

# Rolleninventar für *Semantic Role Labeling* im Deutschen

Anette Frank, Éva Mújdricza-Maydt

## 1 Einleitung

Dieses Dokument beschreibt das Rolleninventar, das für die Annotation deutscher Texte mit semantischen Rollen (*Semantic Role Labeling*) im Rahmen des CLARIN-D-Projekts *Semantische Annotation für Digital Humanities*<sup>1</sup> ausgearbeitet wurde<sup>2</sup>.

Das Rolleninventar basiert grundsätzlich auf dem Rolleninventar von *VerbNet*<sup>3</sup>, wobei die meisten Rollen und der hierarchische Aufbau mit wenigen Anpassungen übernommen wurden<sup>4</sup>. Die Rollenhierarchie ist in Abbildung 1 veranschaulicht. Die Wurzel-Rolle bildet die allgemeine Bezeichnung *Participant*, die auf alle Prädikatargumente anwendbar ist. Die Hierarchie der Rollen wird aus diesem Wurzelement aus baumartig aufgebaut, wobei zunächst allgemeine semantische Gruppen *Actor*, *Undergoer*, *Place*, *Time* und *Circumstance* festgelegt werden. Innerhalb dieser Gruppen werden feiner definierte Rollen anhand der semantischen Eigenschaften des beschriebenen Partizipanten und der des Prädikats unterschieden. Die Rollendefinitionen mit veranschaulichenden Beispielannotationen findet man in Kapitel [Beschreibung der Rollen](#).

Abbildung 2 (detailliert in Abbildungen 3 und 4) bietet eine schnelle Unterscheidungshilfe mit typischen Merkmalen der einzelnen Rollen.

---

<sup>1</sup><https://www.clarin-d.net/de/kurationsprojekt-7-3-angewandte-sprachwissenschaft>, <http://www.cl.uni-heidelberg.de/projects/clarin-dcp/>

<sup>2</sup> Die Instruktionen zur Annotation semantischer Rollen werden in den *Guidelines zur Annotation semantischer Rollen im Deutschen mit VerbNet-basiert definierten Rollen* beschrieben [http://www.cl.uni-heidelberg.de/projects/GNVN\\_semanno/material/SemAnno\\_Guidelines.pdf](http://www.cl.uni-heidelberg.de/projects/GNVN_semanno/material/SemAnno_Guidelines.pdf).

<sup>3</sup> VerbNet-Webseite: <http://verbs.colorado.edu/~mpalmer/projects/verbnet.html>, VerbNet-Rollenreferenz: <http://verbs.colorado.edu/verb-index/vn/reference.php>

<sup>4</sup>Die genauen Änderungen werden im folgenden Artikel beschrieben: *Combining Semantic Annotation of Word Sense & Semantic Roles: A Novel Annotation Scheme for VerbNet Roles on German Language Data* (LREC2016, [http://www.cl.uni-heidelberg.de/~mujdricz/publications/pdf/MujdriczaMaydtEtal\\_2016\\_CombiningSemanticAnnotationWSDSRL\\_LREC2016-1129.pdf](http://www.cl.uni-heidelberg.de/~mujdricz/publications/pdf/MujdriczaMaydtEtal_2016_CombiningSemanticAnnotationWSDSRL_LREC2016-1129.pdf))

## 1.1 Rollenhierarchie

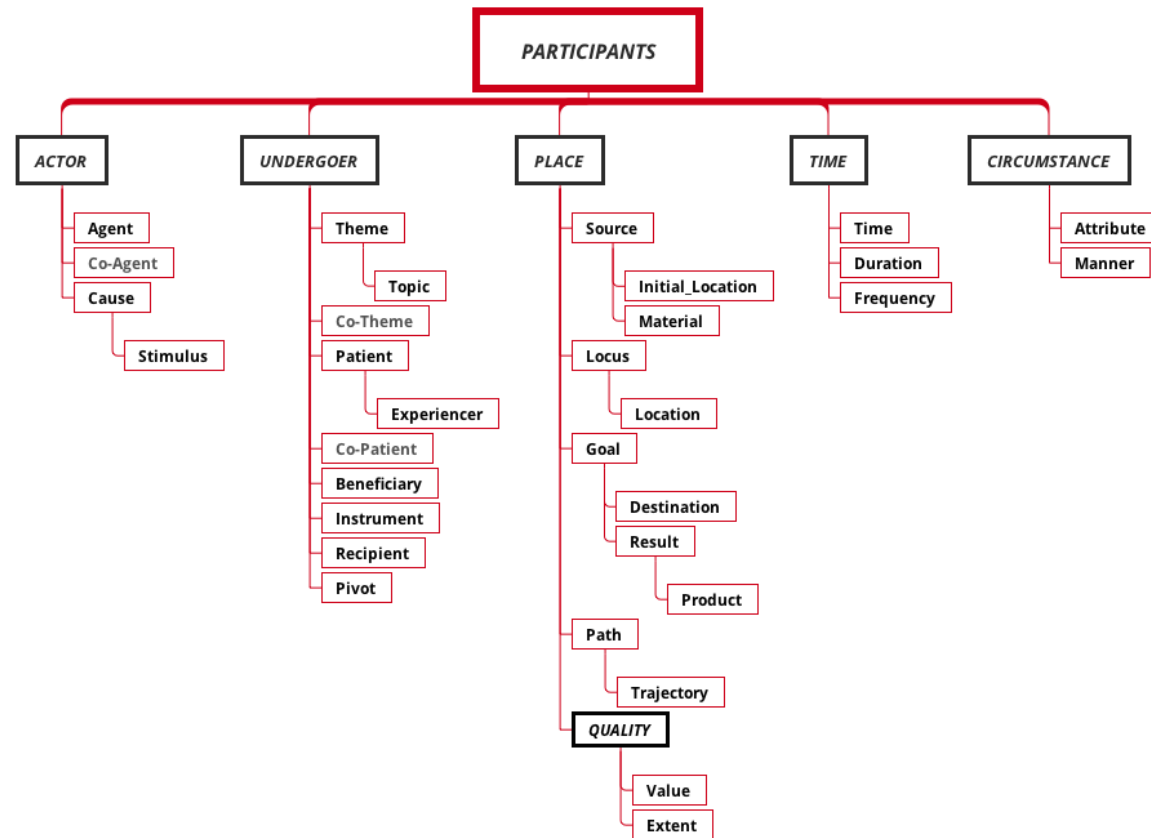


Abbildung 1: Hierarchie der Rollen

## 1.2 Rollenhierarchie mit typischen Merkmalen

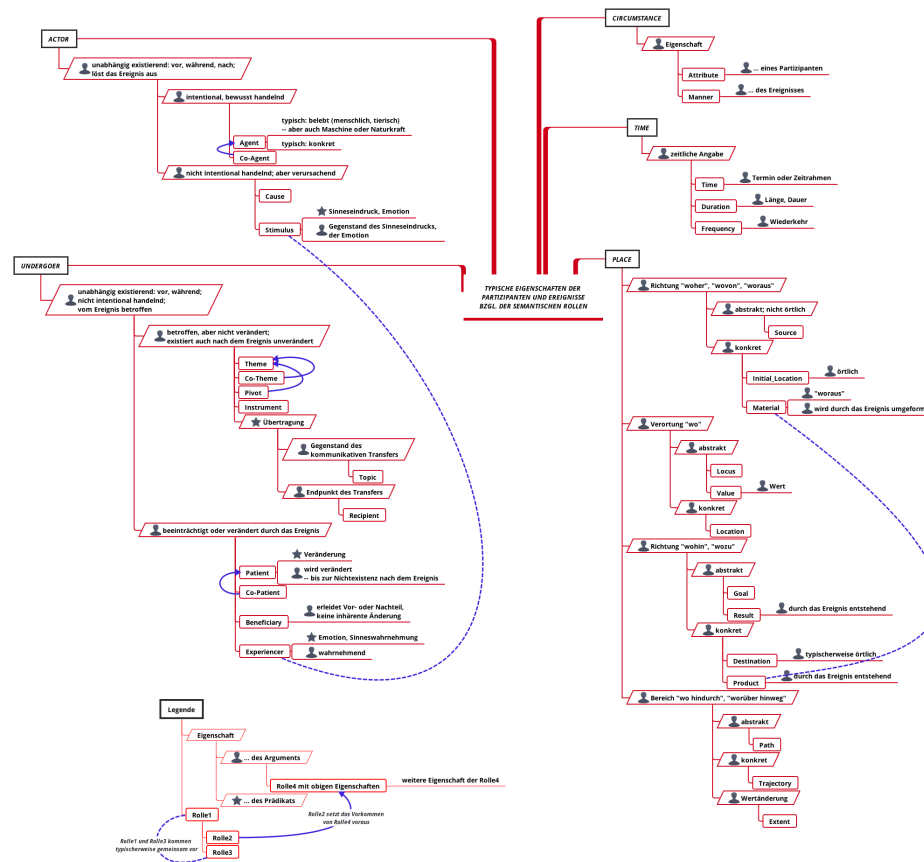


Abbildung 2: Rollenhierarchie mit typischen Unterscheidungsmerkmalen (vergrößert siehe Abbildungen 3 und 4)

