

## 7.1 Wie man Texte editiert

Der erste Teil ist rasch geklärt: *Innerhalb* von AQUAD editiert man Texte überhaupt *nicht!* AQUAD ist als Programm zur Analyse von Texten konzipiert. Veränderungen an den Texten, die ja die Basis der Analysen bilden, sollten im Prozess des Analysierens am besten nicht vorgenommen werden.

Allerdings kann es Gründe geben, nicht ganz so orthodox mit der Datenbasis umzugehen. Man entdeckt vielleicht noch den einen oder anderen Tippfehler, den man lieber verbessern als bis in die Publikation der Forschungsergebnisse hinein dokumentieren möchte. Manchmal stellt man fest, dass Zusatzinformationen für die Interpretation nützlich wären, beispielsweise in Klammern eingefügte Hinweise auf nonverbales Verhalten in Transkriptionen von Videoaufzeichnungen einer Diskussion. (Allerdings werden Sie mit AQUAD Sechs Videos wohl nicht mehr transkribieren, sondern direkt analysieren!) Schließlich möchte man vielleicht bei Analysen auf der Wortebene bestimmte Textpassagen ausklammern, etwa die Fragen des Interviewers/der Interviewerin oder Angaben zur Identifikation der Sprecher, der Zeit, des Ortes usw. (siehe dazu Kapitel 5 und Kapitel 9). In allen diesen Fällen muss die Textbasis der Analyse editiert werden.

Dies ist natürlich *außerhalb* von AQUAD immer möglich. Befolgen Sie dabei bitte die in Kapitel 5 dargestellten Richtlinien zur Vorbereitung von Texten für die Analyse mit AQUAD und vergessen Sie nicht, (1) Ihre Texte nach dem Editieren mit Hilfe Ihres Textverarbeitungsprogramms wieder in ANSI-/RTF-Format abzuspeichern und (2) keine Zeilennummern zu verändern.

Wenn Sie die Texte bereits codiert haben *und* wenn beim Editieren neue Zeilen in den Text eingefügt bzw. wenn Zeilen entfernt werden, kann das zu Problemen führen. Durch die Veränderung der Anzahl der Zeilen wird auch die Folge der Zeilennummern zerstört und einige Codierungen sind dann möglicherweise falsch platziert. Deshalb sollte die Aufbereitung der Texte zur Inhaltsanalyse *vor* der Arbeit mit AQUAD, d.h. vor dem Codieren, gründlich überdacht und geplant werden. Verlängerungen (auch über den Bildschirmrand hinaus!) oder Verkürzung von vorhandenen Zeilen der zeilennummerierten Texte wirken sich dagegen nicht auf die vorangegangene Arbeit aus.

## 7.2 Wie man Codierungen editiert

Erinnern Sie sich, Codierungen setzen sich zusammen aus Codewörtern und dazugehörenden Zeilennummern. Vielleicht haben Sie sich beim Codieren verschrieben, vielleicht möchten Sie aber auch einen sehr allgemeinen Code wie "Emotion" im Nachhinein differenzieren und statt dessen "Freude" oder "Angst" usw. eingeben. Wie schon in Kapitel 6 beschrieben, können diese Codierungen sowohl beim Codieren mit "*Text am Bildschirm*" als auch beim Codieren mit "*Text auf Ausdruck*" bzw. beim Codieren von Audio- und Videodateien oder Bilddateien editiert werden:

- Innerhalb des Codierens mit "*Text am Bildschirm*", mit "*Text auf Ausdruck*" sowie mit "*Bild*", "*Audio*" oder "*Video*" (siehe Untermenü "*Codieren*") können Sie Codierungen löschen und neue Codes hinzufügen.
- Innerhalb des Codierens mit "*Text am Bildschirm*", mit "*Text auf Ausdruck*" sowie mit "*Bild*", "*Audio*" oder "*Video*" gibt es einen Spezialknopf "*Code*" in einem Feld "Suche" auf der rechten Seite des Fensters. Dieser Knopf ermöglicht den Zugang zu Such- und Ersatzfunktionen (siehe Kap. 6.5.2), die Ihnen helfen, bestimmte Codes in ihrer Datei auf einmal zu editieren.

