderung der Kodierung eines Mitspielers immer auch - wenn auch oft subtile - Bedeutungsunterschiede einhergehen.

Downtys Ansatz ist den anderen beiden an Explizitheit überlegen, da er der einzige ist, der die thematischen Rollen definiert und nicht einfach voraussetzt. Auch in seinem Erklärungswert übertrifft er die anderen Ansätze insofern, als die Variabilität der Experiencer- und der Stimulus-Rolle in bezug auf Subjekts- oder Objektposition durch ihre Kombination von Agens- und Patiens-Eigenschaften verständlich wird. Dowty behauptet, Argumentselektion völlig mit den Rollen Proto-Agens und Proto-Patiens erklären zu können. Ob dieses Versprechen eingelöst werden kann, bleibt noch zu zeigen. In bezug auf die hier untersuchte Thematik erscheint sein Ansatz jedoch als sehr fruchtbar.

Literatur

- Belletti, A./L. Rizzi (1988): Psych-Verbs and Theta-Theory. *Natural Language and Linguistic Theory* 6, 293-352.
Blansitt, E.L. (1978): Stimulus as a Semantic Role. In: W. Abraham (Hg.), *Valence, Semantic Case and Grammatical Relations*. Amsterdam: John Benjamins, 311-326.
Dowty, D. (1982): *Word meaning and Montague Grammar*. Dordrecht: Reidel.
Dowty, D. (1991): Thematic Proto-Roles and Argument Selection. *Language* 67/3, 547-619.
Grimshaw, J. (1989): *Argument Structure*. Manuskript Brandeis University.
Grimshaw, J. (1990): *The Structure of Argument Structure*. Cambridge/Mass: MIT Press.

¹ Als Experiencer wird der Träger eines Gedanken- oder Gefühlsprozesses bezeichnet.

² Diese Rolle wird häufig auch als "Thema" bezeichnet. Da unter dieser - ohnehin irreführenden - Bezeichnung eine ganze Reihe verschiedener Rollen subsumiert werden, wird hier für den Auslöser des Gefühls- oder Gedankenprozesses beim Experiencer die eindeutigere Bezeichnung "Stimulus" gewählt (vgl. Blansitt 1978).

³ Nach Dowty (1982) handelt es sich bei Ereignissen dieser Art um "accomplishments". Das Aktionsartensystem Downtys unterscheidet vier Aktionsarten: a) Zustände, b) Zustände mit Zustandsveränderung (achievements), c) Aktivitäten, d) Aktivitäten mit Resultatzustand (accomplishments).

⁴ Dowty (1991: 567ff.) nennt dies "incremental theme".