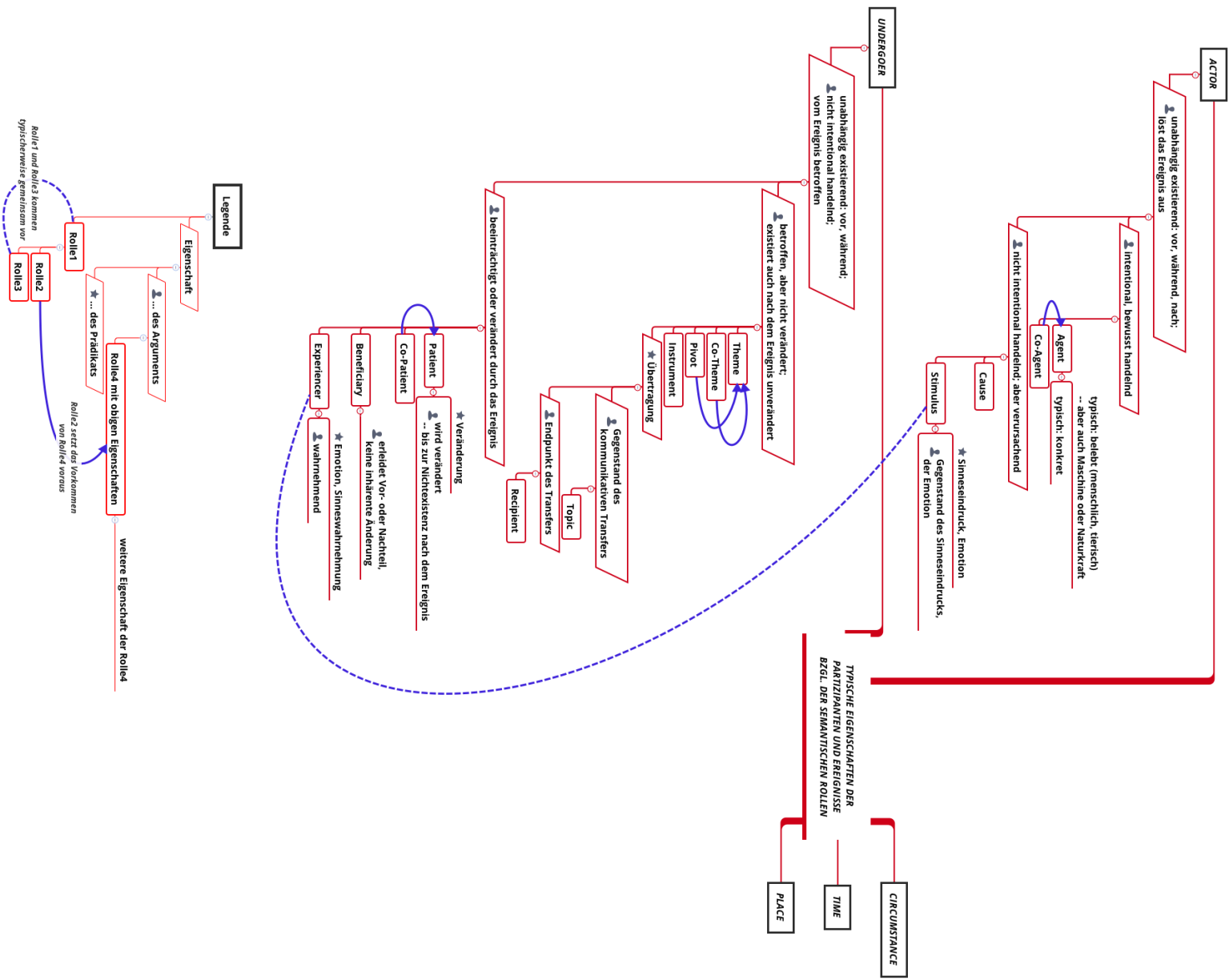


Abbildung 3: Partizipant-Gruppen Actor und Undergoer der Rollenhierarchie mit typischen Unterscheidungsmerkmalen

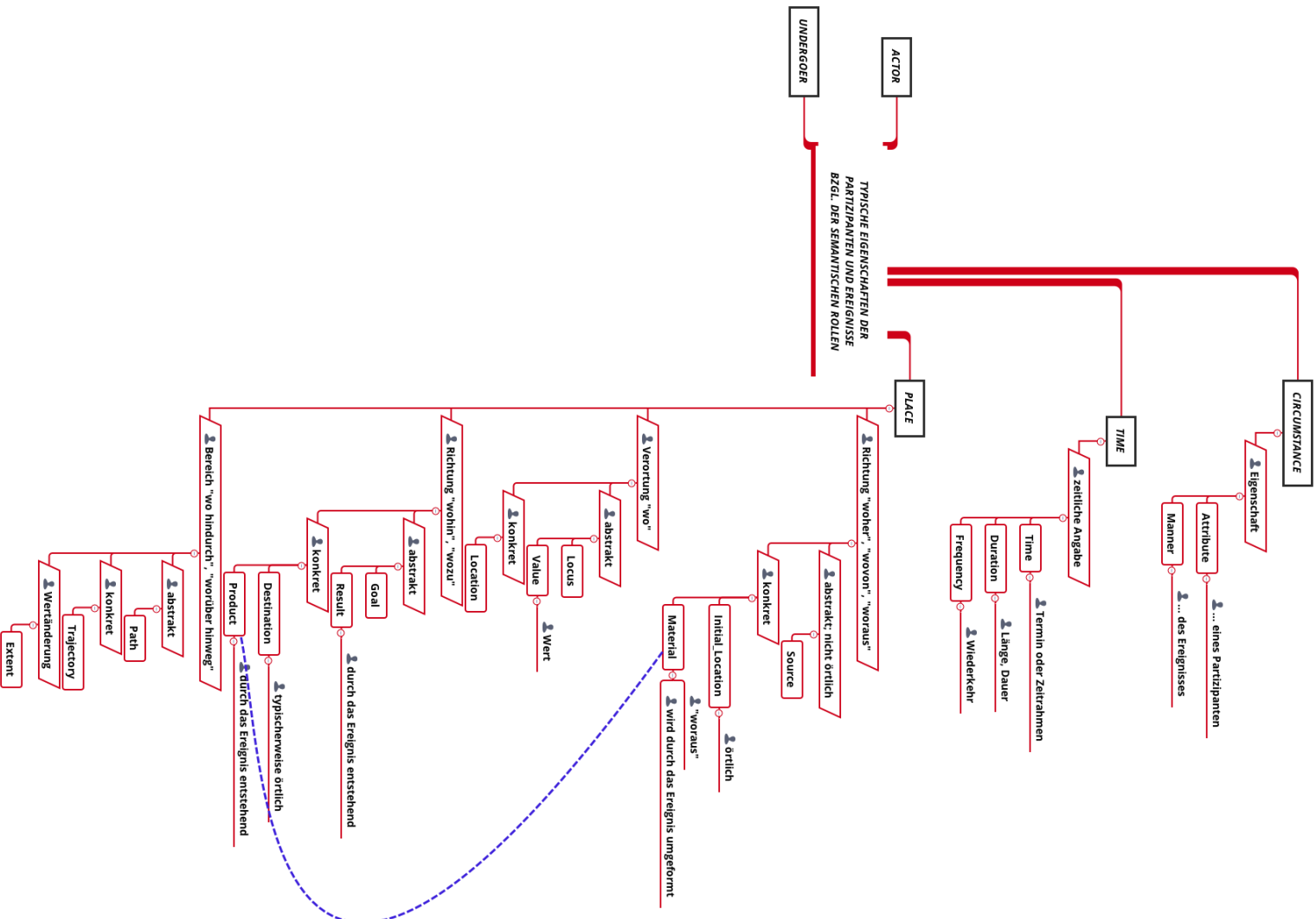


Abbildung 4: Partizipant-Gruppen *Place*, *Time* und *Circumstance* der Rollenhierarchie mit typischen Unterscheidungsmerkmalen

