



MAXQDA 2007

Einführung

Marburg 2007

Support, Distribution:

VERBI Software. Consult. Sozialforschung. GmbH

info@maxqda.de

<http://www.maxqda.de>

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© VERBI Software. Consult. Sozialforschung. GmbH, Marburg 2007

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
1. Das Programm zum ersten Mal starten	5
2. Der Desktop.....	7
3. Die Texte.....	10
4. Die Codes	21
5. Das Codieren.....	26
6. Das Text-Retrieval.....	34
7. Die Memos.....	39
8. Die Textlinks.....	43
9. Die Fallvariablen	46
10. Die Logische Aktivierung von Texten	51
11. Die Text-Sets	57
12. Die MAXQDA-Tabellen	58
13. Lexikalische Suche und Autocode.....	61
14. Komplexes Text-Retrieval	67
15. Visual Tools.....	71
16. Teamwork.....	78
17. MAXDictio - Zusatzmodul.....	84
Anhang: Liste der Tastatur Short-Cuts	91



Vorwort

Diese kleine Einführung soll einen leichten Einstieg in **MAXQDA 2007** ermöglichen. Sie entstand parallel mit dem Einführungstutorial, das als Online-Angebot über die Webseite www.maxqda.de verfügbar ist. Nicht jeder zieht es vor, Texte am Bildschirm zu lesen und die Anfangsgründe der Programmhandhabung am Bildschirm zu lernen. So entstand der Wunsch, doch auch eine Druckfassung der Einführung zu erstellen, die hiermit vor Ihnen liegt.

Dieser kurze Text soll Sie schnell und unkompliziert in die Handhabung von **MAXQDA 2007** einführen. Deshalb werden auf den folgenden Seiten nur die Basisfunktionen des Programms dargestellt. Ein ausführliches Handbuch wird ebenfalls mit dem Programm auf der Festplatte installiert.

Bevor Sie die folgenden Seiten lesen, möchten wir Ihnen drei Tipps geben.

Erstens: Registrieren Sie sich möglichst bald als Nutzer von **MAXQDA**. Das geht direkt aus dem Programm heraus, in dem Sie im Hilfenemü die Auswahl *Über MAXQDA* anklicken. Als registrierte NutzerIn erhalten Sie immer die aktuellsten Informationen über **MAXQDA** und werden über eventuelle Updates informiert.

Zweitens: Besuchen Sie regelmäßig die **MAXQDA**-Webseite. Dort finden Sie Informationen, Artikel, Papers und alles rund um **MAXQDA**, einschließlich eines Benutzerforums und Hinweise auf die jährlich stattfindenden CAQD-Konferenzen.

Drittens: Vergessen Sie nie, ein Backup Ihrer Projektdateien auf externe Medien zu erstellen. Qualitative Datenanalyse ist arbeits- und zeitaufwändig und es wäre mehr als ärgerlich, wenn Sie durch Festplattenprobleme, Viren o.Ä. Verluste erleiden.

Wenn Sie in diesem Text Fehler entdecken oder einfach nur ein Feedback geben wollen, so ist beides höchst willkommen. Senden Sie einfach eine Mail mit Ihren Anmerkungen an info@maxqda.de.

1. Das Programm zum ersten Mal starten

Wenn Sie **MAXQDA** zum ersten Mal starten, erscheint folgender Startbildschirm.

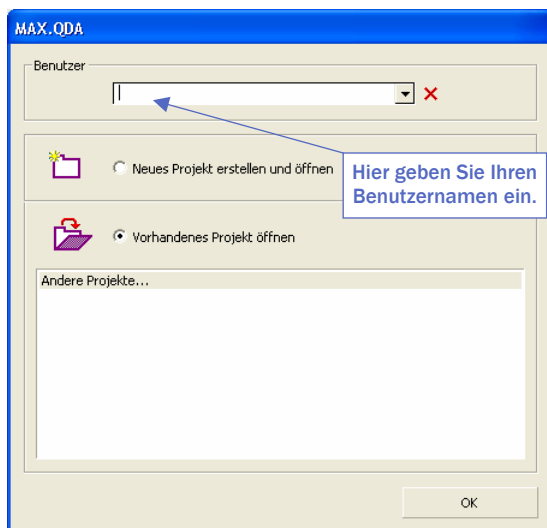


Abb. 1: Das Startfenster von MAXQDA

MAXQDA fragt zunächst, ob Sie ein neues Projekt erstellen wollen oder ein vorhandenes Projekt öffnen wollen. Was bedeutet nun „Projekt“? Ein Projekt ist die Grundeinheit, mit der **MAXQDA** arbeitet, so wie für Word eine DOC-Datei die normale Arbeitseinheit darstellt.

Unter einem Projekt wird ein aus mehreren Texten bestehender Textkorpus verstanden, einschließlich der den Texten zugeordneten Codes, den Memos, den Variablen, den Werten der Variablen und anderem mehr.

Im oberen Eingabefeld des Dialogfensters können Sie Ihren Benutzernamen eingeben. Wenn mehrere Personen mit den Daten arbeiten, ist es sinnvoll, jeweils den Benutzer festzuhalten, um so nachvollziehen zu können, wer welche Codierungen vorgenommen hat, oder Memos geschrieben hat. Die verschiedenen angemeldeten Benutzer werden von

MAXQDA in einer Liste gespeichert, die oben im Nutzerfenster zugänglich ist.

Mit der Installation von **MAXQDA** wird automatisch ein Beispielprojekt in das Installationsverzeichnis kopiert, das wir hier jedoch zunächst nicht benutzen wollen. Stattdessen wollen wir damit beginnen, ein neues Projekt einzurichten. Wählen Sie jetzt aus, dass Sie ein neues Projekt erstellen und öffnen möchten und bestätigen Sie mit *Speichern*. Es öffnet sich ein Windows-Dateidialog; dort geben Sie einen Dateinamen ein, z.B. „Testprojekt“, und wählen den Ordner aus, in dem das Projekt gespeichert werden soll

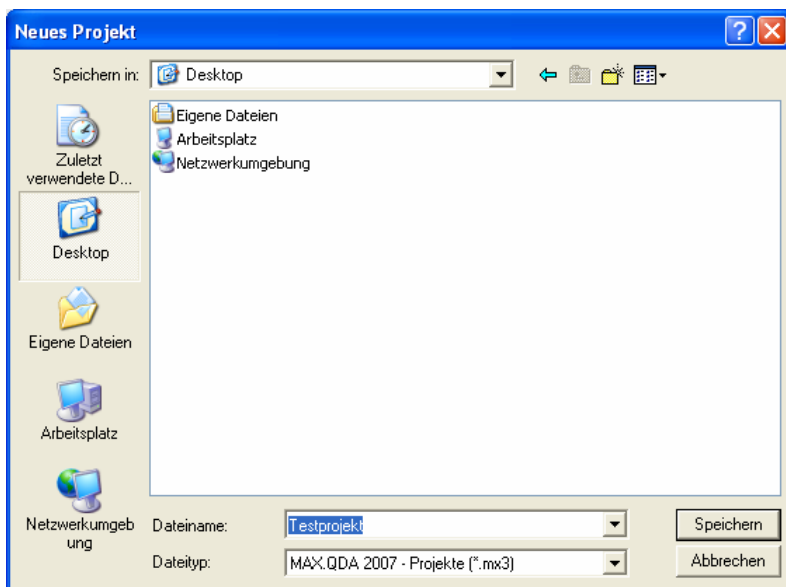


Abb. 2: Ein neues Projekt anlegen

Wenn Sie nach dem Schließen des Dialogfensters den Windows-Explorer starten, können Sie erkennen, dass in dem von Ihnen gewählten Ordner eine Datei namens „Testprojekt.mx3“ angelegt worden ist. In dieser Datei wird alles, was zu diesem Projekt gehört, zukünftig gespeichert werden, d.h. alle Texte, Memos, Codes, Variablen und codierte Segmente.

