

## PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/68261>

Please be advised that this information was generated on 2019-03-19 and may be subject to change.

# kennislink.nl maakt nieuwsgierig

---

## Wat bezielt talen eigenlijk?

Als we de wereld om ons heen beschrijven, maken we op allerlei manieren onderscheid tussen mensen, dieren en dingen. Dit onderscheid in animacy ('bezieldheid') heeft een grotere invloed op taal dan je op het eerste gezicht zou denken. Of iets leeft of niet is bepalend voor spelling, woordvolgorde en andere grammaticale verschijnselen.

Als je iemand vraagt " *Wie* heb jij vanmiddag gezien?", dan verwacht je daarop een ander antwoord dan op de vraag " *Wat* heb jij vanmiddag gezien?". Door 'wie' te gebruiken vraag je naar een persoon; met 'wat' bedoel je een ding of een gebeurtenis. Verder kennen we uitdrukkingen als 'voor *niets* of *niemand* bang zijn' en 'ja zeggen tegen *alles* en *iedereen*'. Door verschillende woorden te gebruiken maken we verschil tussen mensen en niet-mensen. Zo'n onderscheid maken we ook bij de spelling van telwoorden als 'sommige(n)', 'beide(n)' en 'enkele(n)'. Kijk maar eens naar onderstaande zinnen:

- (1) Zijn ouders komen *beiden* uit China.
- (2) De vazen komen *beide* uit China.

Als 'beide' verwijst naar personen, schrijven we er een -n achter; in andere gevallen wordt de -n weggelaten. We zien aan de spelling van het telwoord waarover we het hebben: de aanwezigheid van die -n kan gezien worden als een mens-aanduiding. Het onderscheid tussen mens en niet-mens bij de spelling van zulke woorden is voor de meeste mensen zelfs belangrijker dan het correct toepassen van de bestaande spellingsregel, zoals eerder aangetoond door [Luuc van der Horst](#).

## Animacy

Het wel of niet levend zijn van de dingen waarover we praten wordt in de taalkunde met een Engels woord *animacy* ('bezieldheid') genoemd. Animacy speelt een belangrijke rol in het Nederlands en in elke andere taal op de wereld. De dingen hierboven wist je misschien al, maar animacy beïnvloedt taal op nog veel meer manieren. Vaak ben je je helemaal niet bewust van het feit dat je verschil maakt tussen levend en niet-levend.



## Voldoende animo

Het woord *animacy* komt van het Latijnse woord *animus*, dat 'ziel' of 'geest' betekent. Taalwetenschappers

vertalen het vaak met 'levendheid'. In het Nederlands vinden we de stam van het woord nog terug in verschillende woorden. Zo noemen we een levendig gesprek ook wel *geanimeerd*, en lijken tekenfilmfiguren in *animatiefilms* tot leven te komen. Doktoren kunnen iemand met een hartstilstand *reanimeren*, waarna hij weer springlevend is.

## Het lijdend(e) voorwerp

Vergelijk de onderstaande zinnen eens:

- (3) Sander bijt zijn broer.
- (4) Sander bijt in een appel.

Deze zinnen verschillen inhoudelijk niet veel van elkaar. Het onderwerp is hetzelfde en ook de persoonsvorm verandert niet: in beide zinnen is Sander degene die bijt. Toch gebruiken we twee verschillende constructies: in de eerste zin is 'zijn broer' het lijdend voorwerp van de zin, maar 'een appel' in de tweede zin is dat niet. 'Een appel' wordt voorafgegaan door het voorzetsel 'in', waardoor het niet langer een lijdend voorwerp genoemd wordt, maar een plaatsbepaling.

Het verschil tussen deze twee constructies heeft te maken met het verschil in levendheid tussen 'zijn broer' en 'een appel'. Omdat 'zijn broer' een mens is met een bewustzijn, is hij zowel letterlijk als figuurlijk het 'lijdend voorwerp' van de zin: hij is degene die het bijten bewust ondergaat. Appels ondergaan een actie niet zoals mensen: een appel is zich niet bewust van het feit dat hij gebeten wordt. We zouden kunnen zeggen dat een appel minder 'lijdt' dan een mens, en om die reden vervult hij in de zin niet de rol van lijdend voorwerp.