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Rollenhierarchie . . . . .	2
1.2	Rollenhierarchie mit typischen Merkmalen . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Beschreibung der Rollen</b>	<b>8</b>
2.1	Agent = Ausführer, Handelnder . . . . .	9
2.2	Attribute = Eigenschaft eines Partizipanten . . . . .	11
2.3	Beneficiary = Profitierender, Benachteiligter . . . . .	12
2.4	Cause = Auslöser, Ursache, Voraussetzung . . . . .	13
2.5	Co-Agent = gleichwertiger Mithandelnder . . . . .	15
2.6	Co-Patient = gleichwertiger Mitbetroffener . . . . .	16
2.7	Co-Theme = gleichwertiges Theme . . . . .	17
2.8	Destination = Endpunkt, Zielort . . . . .	18
2.9	Duration = Dauer . . . . .	20
2.10	Experiencer = Fühlender, Wahrnehmender . . . . .	21
2.11	Extent = Wertänderung . . . . .	22
2.12	Frequency = Häufigkeit . . . . .	23
2.13	Goal = Ziel, Zielsetzung . . . . .	24
2.14	Initial_Location = Ausgangspunkt . . . . .	26
2.15	Instrument = Werkzeug . . . . .	27
2.16	Location = Ort . . . . .	28
2.17	Locus = Verortung . . . . .	29
2.18	Manner = Art und Weise der Handlung . . . . .	30
2.19	Material = Material . . . . .	31
2.20	Path = Weg . . . . .	32
2.21	Patient = Patiens, Betroffener, Veränderter . . . . .	33
2.22	Pivot = betontes Theme . . . . .	35
2.23	Product = Erzeugtes, Produkt . . . . .	36
2.24	Recipient = Empfänger . . . . .	37
2.25	Result = Resultat, Ergebnis . . . . .	39

2.26 Source = Quelle, Ursprung	40
2.27 Stimulus = Wahrgenommenes, Erlebtes	41
2.28 Theme = Objekt, Gegenstand des Ereignisses, Thema	42
2.29 Time = Zeitpunkt	45
2.30 Topic = Kommuniziertes	46
2.31 Trajectory = konkreter Weg	47
2.32 Value = messbarer Wert	48

## 2 Beschreibung der Rollen

### Rollengruppen

**Actor** [Agent](#), [Co-Agent](#), [Cause](#), [Stimulus](#)

**Undergoer** [Beneficiary](#), [Experiencer](#), [Instrument](#), [Patient](#), [Co-Patient](#), [Pivot](#), [Recipient](#), [Theme](#), [Co-Theme](#), [Topic](#)

**Place** [Destination](#), [Extent](#), [Goal](#), [InitialLocation](#), [Location](#), [Locus](#), [Material](#), [Path](#), [Product](#), [Result](#), [Source](#), [Trajectory](#), [Value](#)

**Time** [Duration](#), [Frequency](#), [Time](#)

**Circumstance** [Attribute](#), [Manner](#)

### Rollendefinitionen

In den folgenden Tabellen werden die semantischen Rollen definiert, ihre typische Anwendung durch je eine *Testfrage* hervorgehoben, anschließend durch weitere Beschreibungen von weiteren Rollen unterschieden. Zu jeder Rolle werden in einer getrennten Tabelle typische und weniger charakteristische Beispiele aufgelistet. Bei speziellen Fällen ergänzen Kommentare die Definition oder den Beispielsatz.

In den Beispielen werden die Prädikate durch geschweifte Klammern gekennzeichnet, die aktuell definierte Rolle in eckigen Klammern. Werden mehrere Argumente mit Rollen ausgezeichnet, werden die Rollennamen zu jeder Argument-Annotation angegeben. Sowohl bei Prädikaten, als auch bei Argumenten der Beispielsätze wird ausschließlich das Kopfwort markiert.



## 2.1 Agent = Ausführender, Handelnder

<b>Agent</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Actor</b> ) führt ein Ereignis <b>intentional</b> und <b>bewusst</b> aus und existiert <b>unabhängig</b> von diesem Ereignis; typischerweise lebendig, muss aber nicht menschlich sein; das Argument, das den Ausführenden eines kognitiven Ereignisses ausdrückt, wird auch bei fehlender Intentionalität mit der Rolle Agent annotiert; drückt jedoch das Prädikat eine Emotion oder Sinneswahrnehmung aus, wird Experiencer annotiert	
<b>Test</b>	<i>Handelt der Partizipant bewusst/mit Intention/mit Absicht?</i>	
↔ <b>Cause</b>	keine Intentionalität vorhanden, Auslöser des Ereignisses	
↔ <b>Experiencer</b>	agentähnliche Rolle bei Sinneseindruck oder emotionaler Wahrnehmung, die Intentionalität ist nicht ausgeprägt	
↔ <b>Theme</b>	der Partizipant ist als Theme zu annotieren, wenn das Prädikat keinen intentionalen Partizipanten voraussetzt und der Partizipant als Gegenstand oder Betroffener des Ereignisses aufgefasst werden kann	
↔ <b>Beneficiary</b>	die Verbbedeutung impliziert einen Vor- oder Nachteil des Partizipanten	
<b>Agent-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die [Fachschaft] {demonstriert}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] {lernt}.	<i>lernen</i> ist ein kognitives Ereignis ebenso wie denken, überlegen, glauben (im Gegensatz von emotionaler oder Sinneswahrnehmung → Experiencer)

<b>Agent-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Ohne dringenden Tatverdacht darf [niemand] in den Kundenbeutel {gucken} .	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Eines der größten Öl- und Gasfelder der Welt wollen British [Gas] und die italienische [Agip] von Kasachstan {kaufen} .	”Gas” und ”Agip” erhalten beide die Agent-Rolle – keine Co-Agent-Rolle zu annotieren, weil die Konjunktion der Argumente nicht durch die Verbbedeutung erfordert wird
<b>Bsp. (SALSA)</b>	[Russen] und [Japaner] besiedelten die Inseln zu Beginn des 19. Jahrhunderts gemeinsam und {rotteten} gemeinsam das dort lebende Ainu-Volk aus .	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] und [sein Freund] {ritten} schon früh am Morgen {aus}.	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Allerdings {arbeite} der größte [Teil] der Unternehmen weiterhin mit Verlust .	(metonymisch)
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Das [Pferd] {schleift} ihn 100 Meter.	Das Pferd ist <i>Agent</i> , weil ihm das Ereignis bewusst ist.
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] {fällt} auf die Nase.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] <sub>Agent</sub> {schaut} [auf] <sub>Destination</sub> die Uhr.	Nicht die Sinneswahrnehmung, sondern das gerichtete Schauen ist betont.

## 2.2 Attribute = Eigenschaft eines Partizipanten

Attribute	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	( <i>Circumstance</i> ) das Ereignis referiert auf/involviert die <b>Charakterisierung oder Eigenschaft eines Partizipanten</b> ; bevorzugt ein identifizierender, beschreibender, <b>charakterisierender Ausdruck</b> ; Das Prädikativ in Prädikativkonstruktionen mit <i>sein, werden</i> oder mit <i>bleiben, heißen, finden</i> ist typischerweise ein <i>Attribut</i> , das identifizierende Argument ein <i>Theme</i> .	
<b>Test</b>	<i>Leistet das Argument eine Charakterisierung eines Partizipanten im Ereignis?</i>	
↔ <b>Theme</b>	typischerweise keine Eigenschaft	
↔ <b>Manner</b>	Art und Weise des Ereignisses	
<hr/>		
Attribute-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der Arzt {überprüfte} die Medikamente [auf] Wechselwirkungen.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] <sub>Theme</sub> {ist/bleibt} ein ambitionierter [Junge] <sub>Attribute</sub> .	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Mainz {bleibt} [Mainz].	Erstes "Mainz" ist Theme, zweites "Mainz" ist Attribute.
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {untersuchte} das Gebäude [auf] Schäden.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der Pullover {sieht} [gut] {aus}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Fritz {strahlt} große [Ruhe] {aus}.	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	IBM und Siemens {gelten} nicht mehr als [Schimpfworte]	