Bitte denken Sie daran: AQUAD erlaubt nur das Editieren von Codes, die einem Datensegment zugeordnet sind, es erlaubt nicht das Editieren des Segmentinhalts! Detaillierte Ausführungen über das Editieren von Codes finden Sie in Kapitel 6.

Der folgende Absatz ist nur wichtig, wenn Sie Texte codieren: Den besten Überblick über die Codes bekommen Sie im Fenster der Option Codieren mit "*Text auf Ausdruck*", weshalb wir vorschlagen, dass Sie Codierungen, falls nötig, innerhalb dieser Option editieren - auch wenn Sie bisher immer mit dem "*Text am Bildschirm*" gearbeitet haben.

Erinnern Sie sich: Wenn Sie einen Codeeintrag in der Codierungstabelle überprüfen wollen, die beim Codieren von "*Text auf Ausdruck*", "*Bild*", "*Audio*" oder "*Video*" am Bildschirm ist, klicken Sie auf den Codenamen, damit sich ein Fenster zum Bestätigen, Ändern oder Löschen der Codierung öffnet.

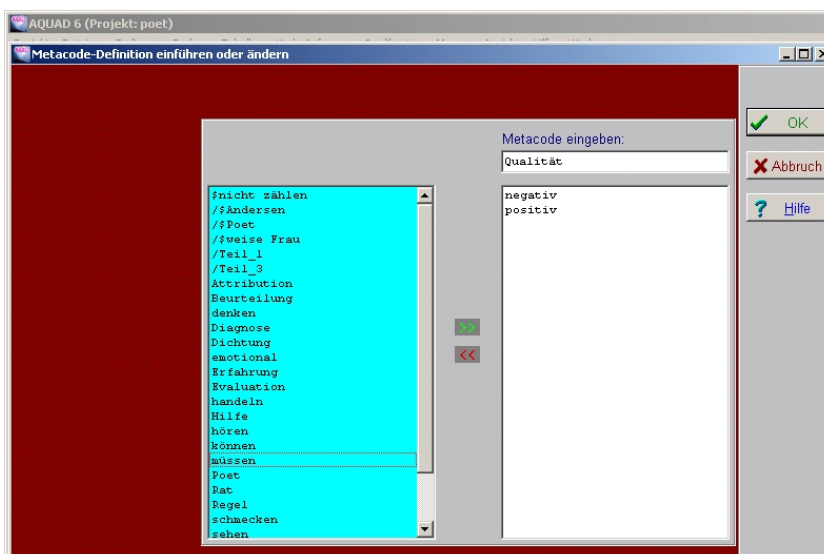
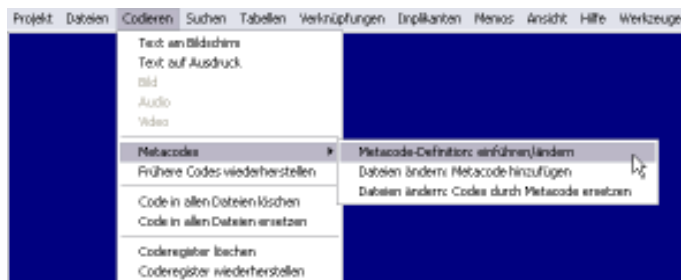
Beim Arbeiten mit Texten öffnet sich zusätzlich ein Textfenster, so dass Sie die Codierung mit dem entsprechenden Textsegment vergleichen können. Bei der Arbeit mit Audio- oder Videodateien klicken Sie auf den Knopf "*Loop*" unten im Bedienungsfeld des Audio- bzw. Videoplayers. Damit können Sie das codierte Datensegment immer wieder anhören bzw. ansehen. Bei der Arbeit mit Bilddateien wird beim Anklicken des Codes in der Codierungstabelle der codierte Bildausschnitt durch einen Rahmen markiert.