## Leven en laten leven

In sommige talen bepaalt animacy niet de vorm van het lijdend voorwerp, maar die van het onderwerp. Kijk maar eens naar de volgende voorbeelden uit de Papoeataal Fore:

- (5) *wá-má                      mási    áegúye.*  
man-onderwerp jongen verwondt  
'De man verwondt de jongen.'
- (6) *ásaa'-wa-ma                      mási    áegúye.*  
stok-**mens**-onderwerp jongen verwondt  
'De stok verwondt de jongen.'

In de eerste zin geeft het woordje *má* aan dat 'de man' (*wá*) het onderwerp van de zin is. Niet-levende woorden, zoals 'de stok' (*ásaa*) in de tweede zin, kunnen op zichzelf niet met deze onderwerpsmarkeerder voorkomen. Hiervoor moeten ze als het ware eerst 'levend' gemaakt worden. Dit wordt in het Fore gedaan door het woordje *wa*, dat 'mens' of 'man' betekent, achter niet-levende woorden te plakken. Door deze 'animerende' toevoeging kan een niet-levend ding als de stok toch het onderwerp van de zin zijn en gevolgd worden door het woordje *ma*, net als in de eerste zin.



Leden van de Fore-stam in Papoea-Nieuw-Guinea.

Bron: [www.neatorama.com](http://www.neatorama.com)

## Dames gaan voor!

Nog een voorbeeld. In het Nederlands kan dezelfde boodschap soms verschillend verwoord worden, zoals in onderstaande zinnen:

- (7) In Den Haag heeft gisteren een trein een 81-jarige dame aangereden.  
 (8) In Den Haag is gisteren een 81-jarige dame door een trein aangereden.

Beide zinnen zijn een grammaticale manier om dezelfde gebeurtenis uit te drukken: de regels van het Nederlands bepalen hier niet welke zin je moet gebruiken. Toch hebben de meeste mensen een voorkeur voor de tweede zin, en die voorkeur wordt bepaald door het verschil tussen 'trein' en 'dame'. De meest waardevolle informatie die deze boodschap bevat is niet zozeer wat de trein allemaal gedaan heeft, maar wat er met de dame is gebeurd. Door een passieve (lijdende) constructie te kiezen wordt de dame het onderwerp van de zin, en komt verder vooraan te staan. Hiermee wordt in de passieve zin meer de aandacht op de dame gevestigd dan in de actieve zin.

De animacy van het onderwerp en het lijdend voorwerp beïnvloedt hier de voorkeur voor een passieve boven een actieve zin, maar de Nederlandse grammatica sluit de actieve zin niet uit. De rol van animacy komt hier niet naar voren in de grammaticale regels, maar wel in tendensen in taalgebruik. In een experiment kun je proefpersonen bijvoorbeeld actieve en passieve zinnen laten herhalen. Als het levende woord hiermee het onderwerp van de zin wordt, zullen ze een actieve zin zoals (7) vaker spontaan veranderen in een passieve zin zoals (8).

## Hiërarchisch taalgebruik

We hebben gezien dat een verschil in levendheid weerspiegeld kan worden in een constructieverschil, zoals in de zinnen *Sander bijt zijn broer* en *Sander bijt in een appel*. Maar het gebruik van de ene of de andere constructie wordt hier niet bepaald door het onderscheid tussen mensen en niet-mensen. In deze zinnen gaat het meer om de aan- of afwezigheid van een bewustzijn. Dieren hebben, net als mensen, een bewustzijn en 'lijden' dus net als mensen onder een actie. Gebeten dieren komen daarom in dezelfde zinsconstructies voor als gebeten mensen: ze worden het lijdend voorwerp van de zin, zoals in 'man bijt hond' of 'de hond bijt de kat'. Er wordt in het Nederlands dus soms verschil gemaakt tussen mensen en niet-mensen, zoals bij de spelling van telwoorden, en in andere gevallen vormen mensen en dieren samen één groep tegenover niet-levende dingen. Andere talen maken weer op andere manieren onderscheid.