Es gilt also: *Ein Projekt = Eine Datei*. Von dieser Datei sollten Sie regelmäßig eine Sicherungskopie erstellen, z.B. auf einem USB-Stick oder einer CD-ROM.

MAXQDA speichert vom ersten Moment an jeden Arbeitsschritt automatisch. Ein Zwischenspeichern wie in Word ist daher nicht notwendig. So bleibt selbst bei einem PC-Absturz in aller Regel das gesamte Material erhalten. Trotzdem: Sichern Sie Ihr Projekt regelmäßig mit der Funktion *Projekt duplizieren* (im Menü *Projekt*). Es ist sinnvoll, den Projektnamen beizubehalten und jeweils das aktuelle Datum hinzuzufügen (z.B. „Meinprojekt_20-12-06“). Auf diese Weise können Sie jederzeit auf ein früheres Stadium Ihres Projekts zurückgreifen.

Weitere **MAXQDA**-Projekte können Sie über die Menüoption *Projekt > Neues Projekt* erstellen. Die Zahl der Projekte, die Sie erstellen, ist nicht begrenzt. Projekte der Vorgängerversionen **MAXQDA 1** und **MAXQDA 2** können eingelesen werden, wenn Sie im Dialogfenster den Dateityp entsprechend der Version Ihres alten Projektes auswählen. Die Projekte werden dann automatisch in das neue Dateiformat konvertiert und als MX3-Datei gespeichert.

2. Der Desktop

Sobald Sie im Windows-Dateidialog auf *Speichern* geklickt haben, öffnet sich **MAXQDA** mit dem neuen Projekt „Testprojekt“, das natürlich noch keinerlei Daten enthält. Gleichzeitig erscheint ein Fenster **TIPPS UND TRICKS**, das nützliche Informationen enthält.

Betrachten Sie zunächst den **MAXQDA**-Bildschirm. Dieser ist so aufgebaut, wie Sie es von Windows-Programmen gewohnt sind. In der Titelleiste steht ähnlich wie bei Microsoft-Office-Programmen der Dateiname des gerade geöffneten Projektes.

Unterhalb der Menüleiste befindet sich eine Symbolleiste, die einen schnellen Zugriff auf häufig benutzte Programmfunktionen ermöglicht. Rechts davon befindet sich eine dritte Leiste, die *Codierleiste*. Dort werden verschiedene Funktionen zum Codieren und Editieren des aktuellen Textes angeboten. Alle drei Symbolleisten können, wie in Windows-Programmen üblich, verschoben werden.



Abb. 3: Menü-, Symbol- und Codierleiste

Unter den Symbolleisten können Sie die vier Hauptfenster von **MAXQDA** erkennen: Alle vier Fenster lassen sich während des Arbeitens je nach Bedarf über die Symbolleiste oder das Menü *Fenster* wahlweise ein- und ausblenden oder verschieben. Außerdem lassen sich natürlich, wie bei Windows üblich, alle Fenster durch Klicken und Ziehen der Fensterränder skalieren.

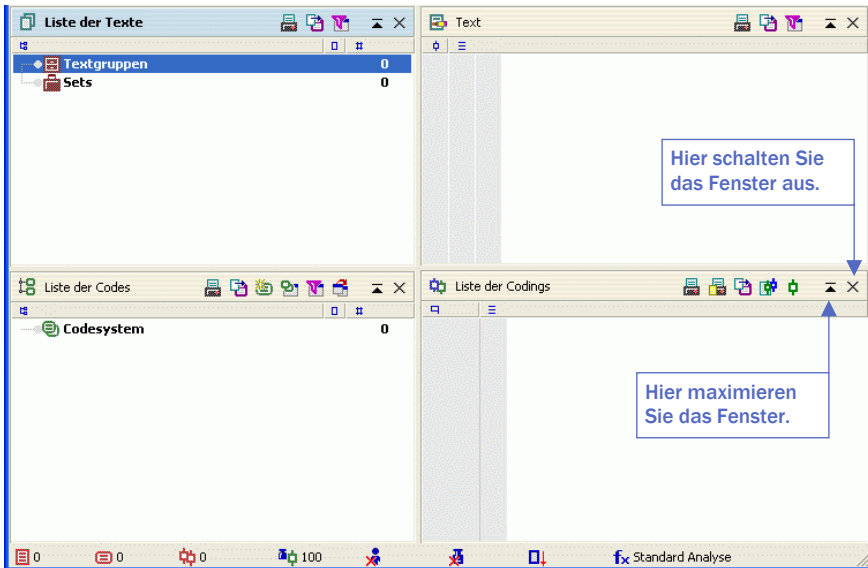


Abb. 4: Die vier Hauptfenster von MAXQDA

Die vier Hauptfenster haben folgende Funktionen:

- Die LISTE DER TEXTE (links oben) enthält eine Übersicht über alle Texte ihres Projektes. Hier sammelt sich ihr gesamtes Textmaterial und kann dort in verschiedene Textgruppen sortiert werden.

- ❑ Die LISTE DER CODES (links unten) enthält das Kategoriensystem mit den bisher erstellten Codes und Subcodes, sowie die Anzahl der zugeordneten Codings und die Farben der Codes.
- ❑ Im TEXT-BROWSER (rechts oben) wird jeweils ein Text aus der LISTE DER TEXTE angezeigt und kann bearbeitet werden, d.h. hier können Sie Textstellen markieren, Codes zuordnen oder Memos anheften.
- ❑ Die LISTE DER CODINGS (rechts unten) ist ein Resultatsfenster: Hier können Sie sich eine Auswahl von codierten Textsegmenten anzeigen lassen (Text-Retrieval).

Alle vier Fenster lassen sich auf verschiedene Art und Weise getrennt voneinander an- und ausschalten, so dass Sie jeweils das Bildschirmarrangement wählen können, das für Ihre Arbeit optimal ist.

1. Können Sie die vier Fenster über die Menüoption *Fenster* an- und ausschalten.
2. Können Sie die unterhalb der Menüleiste befindlichen Icons zum An- und Ausschalten verwenden.
3. Können Sie die in den jeweiligen Fenstern in der rechten oberen Ecke lokalisierten Schaltflächen nutzen, um das Fenster zu schließen. Dort finden Sie auch eine Schaltfläche zum Maximieren des Fensters, d.h. zum Vergrößern auf die volle Bildschirmgröße.

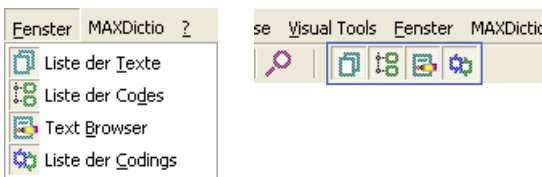


Abb. 5: Fenster per Menü oder per Icons an- und ausschalten

Unterhalb der Menüleiste befindet sich eine Symbolleiste, die den schnellen Zugriff auf Programmfunktionen ermöglichen. Die Buttons haben folgende Bedeutung:



Abb. 6: Übersicht über die Buttons der Symbolleiste

3. Die Texte

Sie können in **MAXQDA** Texte neu eingeben, Sie können Texte über die Windows-Zwischenablage einfügen oder Texte als Datei importieren. Der häufigste Fall ist, dass Sie bereits vorhandene Textdateien importieren wollen. **MAXQDA** importiert Textdateien nur dann, wenn diese im Rich-Text-Format (*.rtf) abgespeichert wurden. Texte können alle Arten von Objekten enthalten, z.B. Word-Tabellen, Fotos, Grafiken o.ä.