### 7.3 Wenn ein bisschen Editieren nicht ausreicht: Metacodes erzeugen

Folgt man der in Kapitel 2 skizzierten Generalisierungsstrategie des Codierens, dann erfindet man im ersten Durchgang durch die Daten eines Projekts sehr viele unterschiedliche Codes, um die Vielfalt der für die Forschungsfrage relevanten Inhalte angemessen zu erfassen. Bald kommt man aber an den Punkt, an dem es notwendig wird, nach Gemeinsamkeiten innerhalb der Vielzahl von Codierungen zu suchen, um anschließend daran zu gehen, Codes zusammenzufassen und zu strukturieren. Vor dieser Notwendigkeit kann man aber auch stehen, wenn man ganz unstrategisch vorgeht: Wenn man Dateien zum ersten Mal sichtet (durchliest, anhört, ansieht), finden sich üblicherweise viele interessante Segmente, die mit vielen sinnvollen Codes markiert werden können. Schon bald läuft man Gefahr, die Übersicht zu verlieren und deshalb für ähnliche Bedeutungseinheiten unterschiedliche Codes zu verwenden. Man kommt nicht umhin, Ordnung in die lange Liste unterschiedlicher Codes zu bringen. Dabei kommt man mit den Möglichkeiten des manuellen Editierens rasch in Schwierigkeiten, denn jetzt geht es darum, das ganze Codesystem neu zu organisieren.

Das Prinzip des "ständigen Vergleichens" (s. Kap. 5) enthält einen Lösungsansatz auch für diese Probleme. Das Vorgehen besteht darin, die Codes daraufhin zu vergleichen, welche von ihnen ähnliche Bedeutungen repräsentieren - und deshalb vielleicht als eine Gruppe von Unterbegriffen aufgefasst werden können, die einem abstrakteren Oberbegriff zugeordnet werden können. Solche übergeordneten Codes werden in AQUAD als *Metacodes* bezeichnet. Wenn Sie meinen, Metacodes könnten Übersicht und Struktur in Ihrer Textanalyse schaffen, dann empfehlen wir, dass Sie sich die Liste aller bisher verwendeten Codes (siehe Kapitel 6) ausdrucken und mit unterschiedlichen Farben alle Codes markieren, die ihrem Bedeutungsgehalt nach zusammengehören. Als nächstes sollten Sie für jede der Codegruppen die Bezeichnung eines übergeordneten Konzepts suchen, eben den Metacode.

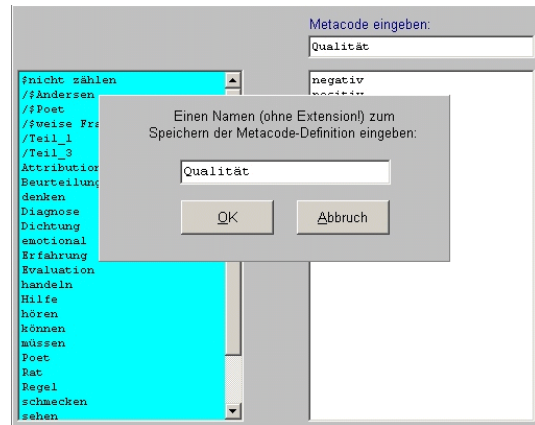
Nach dieser Vorarbeit können Sie darangehen, die neu einzuführenden Metacodes der Reihe nach zu definieren. Wählen Sie dazu im Untermenü "Codieren" den Punkt "Metacodes" und dort "Metacode-Definition einführen / ändern":



Im Fenster, das daraufhin geöffnet wird, schreiben sie den Namen des neuen Metacodes in das kleine Eingabefeld "Metacode eingeben", das heißt, Sie schreiben einen Codenamen, der eine Reihe von bereits existierenden Codes ersetzen soll oder diesen Codes hinzugefügt werden wird:

Dann wählen Sie die Codes aus, die ersetzt oder denen der Metacode als übergeordneter Code beigegeben wird, indem Sie den/die Codenamen in der hellblauen Box (Coderegister) auf der linken Seite anklicken. Sie können entweder Codes aus dem Coderegister in die Liste transferieren, die der Definition Ihres Metacodes dient, oder in umgekehrter Richtung durch Anklicken zurück in das Coderegister stellen (s. Abbildung auf vorigen Seite).