## Talig leven

In elke taal van de wereld wordt onderscheid in animacy gemaakt, maar hoe precies is taal- en cultuurafhankelijk. In sommige talen is de grens tussen levend en niet-levend voor ons haast onbegrijpelijk. In de Australische taal Rithurngu vallen kangoeroes taalkundig gezien bijvoorbeeld in dezelfde categorie als mensen, terwijl vissen als niet-levend worden gezien. Er is zelfs een taal, het Fox (gesproken in Noord-Amerika), waarin frambozen wél als levend worden behandeld, maar aardbeien niet. Dit sluit aan bij wat de filosoof Bas Haring schrijft in zijn boek 'Kaas en de evolutietheorie':

*“Levende wezens hebben geen magisch levenselixer door hun aderen stromen dat hen onderscheidt van de doden. De scheidslijn tussen levend en levenloos is er één van de mensentaal en niet één van de natuur.”*

Om deze verschillende manieren waarop talen onderscheid in animacy maken weer te geven, gebruiken taalwetenschappers een algemene animacy- *hiërarchie*, die uit drie categorieën bestaat:

MENS > DIER > DING

Op deze hiërarchie nemen mensen de hoogste plek in, gevolgd door dieren. Helemaal onderaan staan niet-levende dingen. Deze algemene hiërarchie vinden we in alle talen van de wereld terug, maar op verschillende manieren. Zo kiest het Nederlands voor een tweedeling in animacy ('levend' tegenover 'niet-levend'), waarbij de ene keer mensen en dieren samen tegenover dingen worden gezet, en de andere keer mensen tegenover dieren en dingen. Andere talen maken een veel specifiekere onderscheid, zoals bijvoorbeeld het Mam, een Mayataal gesproken in Guatemala. In het Mam móet het onderwerp van de zin gelijk zijn aan of hoger zijn dan het lijdend voorwerp in animacy, anders is de zin ongrammaticaal. Hierbij worden wel vier verschillende animacy-categorieën onderscheiden. Kijk maar in de volgende tabel:

Animacy in het Mam-Maya: MENS > DIER > PLANT > MINERAAL	
Grammaticaal	Ongrammaticaal
<b>MENS &gt; DIER</b> til qya tx'yan 'de vrouw ziet de hond'	<b>DIER &gt; MENS</b> til tx'yan qya 'de hond ziet de vrouw'
<b>DIER &gt; PLANT</b> tb'ajsa'n tx'yan k'uul 'de hond doodde de plant'	<b>PLANT &gt; DIER</b> tb'ajsa'n k'uul tx'yan 'de plant doodde de hond'
<b>PLANT &gt; MINERAAL</b> tb'asja'n k'uul ab'j 'de plant vernietigde de steen'	<b>MINERAAL &gt; PLANT</b> tb'asja'n ab'j k'uul 'de steen vernietigde de plant'

Sommige talen onderscheiden dus meer en andere weer minder dan drie categorieën, maar in principe houden alle talen van de wereld zich aan de animacy-hiërarchie. Er bestaat bijvoorbeeld geen enkele taal ter wereld waarin mensen en dingen samen één categorie vormen, terwijl dieren in een aparte categorie vallen.



*Borat legt uit dat in Kazachstan maar liefst 7 categorieën worden onderscheiden, waarbij de plaats van de vrouw in de hiërarchie onder die van de hond is. (Tot 55 seconden)*

Animacy beïnvloedt taalstructuur en taalgebruik in verschillende talen en op verschillende manieren. In het NWO-project '[Animacy](#)' proberen taalwetenschappers van de Radboud Universiteit Nijmegen de precieze rol van animacy in taal te achterhalen. Vervolgens zullen ze een model ontwikkelen waarmee de invloed van animacy op taal verklaard kan worden. Dit model moet op alle talen van de wereld toepasbaar zijn. Om dit te toetsen hoef je geen buitengewone talenknobbel te hebben: er bestaan grammatica's van honderden verschillende talen over de hele wereld die allemaal in het Engels zijn geschreven.

## Zie ook:

- [Spelling gaat in tegen intuïtie](#) (Kennislinkartikel)
- [Waarom Van Basten boven op het dak staat](#) (Kennislinkartikel)
- [Geen eenvoud in meervoud](#) (Kennislinkartikel)
- [NWO-project Animacy](#) (En.)

## Auteurs

[Radboud Universiteit](#), [Geertje van Bergen](#) en [Peter de Swart](#)

---

## Gepubliceerd door

[Kennislink](#)

---

## Publicatiedatum

maandag, 6 oktober 2008

---

## Kernwoorden

[hiërarchie taal & spraak](#) [taalwetenschappen](#) [animacy](#) [levendheid](#) [lijdend voorwerp](#) [levend](#) [niet-levend](#)

---

Dit is een achtergrondartikel van Kennislink.

**kennislink.nl**



© Kennislink, [sommige rechten voorbehouden.](#)