Wenn Sie eine normale Word-Datei (*.doc) einlesen wollen, müssen Sie diese zunächst mit Word in das RTF-Format umwandeln. Wählen Sie hierzu einfach in Word beim Speichern der Datei im Feld „Dateityp“ „Rich Text Format (*.rtf)“.

Achtung: Wenn Sie eine Textdatei in **MAXQDA** importieren wollen, darf diese **NICHT** gleichzeitig in einem anderen Programm (z.B. Word) geöffnet sein!

Den ersten Text importieren

Texte in **MAXQDA** zu importieren, ist intuitiv und einfach: Man klickt einen oder mehrere RTF-Texte im Windows-Explorer an und zieht sie einfach mit der Maus in die LISTE DER TEXTE hinein. Sie werden dann auf der höchsten Ebene, gleich unterhalb der Wurzel der LISTE DER TEXTE eingefügt. In der folgenden Abbildung ist zu erkennen, dass drei Texte („Interview Norbert“, „Interview Peter“ und „Interview Jan“) eingefügt wurden.

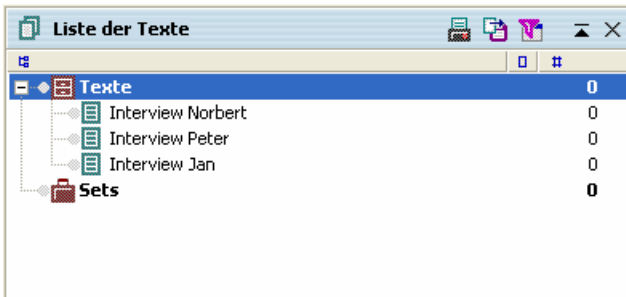


Abb. 7: Eingefügte Texte in MAXQDA

Alternativ zu diesem Verfahren können Sie auch die „Wurzel“ der LISTE DER TEXTE, nämlich den Schriftzug „Texte“ mit der rechten Maustaste anklicken und aus dem dann erscheinenden Kontextmenü die Option *Texte einfügen* auswählen. Im folgenden Dateidialog können Sie den gewünschten Text auswählen – ganz ähnlich, wie wenn Sie in Word eine Datei öffnen wollen.

Bewegt man die Maus auf einen Textnamen, erscheint nach kurzer Wartezeit ein Quick-Info, das Informationen enthält über die Größe des Textes, den Autor (d.h. den Nutzer, der den Text importiert hat) und das Datum des Imports.

Mehr als dieses Hineinziehen in **MAXQDA** muss man nicht tun, man kann sofort mit der Auswertung beginnen. Häufig wird man es aber – ähnlich wie bei einem Laufwerk auf dem Computer – vorziehen, etwas Ordnung zu schaffen und die Texte verschiedenen Ordnern zuzuweisen. Solche Ordner heißen in **MAXQDA** „Textgruppen“.

Einen Text zum Bearbeiten öffnen

Um einen Text ansehen und bearbeiten zu können, muss er ins Fenster TEXT-BROWSER geladen werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten.

1. Entweder Sie doppelklicken im Fenster LISTE DER TEXTE mit der linken Maustaste auf den betreffenden Textnamen oder
2. Sie klicken den Textnamen mit der rechten Maustaste an und wählen aus dem Kontextmenü die Option *Text öffnen*.

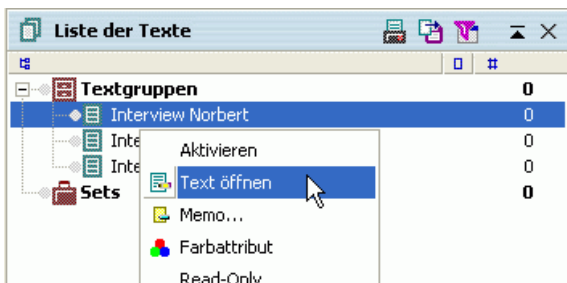


Abb. 8: Text öffnen mit Hilfe der rechten Maustaste

Der geöffnete Text wird durch ein besonderes Symbol (waagerechter Stift) im Fenster LISTE DER TEXTE hervorgehoben.

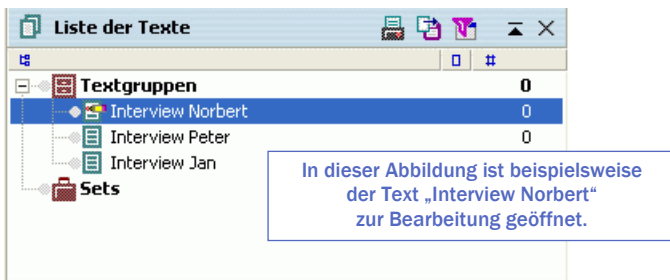


Abb. 9: Symbol an einem geöffneten Text

Nach dem Öffnen wird der Text ins Fenster TEXT-BROWSER geladen. Dort erscheint in der Titelzeile hinter dem Wort „Text“ der Name von Textgruppe und geöffnetem Text. Unmittelbar vor dem Text befindet sich eine Spalte mit der Absatz-Nummerierung.

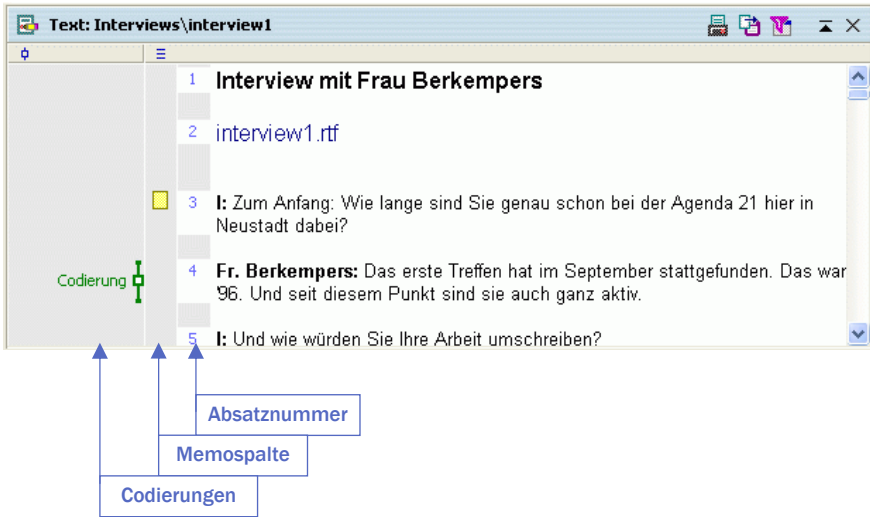


Abb. 10: Geöffneter Text im TEXT-BROWSER

RTF-Texte gliedern sich in eine bestimmte Anzahl von Absätzen. Ein Absatz oder Paragraph entspricht einem Absatz im Word-Programm, d.h. jeder Absatz wird durch Betätigen der Return-Taste beendet. Ein Absatz ist also der Text zwischen zwei Absatzmarken, wie sie sichtbar werden, wenn Sie in Word unter *Extras > Optionen* die Auswahl *Absatzmarken einblenden* auswählen.