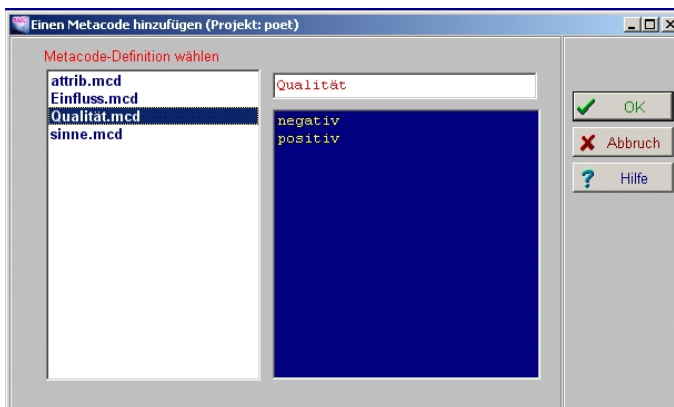
Wenn Sie auf "OK" klicken, wird die Definition Ihres neuen Metacodes, d.h. der Metacode-Name und die Liste der untergeordneten Codes, für den späteren Gebrauch gespeichert. Deshalb werden Sie anschließend aufgefordert, einen Dateinamen zu schreiben (ohne Extension), unter dem die Definition des Metacodes abgelegt wird. In unserem Beispiel wurde ein Metacode "Qualität" definiert (siehe Eingabefeld im Bildschirmausschnitt rechts), der die beiden Codes, "positiv" und "negativ" ersetzen soll.



Es hat sich als sinnvoll erwiesen, diese Definitionslisten unter dem Namen des jeweils definierten Metacodes zu speichern. Hier wurde deshalb nach der Eingabeaufforderung "Qualität" als Dateiname eingesetzt.

### 7.3.1 Dateien ändern: Metacode hinzufügen

Wenn Sie im Untermenü "Codieren" den Punkt "Metacodes" und dort die Option "Dateien ändern: Metacode hinzufügen" wählen, wird der neue Metacode zusätzlich zu jedem der alten, bedeutungsgleichen Codes in die Datei eingetragen. So bleiben die ursprünglichen Codes erhalten. Jedoch wird Ihre Codedatei länger und länger, vor allem wenn Sie mit der Möglichkeit der Generalisierung durch die Einführung von Meta-Codes spielen möchten - was Sie unbedingt versuchen sollten. Verwenden Sie diese Möglichkeit häufig, wählen Sie besser die Funktion "Dateien ändern: Codes durch Metacode ersetzen", bei der auch gesichert ist, dass Ihre ursprünglichen Codedateien für weitere Analysen erhalten bleiben.



Zum Hinzufügen von Metacodes müssen Sie zuerst eine Metacode-Definition (s.o.) aus der Liste der gespeicherten Definitionen (links in der Abbildung auf der vorigen Seite) auswählen. Rechts wird zur Kontrolle der neue (Meta-)Codename gezeigt sowie die dem neuen Metacode untergeordneten Codes. Im Beispiel wurde der Metacode "Qualität" gewählt, der zusätzlich bei allen Codierungen "positiv" und "negativ" in die Codierungstabelle eingetragen wird, wenn wir auf "OK" klicken.