## 2.3 Beneficiary = Profitierender, Benachteiligter

<b>Beneficiary</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Undergoer</b> ) ein Beteiligter am Ereignis, der einen <b>Vor- oder Nachteil</b> aus dem Ereignis erleidet (mit oder ohne Absicht); der Vor- oder Nachteil wird <b>durch die Verbbedeutung</b> impliziert; <b>existiert unabhängig</b> vom Ereignis; tendenziell belebt, aber die Unbelebtheit des Arguments ist kein Ausschlusskriterium	
<b>Test</b>	<i>Impliziert das Prädikat einen Vor- oder Nachteil für den Partizipanten?</i>	
↔ <b>Patient</b>	wird durch das Ereignis verändert, sodass er nicht vom Ereignis unabhängig ist; ein Vor- oder Nachteil ist nicht ausgedrückt oder nicht relevant	
↔ <b>Theme</b>	ist im Ereignis betroffen, aber ein Vor- oder Nachteil ist nicht ausgedrückt oder nicht relevant	
↔ <b>Goal</b>	ein Endpunkt, Ziel des Ereignisses, bevorzugt abstrakt; ein Vor- oder Nachteil ist nicht ausgedrückt oder nicht relevant	
↔ <b>Recipient</b>	ein Endpunkt eines Transfer-Ereignisses oder Besitzwechsels; ein Vor- oder Nachteil ist nicht ausgedrückt oder nicht relevant	
<b>Beneficiary-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {half} [ihm] bei den Hausaufgaben.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Carin hat [Maria] ein Kleid {gekauft}.	Interferenz mit Recipient
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... die einen humanitären [Korridor] {schützen} ...	

## 2.4 Cause = Auslöser, Ursache, Voraussetzung

Cause	Beschreibung	Kommentar
Definition	(Actor) nicht intentionaler, nicht bewusster Auslöser oder Ursache eines Ereignisses; kann sowohl belebt, als auch unbelebt sein; wie ein Agent existiert Cause vom Ereignis <b>unabhängig</b> ; tendenziell abstrakt	
Test	<i>Ist der Partizipant die Voraussetzung oder Ursache für das Ereignis? ; Verursacht der Partizipant das Ereignis ohne eigene Willenskraft?</i>	
↔ Agent	führt eine Handlung bewusst oder mit Absicht aus	
↔ Source	ein Ausgangspunkt für das Ereignis, aber kein Auslöser, keine Ursache	
↔ Stimulus	Sinneseindruck oder Emotionsträger	

Cause-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
Bsp. (SALSA)	das 1990 beschlossene " bahnbrechende [Programm] zur Umwandlung der Wirtschaft " habe " drastische Verbesserungen " {gebracht} .	
Bsp. (konstruiert)	Die strenge [Regelung] {verhindert} eine weitere Katastrophe.	
Bsp. (SALSA)	[Dieser Preis] {ermöglicht} ihm die finanzielle Unabhängigkeit.	
Bsp. (konstruiert)	Der [Kran] {erschlägt} den Fußgänger.	

<b>Cause-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... in deren Folge mehrere Menschen [von] einem Bulldozer {zermalmt} wurden ...	kein eindeutiger Fall; "Bulldozer": Instrument ohne expliziten Agenten, was wir bei Instrument voraussetzen; inferiert Cause, wenn kein Agens in der Situation vorhanden ist

## 2.5 Co-Agent = gleichwertiger Mithandelnder

Co-Agent	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	( <b>Actor</b> ) <b>gleichgestellter</b> Teilnehmer <b>neben dem Agent</b> in einem Ereignis, wobei die Bedeutung des <b>Prädikats</b> eine gleichzeitige Teilnahme mehrerer Partizipanten <b>erfordert</b> , das Ereignis basiert typischerweise auf Gegenseitigkeit; trägt die gleichen Eigenschaften wie der Partizipant mit der <b>Agent</b> -Rolle	
<b>Test</b>	<i>Wäre der Satz ohne diesen weiteren Agent-Partizipanten ungrammatisch?</i>	
↔ <b>weiterer Agent</b>	nicht aus der Bedeutung des Prädikats erforderliche Verdopplung der Rollenbesetzung; typischerweise Koordination der Agent-Rollen	
Co-Agent-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Universität Basel {kooperiert} [mit] den Hochschulen der Region.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er hat [mit] dem Direktor einen neuen Termin {vereinbart}.	

## 2.6 Co-Patient = gleichwertiger Mitbetroffener

Co-Patient	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	( <a href="#">Undergoer</a> ) ein <b>Patiens</b> , der <b>mit einem anderen zusammen</b> in einem Ereignis verändert wird, wobei die Teilnahme von der Verbsemantik aus <b>erforderlich</b> ist; trägt die gleichen Eigenschaften wie der Partizipant mit der <a href="#">Patient</a> -Rolle	
<b>Test</b>	<i>Wäre der Satz ohne diesen weiteren Patient-Partizipanten ungrammatisch oder semantisch unvollständig?</i>	
↔ <b>weiterer Patient</b>	gleichzeitiges Vorkommen mehrerer Patient-Rollen ist nicht von der Verbsemantik gefordert	
Co-Patient-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	{Vermischen} Sie zuerst das Mehl [mit] dem Backpulver.	



## 2.7 Co-Theme = gleichwertiges Theme

Co-Theme	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	( <b>Undergoer</b> ) ein <b>Theme</b> , das sich in einem Ereignis <b>gleichwertig</b> und <b>erforderlicher-weise mit einem anderen Theme</b> beteiligt; trägt die gleichen Eigenschaften wie der Partizipant mit der <b>Theme</b> -Rolle	
<b>Test</b>	<i>Wäre der Satz ohne diesen weiteren Theme-Partizipanten ungrammatisch oder semantisch unvollständig? ; Beteiligen sich beide Theme-Partizipanten auf gleiche Weise am Ereignis?</i> (wenn nicht: Pivot)	
↔ <b>Pivot</b>	betonter, nicht gleichwertig einbezogener Beteiligter am Ereignis	
<b>Co-Theme-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Dieser kann nicht einmal zwei [mit] drei {multiplizieren}.	

## 2.8 Destination = Endpunkt, Zielort

<b>Destination</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <a href="#">Undergoer</a> ) ein <b>tendenziell konkreter</b> , <b>physikalisch beschreibbarer Zielort</b> des Ereignisses, der <b>unabhängig</b> vom Ereignis existiert; <b>tendenziell nicht belebt</b> ; zum Teil auch abstrakt wie Organisationen	
<b>Test</b>	<i>Führt das Ereignis zum Partizipanten als Zielort, Endpunkt?</i>	
↔ <b>Recipient</b>	ein tendenziell belebter Empfänger in einem Transfer- oder Besitzwechsel-Ereignis	
↔ <b>Goal</b>	typischerweise beabsichtigter, abstrakter Endpunkt oder Ziel des Ereignisses	
<b>Destination-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Seit Ende letzten Jahres {kommen} täglich eine Handvoll Ermittler des niedersächsischen Landeskriminalamtes ( LKA ) aus Hannover [nach] Göttingen ...	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Ich {gehe} [nach] Hause.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {biegt} [in] die Zielstraße {ein}.	
<b>Bsp. (duden.de)</b>	Der Weg {führt} [auf] das Dorf {zu}.	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... {kamen} aber nicht einmal hundert Millionen Mark [in] die Kasse .	
<b>Bsp. (duden.de)</b>	Der [Maschine] wird Kraftstoff {zugeführt}.	
<b>Bsp. (duden.de)</b>	Der Erlös wird einer karitativen [Organisation] {zugeführt}.	Abgrenzung zu Goal: "Organisation" ist als konkreter Ort auffassbar

<b>Destination- Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Sie wurde [in] das Gremium {gerufen}.	Organisationen, Gremien, Gruppen, Länder werden i.d.R. als konkret angesehen.
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] <sub>Agent</sub> {schaut} [auf] <sub>Destination</sub> die Uhr.	Nicht die Sinneswahrnehmung, sondern das gerichtete Schauen ist betont.