Vor der Spalte mit der Absatz-Nummerierung erkennen Sie eine hellgraue, zunächst leere Spalte, in der später das Vorhandensein von Text-Memos angezeigt wird. Ferner existiert vor dem Text eine weitere leere graue Spalte, die später zur Visualisierung von Codierungen dient. Diese Spalte kann alternativ links oder rechts vom Text dargestellt werden, indem man sie mit der linken Maustaste anklickt und dann an die gewünschte Stelle zieht.

Textgruppen erzeugen

Ein **MAXQDA**-Projekt kann aus einer oder mehreren Textgruppen bestehen. Textgruppen funktionieren im Prinzip wie Ordner im Windows-Explorer. Um eine neue Textgruppe zu erzeugen, gehen Sie wie folgt vor.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche *Texte*.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Neue Textgruppe*. **MAXQDA** schlägt zunächst immer einen Namen vor: als erstes „Gruppe 1“, dann „Gruppe 2“, „Gruppe 3“ usw.
3. Sie können den Namen übernehmen oder – besser noch – einen aussagekräftigen Namen bestimmen. Im Beispiel wählen wir als Bezeichnung für die Textgruppe „Experten“.

Durch Rechtsklick auf eine bestehende Textgruppe und Wahl der Option *Textgruppe umbenennen* kann diese jederzeit umbenannt werden. Die Zahl der Textgruppen ist in **MAXQDA** nicht beschränkt. Für unser Beispiel haben wir zusätzlich eine zweite Textgruppe namens „Akteure“ angelegt.

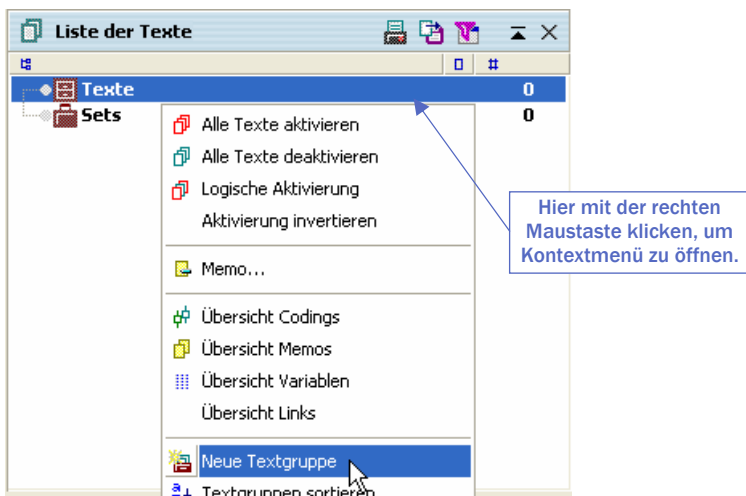


Abb. 11: Eine neue Textgruppe erstellen

Im Fenster **LISTE DER TEXTE** werden die Textgruppen durch geöffnete Karteikästen symbolisiert. Wenn Sie später mit einer bestimmten Textgruppe arbeiten wollen, müssen Sie die zugehörige Zeile mit dem Namen der Textgruppe einfach mit der rechten Maustaste anklicken.

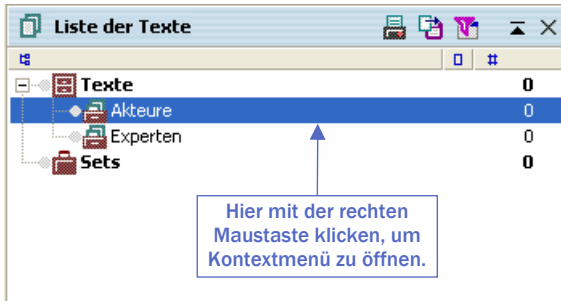


Abb. 12: Mit Textgruppen arbeiten

Text in Textgruppen importieren

Eine Textgruppe haben Sie im vorigen Schritt bereits erzeugt; nun können Sie auch Texte in diese Textgruppe einlesen. Am besten versuchen Sie dies mit dem Beispieltext „interview1.rtf“, der zusammen mit dem **MAXQDA**-Programm im Unterordner „Examples\Ger“ installiert wird:

1. Klicken Sie die Textgruppe „Akteure“ mit der rechten Maustaste an.
2. Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Texte Einfügen* aus.
3. Wählen Sie in der Windows-Dateimaske den Text „interview1.rtf“ aus, der sich im **MAXQDA**-Unterordner „Examples/Ger“ befindet.

MAXQDA fügt den Text unterhalb der Textgruppe ein. Das Fenster **LISTE DER TEXTE** sieht jetzt folgendermaßen aus:

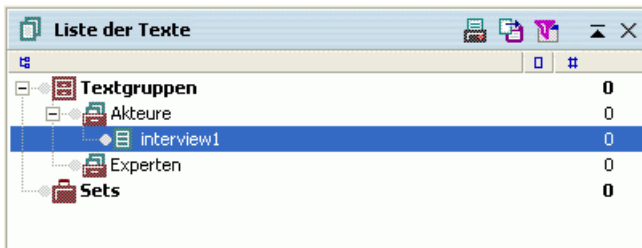


Abb. 13: Importierter Text im Fenster LISTE DER TEXTE

Das Rich-Text-Format

MAXQDA bearbeitet nur Texte im Rich-Text-Format (RTF), das Ihnen in allen herkömmlichen Textverarbeitungsprogrammen zur Verfügung steht.

Um einen eigenen Text einzufügen, müssen Sie diesen zunächst mittels Ihres Textverarbeitungsprogramms in das RTF-Format konvertieren. In Microsoft Word funktioniert dies so:

Öffnen Sie in Word das gewünschte Text-Dokument (DOC-Datei), wählen Sie im Dateimenü „Speichern unter“ und stellen Sie als Dateityp „Rich Text Format (*.rtf)“ ein.

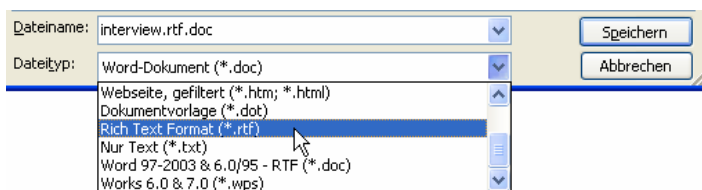


Abb. 14: Dokument im Rich Text Format speichern

Der Text kann sich an irgendeiner Stelle Ihrer Festplatte, auf Diskette oder irgendwo im Netzwerk befinden.

Das RTF-Format erlaubt die Übernahme der meisten Transkriptionssysteme, so dass in dieser Hinsicht keine speziellen Überlegungen notwendig sind. Überlegen muss man hingegen, ob man bestimmte Teile des Textes als Texteinheiten behandeln will. Wenn das der Fall ist, sollte man solche Einheiten als jeweils eigene Absätze formatieren, also jeweils mit der Return-Taste beenden.

Die wesentlichen Punkte beim Textimport von RTF-Dateien sind:

- Alle Textauszeichnungen wie Fettdruck, Kursivdruck etc. bleiben erhalten.
- Alle Schriftarten und Schriftgrößen werden übernommen.
- Auch Absatzformatierungen wie linker und rechter Einzug bleiben erhalten, nicht jedoch der Zeilenabstand.

- ❑ Eingebettete Objekte (z.B. Fotos, Grafiken, Audio-Objekte etc.) werden normalerweise beim Import übersprungen. **MAXQDA** ist aber in der Lage, auch Bilder und Grafiken zu importieren, wenn man dies im Optionsmenü (*Projekt > Optionen*) einstellt.