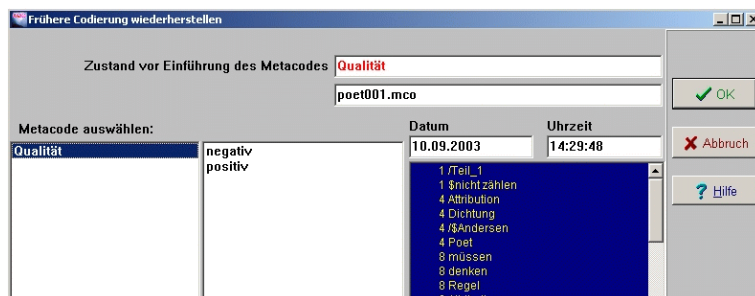
### 7.3.2 Dateien ändern: Codes durch Metacode ersetzen

Das Vorgehen entspricht dem Hinzufügen von Metacodes. Nachdem Sie aber "OK" gedrückt haben, verschwinden die untergeordneten Codes aus der Codierungstabelle und werden durch den neuen Metacode *ersetzt*. Die alten Codierungsdateien werden aber weiterhin unter Angabe von Datum und Zeit der Änderung im Pfad ... \mco\ gespeichert. So bleiben Ihre ursprünglichen Codes unangetastet und können für spätere Analysen bei Bedarf wieder aktiviert werden.

Allerdings speichert AQUAD nur bis zu 100 Codierungsvarianten. Ab der 101. Änderung durch Ersetzen werden die alten Dateien - beginnend mit der ältesten - der Reihe nach überschrieben. Darauf macht AQUAD Sie aufmerksam, so dass Sie immer noch manuell die alten Codierungen in einem anderen Verzeichnis sichern können.

### 7.3.3 Frühere Codes wiederherstellen

Wenn Sie wieder mit einem früheren Codierungs-Zustand arbeiten wollen, wählen Sie im Untermenü "Codieren" den Punkt "Metacodes" und dort die Option "Frühere Codes wiederherstellen":



Im Fenster links wählen Sie eine Metacode-Definition, deren Komponenten dann im mittleren Fenster gezeigt werden. Nun können Sie den Zustand vor Anwendung dieses Metacodes wiederherstellen. Im blauen Fenster rechts sehen Sie den Zustand der Codierung der ersten Datei in Ihrem Projekt (hier: poet001), darüber Datum und Uhrzeit der Modifikation mit dem Metacode "Qualität". Ein Klick auf "OK" lädt für *alle* Dateien des Projekts die damals gültigen Code-Dateien.

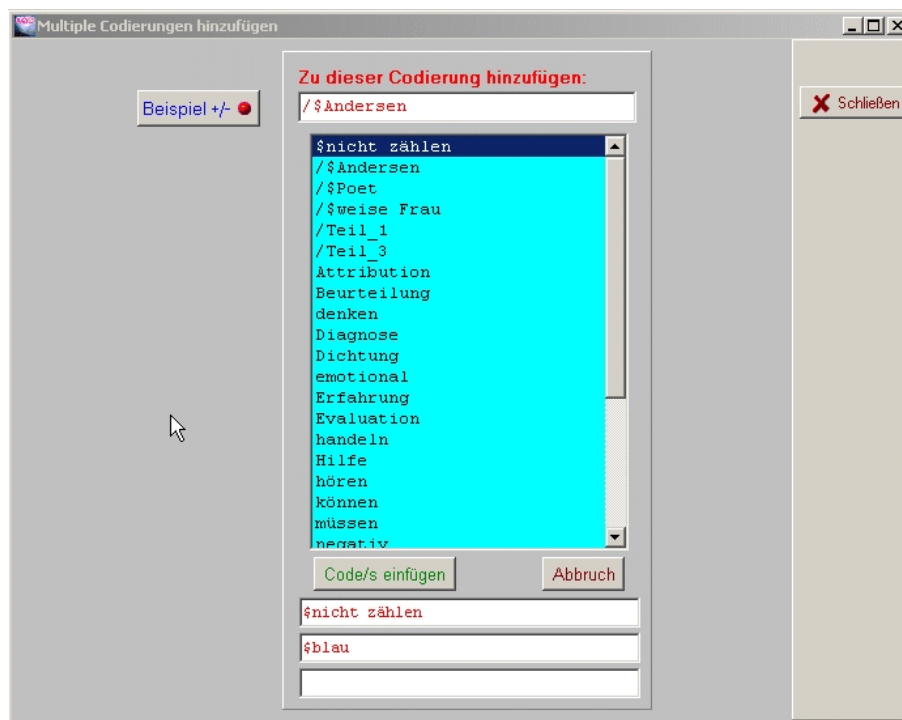
Es ist eine gute Idee, beim Arbeiten mit Metacodes die Memofunktion zu nutzen und in einem Forschungstagebuch festzuhalten, wann genau welche Metacodes eingeführt und verwendet wurden. Mit diesen Aufzeichnungen sollte es nicht schwerfallen, unter den maximal 100 gespeicherten Codierungszuständen den gesuchten wiederzufinden.

