

CONSTRUCTION GRAMMAR (CG)

- Grammatische Konstruktion: Menge von Constraints, ausdrückbar als Merkmalstruktur, die partiell eine Klasse von wohlgeformten Ausdrücken (Konstrukten) in einer Sprache und ihre Bedeutungen bestimmt.
- Vollständige CG-Analyse eines linguistischen Ausdrucks: Darstellung der Zusammensetzung artikulierter Konstruktionen, die zusammen alle grammatischen und semantischen Eigenschaften des Ausdrucks lizensieren.

Intuitiv:

- Zusammensetzung von Teilen derart, dass einige Muster Leerstellen haben, die zur Füllung linguistische Objekte bestimmter Arten erfordern;
- Linguistische Objekte haben Eigenschaften, die Anforderungen bestimmter Strukturen erfüllen und selbst Anforderungen an ihre eigenen Kontexte stellen.

CONSTRUCTION GRAMMAR: Beispiele

- Ein unbestimmter Artikel fordert einen Nominalausdruck, dessen grammatischer Kopf ein Substantiv ("count noun") ist;
- eine Präposition fordert eine Nominalphrase als Objekt;
- ein Substantiv ("count noun") kann nur Teil einer vollständigen NP sein, wenn es mit einem Artikel kombiniert wird; etc.

Die mit einem linguistischen Ausdruck (Wort, Konstituente) grammatisch assoziierten Merkmale identifizieren

1. was er unabhängig vom Kontext ist,
2. welche Anforderungen er an den Kontext stellt (z.B. Subjekt und Objekt),
3. welche Eigenschaften er aus seinem Kontext erhält (z.B. grammatische Funktionen der geg. Teile).

CONSTRUCTION GRAMMAR: Wichtige Konzepte

- Muster ("Baupläne"): Allgemeine ("core") und spezialisierte Konstruktionen
- Nicht-Derivationalität: Keine unterschiedlichen Strukturebenen, die Form und Interpretation trennen
- Unifikationsbasiertheit: Die syntaktisch-semantische CG-Analyse eines Konstrukts wird erklärt durch Constraintbefüllungs-Beziehungen zu den Konstruktionen, die es lizensieren
- Valenz: Brücke zwischen Syntax und Semantik

Adele Goldberg, *Constructions*: "Argument structure constructions . . . provide the basic means of clausal expression in a language" (Pragmatik!), e.g.

- | | |
|--|------------------|
| 1. Ditransitive: X CAUSES Y to RECEIVE Z | Subj V Obj Obj2 |
| 2. Caused Motion: X CAUSES Y to MOVE Z | Subj V Obj Obl |
| 3. Resultative: X CAUSES Y to BECOME Z | Subj V Obj Xcomp |
| 4. Intrans. Motion: X MOVES Y | Subj V Obl |
| 5. Conative: X DIRECTS ACTION at Y | Subj V Obj-at |