Beim Import von Grafiken im JPG- oder GIF-Format ist zu beachten, dass diese Formate einen hochgradigen Komprimierungsgrad besitzen, d.h. die Grafiken können unter Umständen als Bitmap - und in dieser Form verarbeitet sie **MAXQDA** - sehr groß sein. Insofern sollte mit der Verwendung von Grafiken und Bildern sehr sparsam umgegangen werden. **MAXQDA** ist kein Programm zur Archivierung von Bildern, schon ein einziges Foto einer modernen Digitalkamera kann im RTF-Format mehrere Megabyte Größe aufweisen und die Geschwindigkeit des Programms spürbar beeinträchtigen.

Word-Tabellen werden in **MAXQDA** 2007 problemlos importiert.

Tipps:

Zusätzlich besteht auch die Möglichkeit andere Texte oder Textstellen (z.B. aus PDF-Dateien, Internetseiten, Powerpoint-Folien u.v.m) über die Zwischenablage per Copy & Paste einzufügen.

Jeder Text kann nachträglich verändert werden, indem man den betreffenden Text öffnet und in der Symbolleiste das Symbol Edit-Modus ein-/ausschalten betätigt (Icon: Textseite mit „A“ im Vordergrund). Dann können Sie beliebige Änderungen, Zusätze und Einträge am Text vornehmen.

Text direkt in MAXQDA eingeben

Man kann in **MAXQDA** auch direkt einen neuen Text erstellen, also in den TEXT-BROWSER hineinschreiben bzw. transkribieren, oder per Copy & Paste aus einer beliebigen Quelle (Internet, Word, Wordstat, Excel, etc.) einfügen.

Um einen neuen Text eingeben zu können, muss zunächst ein leerer Text in die LISTE DER TEXTE eingefügt werden. Dazu wählen Sie nach einem Rechtsklick auf die gewünschten Textgruppe (oder die Wurzel der LISTE DER TEXTE) die Option *Text erstellen*. Dadurch wird ein neuer Text mit dem Namen „Text n“ erzeugt („n“ entspricht einer fortlaufenden Nummer in der LISTE DER TEXTE). Nachdem man den Leertext erzeugt



hat, erscheint in der Titelzeile des TEXT-BROWSERS hinter dem Wort „Text“ der Name von Textgruppe und Text. Es stehen zwei Modi zur Textbearbeitung zur Verfügung:

- der Codier-Modus - zum Markieren von Textstellen und Zuordnen von Codes sowie zum Anfertigen von Text-Memos
- der Edit-Modus - zum Neuerstellen oder Editieren eines Textes, d.h. um Tippfehler zu verbessern, Textstellen zu ergänzen oder zu löschen

Standardmäßig ist nach dem Öffnen des Textes der Codier-Modus aktiviert. Um den Edit-Modus einzuschalten, klicken Sie wie in Abb. 15 gezeigt auf das Edit-Modus-Symbol in der Codierleiste. Nun stehen Ihnen auch die aus Word bekannten Funktionen zur Auswahl von Schriftart und -größe, Fettdruck und Unterstreichen sowie zur Wahl der Schriftfarbe zur Verfügung.

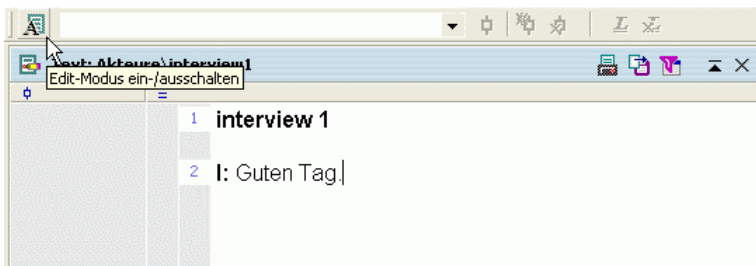


Abb. 15: Den Edit-Modus einschalten

Der editierte Text wird automatisch gespeichert, wenn Sie wieder in den Codier-Modus wechseln oder wenn Sie einen anderen Text in das Fenster TEXT-BROWSER laden. Ob Sie sich im Codier-Modus oder im Editiermodus befinden, lässt sich sofort an der Bildschirmansicht erkennen: Im Codier-Modus sehen Sie die Quickliste der zuletzt benutzten Codes, im Editiermodus erscheint an dieser Stelle die Liste der verfügbaren Schriften.

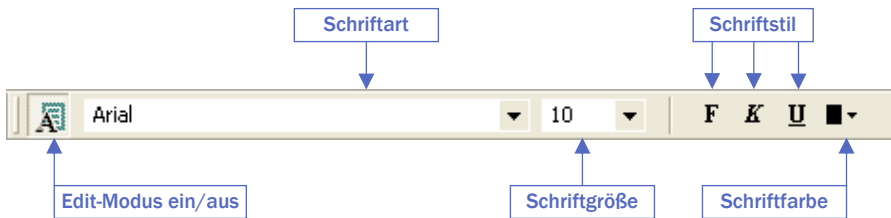


Abb. 16: Symbolleiste im Edit-Modus

Wenn Sie im Edit-Modus Veränderungen am Text vornehmen, können diese mittels der UNDO- bzw. der UNDO ALL-Funktion (im Menü *Bearbeiten* oder via Icon) rückgängig gemacht werden, allerdings nur so lange, wie Sie sich im Edit-Modus befinden.

Sobald der Edit-Modus verlassen wird, speichert **MAXQDA** den veränderten Text ab.

Man sollte es vermeiden, im Edit-Modus zu codieren, sondern diesen nur für das Editieren eines Textes anschalten und anschließend wieder in den Codier-Modus wechseln.

Tipps:

Wenn Sie ein Interview transkribieren wollen, das digital vorliegt oder das Sie nachträglich digitalisieren können, so können Sie mit der kostenfreien Transkriptionssoftware „f4“ und einem separat erhältlichen Fußschalter direkt in **MAXQDA** transkribieren und das Abspielen der Tondatei mit dem Fuß steuern – sehr komfortabel und zeitsparend (www.audiotranskription.de).

Ein neuer Text kann auch mit dem Short-Cut „Strg+t“ erstellt werden. Dieser Short-Cut erzeugt an erster Position in der LISTE DER TEXTE einen neuen Text und öffnet diesen Text gleichzeitig im Edit-Modus im Textfenster, so dass Sie direkt mit dem Schreiben/Einfügen beginnen können. Selbstverständlich können Sie diesen so neu erstellten Text mit der Maus an eine beliebige Stelle Ihres Textsystems verschieben (auch in eine andere Textgruppe).

Texte oder Objekte aus der Zwischenablage einfügen

Textpassagen aus PDF-Dateien, Powerpoint-Folien und Word-Dateien u.v.m. lassen sich in **MAXQDA** einfach über die Zwischenablage per



Copy & Paste, sowie per Drag & Drop einfügen. Voraussetzung dafür ist, dass Sie in **MAXQDA** einen entsprechenden Zieltext (leerer oder bestehender Text) öffnen und dort den Edit-Modus einschalten. Markieren Sie danach die gewünschte Textpassage oder das gewünschte Objekt (z.B. Tondatei im Windows-Explorer oder Text aus dem Internet) und kopieren Sie es mit Strg+c in die Zwischenablage. Anschließend können Sie sie es mit Strg+v im TEXT-BROWSER-Fenster in **MAXQDA** einfügen.

Noch einfacher geht's per Drag & Drop: markieren Sie den gewünschten Textabschnitt und ziehen Sie ihn mit gedrückter (linker) Maustaste in das Textfenster von **MAXQDA**.