## 7.4 Multiple Codierungen einfügen

Während des Codierens kann man ein ausgewähltes Dateisegment (Textabschnitt, Videosequenz, etc.) gleichzeitig mit bis zu vier Codierungen auf einmal markieren. Das ist beispielsweise nützlich, wenn man die Textabschnitte eines bestimmten Sprechers mit seinem spezifischen Sprechercode (/\$...) und auch noch einer Farbmarkierung (z.B. \$blau) kennzeichnen möchte und sie zusätzlich vom Zählen ausschließen (\$nicht zählen) will. Dann klickt Sie im Codierungsfenster unten auf den mittleren Knopf "mult. Codes" (s. Abschnitt 6.5.1).

Gelegentlich taucht aber erst später im Lauf des Codierens die Notwendigkeit auf, bestimmte bereits codierte Dateisegmente zusätzlich zu codieren, d.h. an den bereits codierten Stellen multiple Codierungen einzufügen. Die codierten Dateisegmente könnte man per "Codes suchen" rasch finden, aber man müsste dann jedesmal die Funktion der Code-Eingabe wieder in Gang bringen. Natürlich könnte man auch die Funktion "Metacodes anfügen" für diesen Zweck etwas abgewandelt nutzen und hätte dann den Effekt des automatischen Code-Einfügens an vorher schon definierte Stellen.

Klarer ist die Situation mit der speziellen Funktion "multiple Codierungen einfügen" (zu finden in der Funktionsgruppe "Codieren"), denn sie macht genau, was sie verspricht: Wir wählen aus dem Coderegister im hellblauen Fenster durch Doppelklicken zuerst den Code aus, zu dessen Dateisegmenten (z.B. Textabschnitten) weitere, multiple Codes hinzugefügt werden sollen. Dann wählen wir den/die zusätzlichen Code/s aus oder schreiben neue in die Eingabespalten unten, falls wir bisher noch nicht verwendete Codes hinzufügen wollen (s. Abbildung auf der nächsten Seite). Mit Klicken auf den Knopf "Code/s einfügen" beginnt die Funktion ihre Arbeit in allen Dateien des aktiven Projekts bzw. Dateiverzeichnisses.



Hier sehen wir ein Beispiel aus dem Projekt "Poet", bei dem man sich beim Codieren aus welchen Gründen auch immer entschieden hat, alle Textsegmente, die vorher schon mit dem Sprechercode "/\$Andersen" dem Dichter zugeordnet wurden, vom später beabsichtigten Zählen einzelner Wörter auszuschließen (Kontrollcode "\$nicht zählen") und zusätzlich am Bildschirm blau zu unterlegen (Kontrollcode "\$blau").

---

Klicken auf den Knopf links oben "*Beispiel +/-*" trägt oben in blauer Schrift einen fiktiven Code ein (/Interviewerin), der durch zwei unten eingetragene Codes (im Beispiel auch die Kontrollcodes "\$blau" und "\$nicht zählen") zu ergänzen ist. Beim zweiten Klicken auf den Knopf werden die Beispieleinträge wieder gelöscht.