## 2.9 Duration = Dauer

<b>Duration</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Time</b> ) eine <b>zeitlich</b> bestimmte Angabe, die die Länge, <b>Dauer</b> des Ereignisses hervorhebt	
<b>Test</b>	<i>Drückt die Angabe eine zeitliche Länge, Dauer des Ereignisses aus?</i>	
↔ <b>Time</b>	gibt einen Zeitpunkt oder Zeitrahmen an	
↔ <b>Theme</b>	Die zeitliche Angabe drückt eine Dauer, aber nicht die Dauer des Ereignisses aus, sondern ist der Gegenstand dessen. z.B. Ich {denke} [an] die drei Jahre, die wir zusammen verbracht haben.	
<hr/>		
<b>Duration-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Es {dauert} noch zwei [Stunden].	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	daß es [lange] {dauerte} , bis die Banken das Geld lockermachten	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Der Vertrag {galt} [für] 99 Jahre und endet am 30 Juni 1997 .	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Fünf Monate [lang] {war} er {arbeitslos}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {verbrachte} den [Nachmittag] am Flughafen.	themeartig, aber das Prädikat erfordert eindeutig eine zeitliche Angabe mit Dauer

## 2.10 Experiencer = Fühlender, Wahrnehmender

<b>Experiencer</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <a href="#">Undergoer</a> ) ein Patient, wenn er am Ereignis <b>bewusst wahrnehmend</b> teilnimmt; die Wahrnehmung bezieht sich auf <b>Emotionen</b> oder <b>Sinneseindrücke</b> ; existiert <b>unabhängig</b> vom Ereignis; kommt typischerweise zusammen mit <a href="#">Stimulus</a> vor	
<b>Test</b>	<i>Erlebt der Partizipant etwas emotional?</i> (wenn nicht: Agent oder Theme) ; <i>Nimmt der Partizipant etwas bewusst wahr?</i>	
↔ <b>Agent</b>	initiiert die Handlung, oder kognitives Ereignis	
↔ <b>Patient</b>	eine bewusste Haltung an dem Ereignis ist nicht relevant	
↔ <b>Destination</b>	typischerweise nicht belebt; das Ereignis drückt keine Emotion oder Sinneswahrnehmung aus	
<b>Experiencer-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	die potentiellen [Käufer] {fürchteten} Ansprüche der früheren Eigner .	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Ich] {sah} meinen Vater kommen.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] {sehnte sich} nach den hohen Bergen.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	”Die Botschaft {hör’} [ich] wohl, allein mir fehlt der Glaube.”	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Das {macht} [mir] {Angst}.	<a href="#">amuse-31.1.php</a>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der Clown hat die [Kinder] {aufgeheitert}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die [Kinder] {freuen sich}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[wer] <sub>Experiencer</sub> {hört} die [Wahrheit] <sub>Stimulus</sub> .	

## 2.11 Extent = Wertänderung

<b>Extent</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <a href="#">Undergoer</a> /Quantity) eine <b>Änderung eines Werts</b> während des Ereignisses	
<b>Test</b>	<i>Drückt der Partizipant eine Wertänderung während des Ereignisses / durch das Ereignis aus?</i>	
↔ <b>Value</b>	ein genannter Wert	

<b>Extent-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Kosten sind [um] 10 Prozent {gestiegen}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er hat 3 [Kilo] {abgenommen}.	

## 2.12 Frequency = Häufigkeit

Frequency	Beschreibung	Kommentar
Definition	(Time) <b>Häufigkeit</b> , Angabe über die <b>Wiederholung eines Ereignisses</b>	
Test	<i>Drückt das Argument eine repetitive Wiederkehr des Ereignisses aus?</i>	
↔ Time	Zeitangabe über ein einmaliges Ereignis	
↔ Duration	Zeitangabe über die Länge, Dauer eines typischerweise einmaligen Ereignisses	

Frequency-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
Bsp. (SALSA)	Zu Konflikten {kommt} es immer [wieder] mit zwei Bundestagsparteien ...	(Adjunkt)
Bsp. (konstruiert)	Jeden [Tag] {wiederholt sich} dieser Unfall.	(Adjunkt)
Bsp. (konstruiert)	Er {las} die Zeitung jeden [Tag].	(Adjunkt)

## 2.13 Goal = Ziel, Zielsetzung

Goal	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	(Place) der <b>Endpunkt</b> oder <b>Ziel</b> eines Ereignisses (evtl. im Sinne vom Zweck), <b>bevorzugt abstrakt</b> ; existiert <b>unabhängig</b> vom Ereignis; das Ziel ist <b>beabsichtigt oder gewollt</b>	”Ziel” und ”abstrakt” neu
<b>Test</b>	<i>Ist das Argument ein beabsichtigtes Ziel des Ereignisses?</i>	
↔ <b>Destination</b>	konkreter Ort	
↔ <b>Product</b>	wird durch das Ereignis erzeugt, hervorgerufen	
↔ <b>Result</b>	wird durch das Ereignis erzeugt, hervorgerufen; nicht notwendigerweise gewollt	
↔ <b>Theme</b>	Das Betroffene im Ereignis, aber kein Zielpunkt	
↔ <b>Recipient</b>	Partizipant, der typischerweise belebt ist und etwas empfängt	
↔ <b>Experiencer</b>	Partizipant, der am Ereignis bewusst wahrnehmend teilnimmt; die Wahrnehmung bezieht sich auf Emotion oder Sinneseindruck.	
Goal-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... sie hätten noch keinen Yen oder Cent [in] Russland {investiert}.	”in Russland” ist <i>Goal</i> , weil hier ein umfassenderes Konzept als ”Land” gemeint ist. Auch: die Intentionalität (Ziel, Zweck) ist betonter als die Richtungslesert.
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Castellanos ... sich freiwillig [für] den Angola-Krieg {meldete}	



<b>Goal-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {kam} endlich [zum] Schlusswort seiner Präsentation.	Abgrenzung zu Destination: "Schlusswort" ist kein konkreter Ort
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Andrianopoulos {bietet} derzeit Hunderte von staatseigenen Unternehmen [zum] Verkauf {an} .	(Adjunkt)
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... die Inflation von 600 [auf] 40 Prozent {gesunken} sei	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Seinen [Höhepunkt] {erreichte} der Aufstand der Mostazafin eine Woche später in Mesched im Nordosten des Landes .	evtl. auch Theme
<b>Bsp. (SALSA)</b>	[Sie] <sub>Agent</sub> {bringt} sein [Gesicht] <sub>Patient</sub> [zum] <sub>Goal</sub> Strahlen.	

## 2.14 Initial\_Location = Ausgangspunkt

<b>Initial_Location</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <a href="#">Place</a> ) ein <b>konkreter, physischer Ort</b> als <b>Ausgangspunkt</b> für das Ereignis	
<b>Test</b>	<i>Drückt das Argument einen konkreten Ausgangspunkt für das Ereignis aus?</i>	
↔ <b>Source</b>	abstrakt	

<b>Initial_Location- Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er rannte [vom] Bahnhof bis nach Hause.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Dieser Bach entspringt [in] den Alpen.	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Seit Ende letzten Jahres {kommen} täglich eine Handvoll Ermittler des niedersächsischen Landeskriminalamtes ( LKA ) [aus] Hannover nach Göttingen ...	

## 2.15 Instrument = Werkzeug

<b>Instrument</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Undergoer</b> ) ein <b>Instrument, Werkzeug</b> , womit das Ereignis ausgeführt wird; das Werkzeug ist <b>typischerweise nicht belebt</b> , aber es <b>kann auch eine Maschine oder ein belebtes Wesen sein</b> ; ein Instrument hat <b>keine Willenskraft</b> , ist <b>nicht bewusst</b> ; <b>existiert unabhängig</b> vom Ereignis; der Agens, der die Handlung mithilfe des Instruments ausführt, muss nicht explizit erwähnt werden	
<b>Test</b>	<i>Wird das Ereignis mithilfe des Arguments ausgeführt?</i>	
↔ <b>Agent</b>	bewusst Handelnder	
↔ <b>Cause</b>	Bei Annotation einer Cause-Rolle gibt es keine weitere Agensrolle, wohingegen bei Instrument eine explizite oder implizite Beteiligung eines Agens verstanden wird.	
↔ <b>Patient</b>	wird durch das Ereignis verändert	
<b>Instrument-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der [Hammer] {schlug} den Nagel in die Wand.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {schlug} den Nagel [mit] dem Hammer in die Wand.	