Wichtig: Bedenken Sie, dass vor allem Bild- und Tondateien Ihr Projekt enorm vergrößern können. Sie sollten daher stets an die Möglichkeit denken, externe Links zu verwenden. Dadurch bleiben die Dateien im unmittelbaren Zugriff, ohne die Projektgröße zu beeinflussen.

Externe Links können einfach in einen bestehenden Text eingefügt werden. Markieren Sie die Stelle, wo der Link eingefügt werden soll (z.B. ein Wort), klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option *Externen Link einfügen*. Jetzt muss nur noch die gewünschte Datei im Windows-Dateidialog ausgewählt werden.

Tipp:

Um Internetseiten mit Fotos und Grafiken zu importieren, kopieren Sie diese zuerst nach Word, und speichern sie dort im Rich-Text-Format (*.rtf) ab oder markieren die gewünschten Textteile und kopieren Sie in die Zwischenablage. Jetzt können Sie diesen Text wie gewohnt in MAXQDA einlesen oder aus der Windows-Zwischenablage einfügen. Da viele Internetseiten aus sehr großen und verschachtelten Tabellen bestehen, werden diese nach einem Import dieser Seiten, in einer Vielzahl von Programmen häufig ungünstig dargestellt. Dies betrifft auch MAXQDA.

4. Die Codes

Eine der zentralen Funktionen von **MAXQDA** ist die Möglichkeit, Codes (Kategorien) zu Textpassagen zuzuordnen. Das Kategoriensystem wird im Fenster LISTE DER CODES dargestellt. Zu Beginn der Arbeit ist dieses Fenster noch leer, es enthält lediglich eine Schaltfläche CODESYSTEM und ein grünes Symbol: Beides können Sie mit der Maus anklicken. Ein Code in **MAXQDA** ist eine maximal 64 Zeichen lange Zeichenkette (String), die markierten Abschnitten des geöffneten Textes zugeordnet werden kann. Das Fenster LISTE DER CODES besitzt in der Kopfzeile eine Toolbar, in der häufig benutzte Funktionen direkt angeklickt werden können.

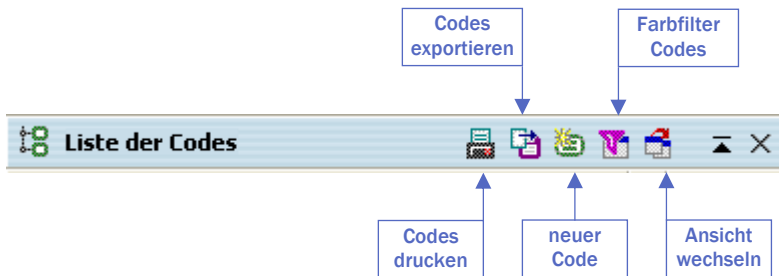


Abb. 17: Toolbar im Fenster LISTE DER CODES

In der Sprache der empirischen Sozialforschung handelt es sich bei einem Code um eine inhaltliche Kategorie, ein analytisches Instrument zur systematischen Auswertung der Daten.

In **MAXQDA** kann ein hierarchisches Kategoriensystem mit bis zu 10 Ebenen definiert werden. Die Zahl der Codes ist nicht begrenzt. Jedem Code und Subcode kann ein Farbattribut zugeordnet werden.

Die Entwicklung von Codes geschieht benutzergesteuert, wird also nicht automatisch von **MAXQDA** vorgenommen.

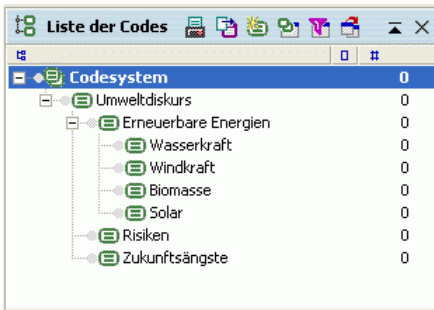


Abb. 18: Beispiel für einen Codebaum im Fenster LISTE DER CODES

Der Vorgang des Zuordnens von Textpassagen (oder auch Objekten) zu einem oder mehreren Codes heißt Codieren. Einzelnen Codes zugeordnete Textstellen heißen Codings bzw. codierte Segmente.

Unabhängig vom Codierprozess kann man sich jederzeit gezielt bestimmte Codings wieder anzeigen und listen lassen (Text-Retrieval).

Das Codesystem von MAXQDA weist u.a. folgende Merkmale auf:

- Es kann ein hierarchisches System von Codes definiert werden.
- Die Zahl der Codes ist nicht begrenzt.
- Die Hierarchieebenen können bis zu zehn Stufen tief gestaffelt werden.
- Codes erhalten ein Farbattribut.
- Codes erhalten eine Identifikationsnummer.

Codes und Subcodes definieren

Auf dem Bildschirm wird das Codesystem als Baumstruktur dargestellt. Es ähnelt der bekannten Darstellung von Dateiordnern im Windows-Explorer. Codes, die untergeordnete Subcodes besitzen, sind an einem kleinen Plus- bzw. Minuszeichen vor dem Code zu erkennen. Durch Klicken auf dieses Zeichen werden die Subkategorien ausgeblendet bzw. sie werden eingeblendet, wenn sie vorher nicht sichtbar waren.

Mit der Definition eines Codes wird, bildlich gesprochen, eine Schublade eingerichtet, in die später beliebig viele Textpassagen einsortiert wer-

den können. Die Aufschrift der Schublade, d.h. der Name des Codes, lässt sich auch im Nachhinein noch verändern, ohne dass dies Auswirkungen auf den Inhalt der Schublade hätte. Für Dokumentationszwecke lässt sich die LISTE DER CODES ausdrucken und exportieren.

Um in der LISTE DER CODES einen neuen Code auf der obersten Ebene zu erstellen, können Sie entweder auf das Symbol NEUEN CODE EINFÜGEN in der Toolbar klicken, die Tastenkombination Alt+n nutzen oder mit der rechten Maustaste auf das Codesystem klicken (s. Abb. 20) und dort diese Option wählen.

Im folgenden Dialogfenster können Sie den Namen des neuen Codes eingeben, diesem eine Farbe zuordnen und gleich ein Code-Memo verfassen.

Als erstes definieren wir nun probeweise einen Code „Machbarkeit“ und anschließend einen Code „Wunschprojektion“.

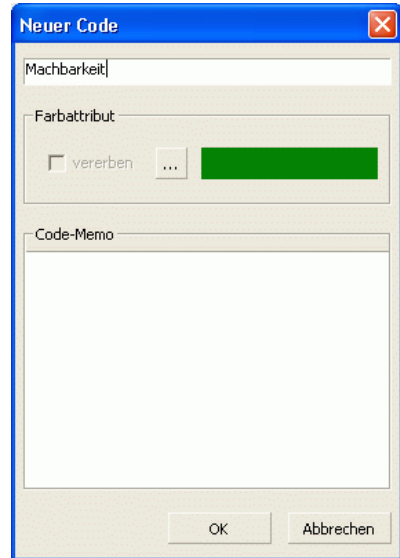


Abb. 19: Neuen Code eingeben

Neu definierte Codes werden immer von oben in das Kategoriensystem eingefügt. Das gilt auf allen Ebenen der Hierarchie.

Um untergeordnete Codes zu definieren, muss zunächst die übergeordnete Kategorie mit der rechten Maustaste angeklickt werden. Dann verfährt man wie bei der Neudefinition von Level-0-Codes, also entweder das Symbol in der Toolbar anklicken, Alt+n drücken oder die Option aus dem Kontextmenü wählen.

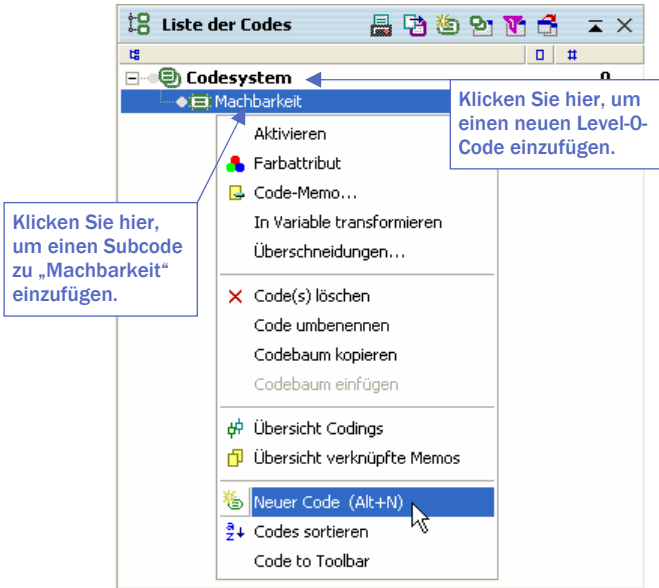


Abb. 20: Einen neuen Code einfügen

Auf diese Weise wollen wir für den Code „Machbarkeit“ zwei Subkategorien einfügen, und zwar die Codes:

- ökologisch
- ökonomisch

Das Codesystem kann nach Belieben durch Verschieben der Codes mit der Maus umsortiert werden. Codes werden angeklickt und bei gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Stelle verschoben. Will man einen Code zum Subcode eines anderen Codes machen, muss die Shift-Taste gedrückt werden, während man den Code mit der Maus an die gewünschte Stelle bewegt.

Ferner gibt es die Möglichkeit, das Codesystem oder Teile desselben alphabetisch zu sortieren. Auf jeder Ebene offeriert das Kontextmenü eine Option *Codes sortieren*, mit der die unterhalb befindlichen Codes in aufsteigender Reihenfolge von A bis Z geordnet werden können.

Tipp:

Mit dem Short-Cut Alt+n können Sie sofort einen neuen Code eintippen.

Codes Farben zuweisen

Codes können beliebige Farbattribute zugewiesen werden. Dies geschieht am besten sofort bei der Definition von Codes oder später per Rechtsklick auf den gewünschten Code und Auswahl der Option Farbattribut.

Die Verwendung von Farben hat in **MAXQDA** eine analytische Funktion: Mit ihrer Hilfe können Sie systematische Unterschiede zwischen Codes unmittelbar visualisieren. Die zugrunde liegende Systematik der Farben ist von der ForscherIn frei gestaltbar; die Wahl kann also z.B. nach inhaltlichen (Thema A = blau; Thema B = gelb, etc.), methodischen (phänomenologische Codes = rot; theoretische Codes = magenta) oder anderen Gesichtspunkten erfolgen. Bei der Auswertung von Fokusgruppen kann man bspw. den verschiedenen Sprechern unterschiedliche Farben zuweisen.

Bei der Definition von Subcodes besteht die Möglichkeit, die Farbe des übergeordneten Codes zu vererben. Dazu muss lediglich das entsprechende Kontrollfeld bei der Definition des Subcodes angeklickt werden.

Code-Memos

An Codes können Memos angeheftet werden. Dies kann auch bereits bei der Definition eines Codes geschehen oder später, indem per Rechtsklick auf den gewünschten Code und mittels Auswahl der Option *Code-Memo*.

Code-Memos haben eine wichtige Funktion, insbesondere bei Teamarbeit: Hier können Sie Definitionen und Ankerbeispiele hinterlegen, auf die jederzeit sofort zugegriffen kann (siehe hierzu auch: Kapitel 7 „Die Memos“).

5. Das Codieren

Die Zuordnung von Codes zu Textpassagen wird in MAXQDA als „Codieren des Textes“ bezeichnet.

Die kleinste Einheit für die Zuordnung von Codes ist ein Zeichen.

In den meisten Fällen wird man aber wohl mindestens ein Wort als kleinste Einheit des Codierens wählen.

Zu einem Text bzw. Textabschnitt können beliebig viele Codes zugeordnet werden, auch die Zahl der codierten Segmente pro Text ist nicht begrenzt. Code-Zuordnungen können sich beliebig überlappen oder ineinander verschachtelt sein.

Markierte Segmente können Sie jederzeit in die Windows-Zwischenablage kopieren. Dies geschieht einfach, wie in Windows üblich mittels der Tastenkombination Strg+c, über das Kontextmenü (rechte Maustaste) oder über die Menüoption *Bearbeiten > Kopieren*.

Das Codieren kann auf unterschiedliche Weise erfolgen, in jedem Fall muss zuerst eine Textpassage des geöffneten Textes mit der Maus markiert werden. Damit ist beispielsweise folgende Ausgangssituation geschaffen:

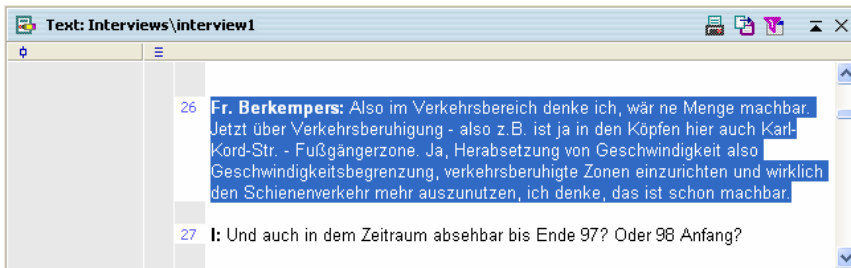


Abb. 21: Eine Textpassage wurde markiert

MAXQDA stellt unterschiedliche Codierfunktionen zur Verfügung:

- Klassisches Codieren:* einem ausgewählten Textabschnitt wird ein Code zugewiesen
- Freies Codieren:* Im Stil der Grounded Theory wird einer Textstelle ein neuer (freier) Code zugeordnet.

- ❑ *Gezielte, selektive Codierung*: Texte werden gezielt auf das Vorkommen eines oder mehrerer vorab ausgewählter Codes durchgearbeitet und ggf. codiert.
- ❑ *In-Vivo-Codieren*: Ein im Text vorkommender (besonders aussagekräftiger) Begriff wird als Code definiert, ins Codesystem übernommen und die Textstelle wird gleichzeitig diesem Code zugeordnet.
- ❑ *Codieren mittels Farbmarkierung*: Analog zur traditionellen „computerlosen“ analysierenden Textlektüre, können Textstellen farblich markiert und nach der farblichen Zuweisung codiert werden (RED, GREEN, BLUE oder MAGENTA).

Im Folgenden wird detailliert beschrieben, wie die verschiedenen Codiervarianten gehandhabt werden. Die meisten der beschriebenen Funktionen stehen auch im Kontextmenü zur Verfügung, das als Pop-up-Menü erscheint, sobald Sie im Bereich der Textmarkierung einen rechten Mausklick ausführen.

1. Klassisches Codieren mittels Drag & Drop

Man bewegt die Maus in den Bereich des markierten Segments, drückt die linke Maustaste und bewegt die Maus bei gedrückter Maustaste in die LISTE DER CODES zum gewünschten Code. Dort lässt man die Maustaste los und lässt die Codierung gewissermaßen fallen. Damit wird das Segment codiert, was man auch sofort an der nun in der Codierungsspalte eingefügten Visualisierung erkennen kann.