## 2.16 Location = Ort

Location	Beschreibung	Kommentar
Definition	(Place) ein primär <b>konkreter Ort</b> , an dem das Ereignis situiert ist oder stattfindet; <b>existiert unabhängig</b> vom Ereignis	
Test	<i>Beschreibt das Argument den konkreten Ort, an dem das Ereignis situiert ist oder stattfindet?</i>	
↔ Locus	abstrakt	

Location-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
Bsp. (SALSA)	[In] Nestor Castellanos kleiner Zweizimmer-Wohnung {herrscht} peinlichste Ordnung .	
Bsp. (SALSA)	[Oettinger] <sub>Agent</sub> {saß} [auf] <sub>Location</sub> einem Podium [neben] <sub>Location</sub> Peter Glotz	mehrfache Lokation
Bsp. (konstruiert)	Er {kommt} [in] Heidelberg {an}.	
Bsp. (konstruiert)	Das Gitter {umgab} den [Schlossgarten].	
Bsp. (konstruiert)	Er {kommt} [in] Heidelberg {an}.	

## 2.17 Locus = Verortung

<b>Locus</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <a href="#">Place</a> ) <b>abstrakte Verortung</b> des Ereignisses; <b>existiert unabhängig</b> vom Ereignis	neue Rolle
<b>Test</b>	Beschreibt das Argument die abstrakte Verortung des Ereignisses?	
↔ <b>Location</b>	konkret	

<b>Locus-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Ich {fühle} {mich} [in] siebten Himmel.	wörtlich: Locus; Verbbedeutung impliziert eine Attribute-Rolle
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Sie {schreiben} [in] Ihrem Buch über die Republikaner ...	(Adjunkt)
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {sprach} [in] seiner Rede über Betrug in Millionenhöhe.	(Adjunkt)

## 2.18 Manner = Art und Weise der Handlung

<b>Manner</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Circumstance</b> ) beschreibt die <b>Art und Weise</b> einer <b>Handlung</b> , oder die Eigenschaft eines Zustands; (oft ein Adjunkt)	neue Rolle
<b>Test</b>	<i>Wie ist etwas passiert?</i>	
↔ <b>Attribute</b>	bezieht sich auf eine Eigenschaft eines Partizipanten, nicht auf die Eigenschaft der Handlung	

<b>Manner-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Man muß sie also [so] {behandeln} , wie ...	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {benimmt sich} wie ein [Idiot].	Abgrenzung zu Attribute: primär eine Beschreibung/Charakterisierung des Benehmens
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der Gürtel wurde [straff] {zugezogen}.	(Adjunkt)

## 2.19 Material = Material

<b>Material</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	(Place) Ein Patiens, der am Anfangspunkt eines transformierenden Ereignisses steht (Source), und der <b>durch das Ereignis zu einer anderen Entität geformt wird</b> ; das Ereignis ist typischerweise beabsichtigt; kann konkret oder abstrakt sein	
<b>Test</b>	<i>Wird aus dem Argument etwas Neues geformt oder gebildet?</i>	
↔ <b>Patient</b>	wird verändert, jedoch nicht zu einer neuen Entität umgeformt	

<b>Material-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Dieses Kleid wurde [aus] lauter Lederstücken {genäht}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Dieser Kuchen wurde nur [mit] Eiern {gebacken}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Das Haus wurde [aus] Lehm {gebaut}.	

**2.20 Path = Weg**

<b>Path</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	(Place) <b>Weg zu etwas</b> , ein <b>abstrakter Weg</b> , <b>Bereich</b> ; Das Ereignis drückt typischerweise eine <b>Bewegung</b> (in konkretem oder übertragenem Sinne) aus, diese Bewegung verläuft entlang des Weges/durch den Bereich.	neue Rolle zu VN
<b>Test</b>	<i>Drückt das Argument einen abstrakten Weg oder Bereich aus, durch den das Ereignis verläuft?</i>	
↔ <b>Trajectory</b>	konkreter Weg	
↔ <b>Instrument</b>	konkretes Werkzeug, nicht aber ein Bereich	
↔ <b>Locus</b>	bezeichnet eine Verortung des Ereignisses; das Prädikat drückt keine Bewegung aus	
↔ <b>Location</b>	bezeichnet den konkreten Ort des Ereignisses; das Prädikat drückt keine Bewegung aus	
<hr/>		
<b>Path-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (duden.de)</b>	Das Projekt hat viele [Stadien] {durchlaufen}.	
<b>Bsp. (duden.de)</b>	Er {durchläuft} und absolviert eine [Ausbildung] zum Maler.	



## 2.21 Patient = Patiens, Betroffener, Veränderter

Patient	Beschreibung	Kommentar
Definition	( <a href="#">Undergoer</a> ) ein Beteiligter, Betroffener an der Handlung, der <b>vor dem Ereignis unabhängig</b> vom genannten Ereignis existiert, der aber durch das Ereignis in bestimmter Weise <b>ohne eine eigene Intention verändert wird (typischerweise in Form, Struktur, Zustand)</b> ; die Änderung kann auch den Entzug der Existenz mit einbeziehen; kann <b>belebt oder unbelebt</b> sein, tendenziell jedoch ein belebter Partizipant; kann abstrakt oder konkret sein, <b>tendenziell</b> jedoch ein <b>konkreter</b> Partizipant	Hinweis auf die Existenz nach dem Ereignis betreffend neu eingefügt
Test	<i>Wird der Partizipant durch das Ereignis oder durch einen anderen Partizipanten verändert, ohne zu einer neuen Entität geformt zu werden?</i>	
↔ Material	das Prädikat drückt eine Umformung zu einer neuen Entität aus	
↔ Beneficiary	existiert unabhängig vom Ereignis, wird also durch das Ereignis nicht verändert; ein erlittener Vor- oder Nachteil wird nicht als Veränderung betrachtet, sondern durch die Rolle Beneficiary erfasst.	
↔ Theme	wird nicht verändert durch das Ereignis	
<b>Patient-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
Bsp. (konstruiert)	Die Hexe hat [Schneewittchen] {vergiftet}.	
Bsp. (konstruiert)	Er {isst} den [Kuchen].	
Bsp. (SALSA)	... verurteilt , [vier] von ihnen unmittelbar darauf {hingerichtet} .	
Bsp. (konstruiert)	Alle [Torten] und [Getränke] wurden {verzehrt}.	beide Patient
Bsp. (SALSA)	... wodurch ständig neue Verluste entstehen und letztlich die [Chancen] , einen privaten Investor zum Einstieg zu bewegen , {schwinden} .	
Bsp. (SALSA)	[Zahl] der Ladendiebstähle {steigt}	"Zahl" ändert sich.

<b>Patient-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Er] hat 3 Kilo {abgenommen.}	”Er” ist ein Patient, denn durch das Abnehmen geändert wird.
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der [Regen] wollte nicht {aufhören}.	”Regen” existiert nach dem Aufhören nicht mehr.
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {beendet} die [Präsentation].	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Russen und Japaner besiedelten die Inseln zu Beginn des 19. Jahrhunderts gemeinsam und {rotteten} gemeinsam das dort lebende [Ainu-Volk] {aus} .	

## 2.22 Pivot = betontes Theme

Pivot	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	( <b>Undergoer</b> ) eine <b>themeartige</b> Rolle, die zu wählen ist, <b>wenn bereits ein Theme als Gegenstand des Ereignisses eindeutig zugewiesen werden muss</b> . Pivot wird als <b>zentraler, wichtiger, mehr betont</b> im Ereignis empfunden als das weitere Theme. Das Prädikat erfordert typischerweise ein (logisches) Subjekt mit themeartigen statt agentartigen Eigenschaften, dieses Subjekt wird tendenziell als Pivot annotiert. Oft realisiert die Pivot-Rolle zusätzliche Bedeutungsaspekte eines Themes.	
<b>Test</b>	<i>Beteiligt sich das Argument am Ereignis neben einem Theme-Argument als Gegenstand des Ereignisses, spielt jedoch eine mehr zentrale Rolle im Ereignis als das andere Theme?</i> (wenn gleichwertige Partizipanten: Co-Theme)	
↔ <b>Agent</b>	immer intentionales Verhältnis	
↔ <b>Co-Theme</b>	gleichwertige Beteiligte	
<hr/>		
Pivot-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Dieser [Umstand] <sub>Pivot</sub> {begleitet} mein [Leben] <sub>Theme</sub> .	nicht Co-Theme, da keine symmetrische Gleichwertigkeit
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Dorothea] <sub>Pivot</sub> {braucht} [Schuhe] <sub>Theme</sub> .	”[Dorothy] needs new shoes.”

## 2.23 Product = Erzeugtes, Produkt

<b>Product</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	(Place) ein <b>konkretes</b> Resultat: ein spezieller, <b>objektartiger Endpunkt</b> (Goal, Resultat) eines Ereignisses, der <b>durch das Ereignis erzeugt</b> wird oder durch das Ereignis <b>zustande kommt</b> ; existiert nicht vor dem Ereignis; mit dem Ereignis kommt es zur Existenz	
<b>Test</b>	<i>Entsteht das konkrete Argument durch das Ereignis?</i>	
↔ <b>Result</b>	bevorzugt abstrakt	
↔ <b>Destination</b>	existiert unabhängig vom Ereignis; Zielort	
↔ <b>Goal</b>	existiert unabhängig vom Ereignis; abstrakt	
↔ <b>Theme</b>	existiert unabhängig vom Ereignis	

<b>Product-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Firma {produziert} [Autos].	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Großmutter {strickt} einen [Schal].	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Hans {schreibt} einen [Brief].	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Das Fleisch wurde [in] Scheiben {geschnitten}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Edison {erfand} die [Glühbirne].	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Herr Lagerfeld {arbeitete} [an] seiner neuen Kreation.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Das [Fleisch] <sub>Material</sub> wurde [in] <sub>Product</sub> Scheiben {geschnitten}.	Das Material-Product-Rollenpaar ist ein Spezialfall der Patient-Rolle.

## 2.24 Recipient = Empfänger

<b>Recipient</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Undergoer</b> ) ein <b>typischerweise belebter</b> Partizipant, der in der Situation etwas <b>empfängt, aufnimmt, bekommt</b> ; das Prädikat drückt typischerweise einen Besitzwechsel oder "Transfer" aus, dessen Endpunkt, Ziel der Partizipant ist – <b>Endpunkt eines Besitzwechsels/Transfer-Events</b> ; der Gegenstand (ausgedrückt durch ein weiteres Argument) kann auch abstrakt sein wie z.B. in einem kommunikativen Event ; existiert <b>unabhängig</b> vom Ereignis	Beschreibung gegenüber VN erweitert, Undergoer statt Place
<b>Test</b>	<i>Wird im Ereignis etwas zum aktuellen Argument transferiert?</i>	
↔ <b>Agent</b>	initiiert die Handlung	
↔ <b>Patient</b>	wird durch das Ereignis verändert, beeinflusst	
↔ <b>Destination</b>	typischerweise nicht belebt und typischerweise ein räumlicher Endpunkt des Ereignisses; das Prädikat drückt eine Bewegung in Richtung Destination aus, jedoch keinen Transfer/Besitzwechsel	
↔ <b>Experiencer</b>	nimmt etwas typischerweise emotional oder als Sinneseindruck wahr, und das Ereignis drückt keinen Transfer/Besitzwechsel aus	
↔ <b>Goal</b>	abstraktes Ziel eines Ereignisses, das Prädikat drückt typischerweise keinen Transfer/Besitzwechsel aus	
↔ <b>Result</b>	existiert nicht unabhängig vom Ereignis; Unterfall vom Goal	

<b>Recipient-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Ich {bringe} [dir] das Buch.	Abgrenzungsproblem mit Goal/Destination: Recipient gewählt, da "dir" belebt ist, während Goal/Destination tendenziell nicht belebt sind; kein Beneficiary, weil "bringen" nicht inhärent einen Vorteil für den Empfänger beinhaltet
<b>Bsp. (SALSA, s384)</b>	Gott habe den [Mostazafin] die Erde {vererbt} , ...	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... ohne [uns] vorher zu {sagen} , was ...	Abgrenzung zu Goal/Destination: Interpretation als "Empfänger" im Gegensatz zu "Ziel" eines Ereignisses
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Lehrerin {teilte} dem [Referat] eine gute Note {zu}.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Argument , [das] <sub>Topic</sub> [du] <sub>Agent</sub> [mir] <sub>Recipient</sub> jetzt {genannt} hast ...	

## 2.25 Result = Resultat, Ergebnis

<b>Result</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	(Place) <b>Folge</b> , <b>Resultat</b> ; ein spezieller, <b>bevorzugt abstrakter Endpunkt</b> (Goal) eines Ereignisses, der durch das Ereignis <b>erzeugt wird/zustande kommt</b> ; existiert nicht vor dem Ereignis	
<b>Test</b>	<i>Entsteht die abstrakte Entität, das durch das Argument ausgedrückt wird, durch das Ereignis?</i>	
↔ <b>Goal</b>	existiert unabhängig vom Ereignis	
↔ <b>Destination</b>	Zielort	
↔ <b>Product</b>	konkretes Produkt des Ereignisses	
↔ <b>Patient</b>	existiert auch vor dem Ereignis	
<b>Result-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Nach Meinung der Organisation {resultiert} nämlich die " [Seuche] der Eigentumsdelikte " vor allem aus " Zeitgeist ...	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	[Zu] Konflikten {kommt} es immer wieder mit zwei Bundestagsparteien ...	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	das 1990 beschlossene " bahnbrechende Programm zur Umwandlung der Wirtschaft " habe " drastische [Verbesserungen] " {gebracht} .	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Daraus {wird} nichts [Gutes].	

## 2.26 Source = Quelle, Ursprung

Source	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	(Place) <b>Quelle, Ursprung</b> ; ein <b>nicht örtlich</b> aufgefasster <b>Ausgangspunkt</b> für das Ereignis, kein physikalischer Ort; <b>tendenziell abstrakt</b> und <b>tendenziell unbelebt</b> ; existiert <b>unabhängig</b> vom Ereignis, eine Veränderung des Arguments durch das Ereignis ist nicht relevant	Erweiterung der Definition durch die tendenzielle Abstraktheit und Unbelebtheit des Arguments
<b>Test</b>	<i>Steht das Argument für einen nicht örtlich aufgefassten Ausgangspunkt des Ereignisses, wobei es während des Ereignisses nicht verändert oder umgeformt wird?</i>	
↔ <b>Initial_Location</b>	konkreter, örtlicher Ausgangspunkt	
↔ <b>Material</b>	bevorzugt konkret und wird durch das Ereignis zu einer neuen Entität geformt	
↔ <b>Patient</b>	wird durch das Ereignis verändert	
Source-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (SALSA)</b>	[Daraus] kann {gefolgert} werden : ...	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	500 seiner 800 Hektar hat er [von] der Treuhand auf ein Jahr {gepachtet} .	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Idee {stammte} [von] ihm.	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... die Inflation [von] 600 auf 40 Prozent {gesunken} sei	



**2.27 Stimulus = Wahrgenommenes, Erlebtes**

<b>Stimulus</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Actor</b> ) eine spezielle Cause-Rolle für <b>Wahrgenommenes, Erlebtes</b> in Ereignissen, die eine emotionale oder wahrnehmende Haltung einbeziehen; kann konkret oder abstrakt sein; typischerweise kommt eine Stimulus-Rolle mit einer Experiencer-Rolle zusammen vor	
<b>Test</b>	<i>Steht das Argument für den auslösenden Gegenstand der Emotion bzw. des Sinneseindrucks?</i>	
↔ <b>Cause</b>	das Prädikat ist kein Wahrnehmensereignis oder Emotion	
↔ <b>Theme</b>	das Prädikat ist kein Wahrnehmensereignis oder Emotion	
↔ <b>Topic</b>	das Prädikat ist kein Wahrnehmensereignis oder Emotion, sondern ein kommunikatives Ereignis	
<hr/>		
<b>Stimulus-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die [Erbsensuppe] {schmeckte} köstlich.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	[Das] {macht} mir {Angst}.	<a href="#">amuse-31.1.php</a>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	Selbst die Familie des Mittvierzigers bekommt den langen [Arm] der Staatsgewalt zu {spüren} .	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... die potentiellen Käufer {fürchteten} [Ansprüche] der früheren Eigner .	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	[das] <sub>Stimulus</sub> {kam} [auf] <sub>Experiencer</sub> der anderen Seite des Atlantiks nicht gut {an}.	(GN-Sense ankommen-1)
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {erduldet} diese [Routine].	(vs. VN: Pivot – "I endured [the routine heavy traffic].")

## 2.28 Theme = Objekt, Gegenstand des Ereignisses, Thema

Theme	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	( <b>Undergoer</b> ) ein allgemeiner, abstrakter oder konkreter <b>Partizipant</b> , der durch das Ereignis <b>betroffen</b> ist, der jedoch in Gegensatz zu einem Patient <b>nicht verändert</b> wird, und der <b>keine Kontrolle</b> über das Ereignis hat wie ein Agens.; existiert <b>unabhängig</b> vom Ereignis; kann belebt oder unbelebt sein; kann abstrakt oder konkret sein; Das Prädikat drückt keine Emotion, Wahrnehmung eines Sinneseindrucks oder Kommunikation aus. Bei gleichgesetzten themeartigen Partizipanten ist der weitere als <b>Co-Theme</b> zu annotieren. Sind mehrere themeartige Partizipanten am Ereignis beteiligt, wobei diese nicht gleichgesetzt werden können, ist der zentralere als <b>Pivot</b> zu annotieren.	
<b>Test</b>	<i>Drückt das Argument das grundsätzliche Thema/den grundsätzlichen Gegenstand des Ereignisses aus?</i>	
↔ <b>Patient</b>	wird durch das Ereignis verändert (bevorzugt hinsichtlich inhärenter Eigenschaften)	
↔ <b>Topic</b>	Objekt eines kommunikativen Ereignisses	
↔ <b>Beneficiary</b>	das Ereignis hat eine positive oder negative Auswirkung auf das Argument	
↔ <b>Location</b>	räumliche Charakterisierung des Ereignisses	
↔ <b>Time</b>	zeitliche Charakterisierung des Ereignisses	
↔ <b>Goal</b>	Zielpunkt eines Ereignisses	
↔ <b>Co-Theme</b>	ein gleichberechtigter Betroffener neben einem weiteren Theme	
↔ <b>Pivot</b>	ein betonter, mehr zentraler Betroffener neben einem weiteren Theme	
↔ <b>Cause</b>	nicht intentionaler Auslöser eines Ereignisses	
↔ <b>Stimulus</b>	Gegenstand oder Auslöser eines emotionalen oder Sinneseindrucks	
↔ <b>Result</b>	nicht unabhängig vom Ereignis; abstraktes Resultat des Ereignisses	
↔ <b>Product</b>	nicht unabhängig vom Ereignis; konkretes Resultat des Ereignisses	

Theme-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
Bsp. (konstruiert)	Peter {legte} das [Buch] auf den Tisch.	
Bsp. (konstruiert)	Er {leert} das [Glas].	
Bsp. (SALSA)	... da {glaubte} kaum jemand , daß er mehr [würde] als das ...	
Bsp. (SALSA)	Die eidgenössischen [Landwirte] {bleiben} somit im wahrsten Sinne des Wortes auf ihrem Kuhmist sitzen	
Bsp. (SALSA)	es {herrschte} der kalte [Krieg]	
Bsp. (SALSA)	Da der [Angriff] des Gegners unstreitig der Erlangung des Balls {diente} ...	auch Instrument
Bsp. (konstruiert)	[Mainz] {bleibt} Mainz.	Erstes "Mainz" ist Theme, zweites "Mainz" ist Attribut.
Bsp. (konstruiert)	Das Mädchen {fand} einen [Geldschein] auf der Straße.	
Bsp. (konstruiert)	[Sie] wurde in das Gremium {gerufen}.	
Bsp. (konstruiert)	Der Arbeiter {hasst} [Montage].	
Bsp. (konstruiert)	Die Lehrerin {teilte} dem Referat eine gute [Note] {zu}.	
Bsp. (konstruiert)	Die Lehrerin {teilte} dem Referat 10 [Minuten] {zu}.	Man annotiert hier nicht Duration, da 10 Minuten nicht die Dauer vom "zuteilen" angibt, sondern, was man zuteilt.
Bsp. (konstruiert)	Die Wicken {umschlängen} den [Pfosten].	"was" wird umschlungen ist relevant, eine Location ist lediglich inferiert
Bsp. (SALSA, s5135)	Gerade die IG Metall hat ihre [Möglichkeit] {genutzt} , um Arbeitsplätze zu sichern und zu schaffen .	

---

<b>Theme-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (SALSA)</b>	{kontrollierte} Athen direkt oder indirekt etwa siebzig [Prozent] der Wirtschaft .	
<b>Bsp. (SALSA)</b>	... tatsächlich {kamen} aber nicht einmal hundert Millionen [Mark] in die Kasse .	

---

## 2.29 Time = Zeitpunkt

<b>Time</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Definition</b>	( <b>Time</b> ) Angabe über den <b>einmaligen Zeitpunkt</b> oder <b>Intervall</b> , zu dem das Ereigniss stattfindet, abläuft;	integriert die Rollen Initial_Time und Final_Time aus VN
<b>Test</b>	<i>Drückt das Argument aus, wann das Ereignis passiert?</i>	
↔ <b>Duration</b>	beschreibt die Länge, Dauer eines Ereignisses	
↔ <b>Frequency</b>	drückt die Wiederkehr eines Ereignisses aus	
<hr/>		
<b>Time-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Ich {komme} [um] 3 Uhr am Flughafen {an}.	(Adjunkt)
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {hörte} erst [gegen] 23 Uhr mit der Arbeit {auf}.	(Adjunkt)
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {startete} [um] 6 Uhr morgens.	

## 2.30 Topic = Kommuniziertes

Topic	Beschreibung	Kommentar
Definition	( <a href="#">Undergoer</a> ) beschreibt den <b>Inhalt einer Informationsübergabe</b>	
Test	<i>Drückt das Argument den Gegenstand eines kommunikativen Ereignisses aus?</i>	
↔ Theme	der Gegenstand eines nicht-kommunikativen Ereignisses	

Topic-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
Bsp. (konstruiert)	Die Mutter {erzählte} ihrem Sohn ein wunderschönes [Märchen].	
Bsp. (SALSA)	Der ukrainische Atomexperte Wolodymir Nikolenko {erklärte} , in dem Betonmantel , der das Gebäude bislang umgebe , [hätten] sich inzwischen ...	
Bsp. (SALSA)	Die Beweislage [sei] gar nicht so dünn , {meint} Wolfgang Langmack vom LKA .	
Bsp. (SALSA)	Die Schatzmeister der beiden Parteien protestierten dagegen und {kündigten} juristische [Schritte] {an} .	

## 2.31 Trajectory = konkreter Weg

Trajectory	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	(Place) ein <b>konkreter Weg</b> (Path) zu etwas; Das Ereignis drückt typischerweise eine <b>Bewegung</b> (in konkretem oder übertragenem Sinne) aus, diese Bewegung verläuft entlang des Weges/durch den Bereich.	Definition neu eingeführt gegenüber VN
<b>Test</b>	<i>Drückt das Argument einen konkreten Weg oder Bereich aus, durch den das Ereignis verläuft?</i>	
↔ <b>Path</b>	abstrakt	
↔ <b>Instrument</b>	konkretes Werkzeug, nicht aber ein Bereich	
↔ <b>Locus</b>	bezeichnet eine Verortung des Ereignisses; das Prädikat drückt keine Bewegung aus	
↔ <b>Location</b>	bezeichnet den konkreten Ort des Ereignisses; das Prädikat drückt keine Bewegung aus	
<b>Trajectory-Beispiele</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kommentar</b>
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {durchschwamm} den [Fluss].	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {schob} die Schubkarre [durch] den Garten.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {zerrte} das Kind [über] den Markplatz.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Er {lief} stundenlang [durch] die Straßen.	

## 2.32 Value = messbarer Wert

Value	Beschreibung	Kommentar
<b>Definition</b>	(Place/Quality) ein <b>messbarer, aber typischerweise abstrakter Wert auf einer Skala</b> , dessen Angabe als skalarer Wert für die Prädikatbedeutung wesentlich ist	
<b>Test</b>	<i>Drückt das Argument einen Wert als wesentliche Bedeutungskomponente des Ereignisses/-Zustands aus?</i>	
↔ <b>Extent</b>	eine messbare Änderung des Wertes oder von Werten	
↔ <b>Theme</b>	bildet keine Bedeutungskomponente für das Prädikat im Sinne eines skalaren Werts	

Value-Beispiele	Beschreibung	Kommentar
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Der Holzbalken {misst} nur 10 [cm] Durchmesser.	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Das Brot {kostet} 2,50 [EUR].	
<b>Bsp. (konstruiert)</b>	Die Telefongesellschaft hat mir 20 [EUR] {in Rechnung gestellt}.	