Alternativ können Sie auch genau umgekehrt verfahren, d.h. den gewünschten Code mit der Maus zur markieren Textstelle ziehen. Eine Textstelle kann auch mehreren, unterschiedlichen Codes zugeordnet werden.

2. Codieren mittels des Kontextmenüs des ausgewählten Codes

Man bewegt die Maus in die LISTE DER CODES zum gewünschten Code und klickt diesen mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü wählt man die Option *Codieren*. Damit wird das markierte Segment codiert. An der Codierungsspalte im Fenster TEXT-BROWSER lässt sich dies sofort erkennen.



3. Gleichzeitig mit mehreren Codes codieren

Aktivieren Sie im Codesystem die Codes (Strg+linke Maustaste), die Sie der betreffenden Textstelle zuordnen wollen, klicken Sie im Bereich des markierten Textes mit der rechten Maustaste und wählen Sie die Option *Codieren mit Selektion*.

4. Freies Codieren mittels Tastaturkürzel

Wenn Sie eine Textpassage mit einem Code versehen wollen, der bisher nicht in der LISTE DER CODES existiert, sollten Sie das Tastenkürzel Strg+w benutzen. Ein Dialogfenster öffnet sich und Sie können den Namen dieses neuen Codes eintippen. Der Code wird dann als neuer Level-0-Code in die LISTE DER CODES eingefügt. Ggf. können Sie diesen Code dann später innerhalb des Codesystems verschieben.

5. Gezieltes, selektives Codieren mittels der Quickliste der Codes

Oberhalb des Fensters TEXT BROWSER befindet sich in der Codierleiste eine Liste der zuletzt verwendeten Codes. Immer dann, wenn ein Codiervorgang stattfindet, wird der betreffende Code oben in diese Quick-Codelisteliste eingefügt. Klickt man auf die direkt rechts neben der Quickliste befindliche Schaltfläche – als Tool-Tipp erscheint hier „Codieren“ – so wird der im Fenster angezeigte Code zugeordnet. Dies ermöglicht es, einen Text auf das Vorkommen einer bestimmten Kategorie hin durchzusehen und entsprechende Textstellen gleich zu codieren, ohne dass man jeweils erneut einen Code auswählen muss.

6. In-Vivo-Codieren mittels Quickbutton

Eine weitere Möglichkeit des Codierens ist durch die Möglichkeit des so genannten In-Vivo-Codierens gegeben. Wird beispielsweise das Wort „Praxischock“ markiert und anschließend der im Kopf des Textfensters lokalisierte Button IN-VIVO-CODIEREN angeklickt, dann wird das Wort „Praxischock“ neu in die LISTE DER CODES eingefügt und die Textstelle mit eben diesem Wort codiert.

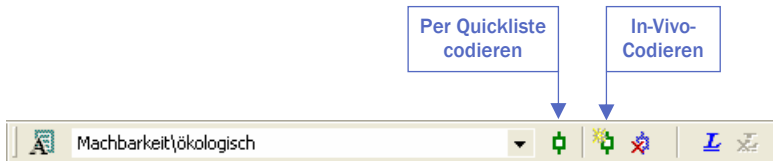


Abb. 22: Codieren per Quickliste und In-Vivo-Codieren

In-Vivo-Codieren kann ebenfalls mittels des Short-Cuts Strg+i erfolgen. Wenn Sie eine Textpassage und nicht nur das betreffende Wort selbst mit einem In-Vivo-Code codieren wollen, führen Sie zunächst das In-Vivo-Codieren des betreffenden Wortes durch. Danach markieren Sie die gewünschte Textpassage, die das Wort enthält, in den gewünschten Grenzen und klicken auf den Quickbutton CODIEREN (nicht erneut In-Vivo-Codieren!). **MAXQDA** erweitert daraufhin automatisch das codierte Segment.

7. Codieren mittels Farbmarker

Analog zur computerlosen Textlektüre können Sie Textstellen farbig markiert (mit den vier Markerfarben RED, GREEN, BLUE oder MAGENTA). Diese Vorgehensweise empfiehlt sich für eine erste grobe Durchsicht des Datenmaterials: Sie möchten wichtige oder bemerkenswerte Stellen festhalten ohne bereits zu entscheiden, warum und wofür diese wichtig sind. Die Farbcodierfunktion steht in der Color-Coding-Bar zur Verfügung.



Abb. 23: Color-Coding-Bar

Diese Toolbar muss allerdings im Menü *Fenster* aktiviert sein. Das Vorgehen im Einzelnen: Markieren Sie – wie Sie es mit einem Textmarker machen würden – ein Textsegment und klicken Sie auf die gewünschte Farbe, z.B. rot, in der Color-Coding-Bar. Nun wird dieses Textsegment dem Code RED zugeordnet (bei der ersten Zuweisung wird dieser Code automatisch erstellt und an oberster Stelle des Codesystems eingefügt), außerdem wird der Text in rot dargestellt.

Später können Sie dann diese grob-codierten Segmente (bleiben wir beim Beispiel RED) gezielt auf ausgewählte Codes verteilen, indem Sie sich mithilfe der Aktivierungsfunktion (siehe Kapitel 6 „Text-Retrieval“)



nur die RED codierten Textstellen Ihrer Texte im Fenster LISTE DER CODINGS anzeigen lassen. Diese können nun einfach per Drag & Drop auf verschiedene Codes Ihres Codesystems verteilt werden (ziehen Sie dazu die Quellkarte auf den gewünschten Zielcode).

Visualisierung von Codierungen

Im Codierungssektor vor dem Text kann man sofort die Visualisierung des gerade neu codierten Segmentes erkennen. Die Visualisierung der codierten Segmente erfolgt in der Farbe, die man dem Code zugeordnet hat (default= grün). Auch im nachhinein kann man Codes via Kontextmenü im Fenster LISTE DER CODES ein Farbattribut zuweisen.

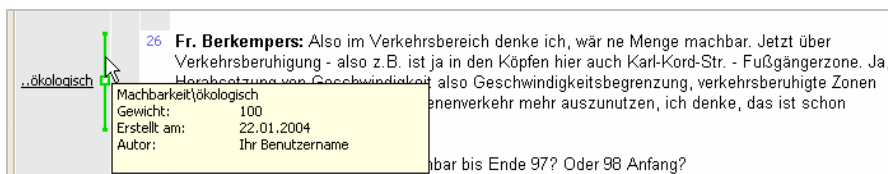


Abb. 24: Tool-Tipp an der Visualisierung einer Codierung

Wenn Sie den Mauszeiger über einem Codierungsstreifen positionieren, erscheint ein Tool-Tipp mit Angaben über den Code, dessen Gewicht, sein Erstelldatum und über den Autor. Durch einen Klick auf die Visualisierung wird in der LISTE DER CODES der aktuelle Code grau hinterlegt und Sie können ihn sofort im Codebaum lokalisieren.

Wollen Sie nur bestimmte Codierungen anzeigen lassen, haben Sie in **MAXQDA** eine Vielzahl von Auswahlmöglichkeiten. Mit einem Klick der rechten Maustaste in den grauen Bereich des Codierungssektors öffnet sich ein Kontextmenü (Abb. 25).

Sie können nun auswählen, ob nur die Visualisierungen

- von aktivierten Codes,
- von Codes eines bestimmten Benutzers oder
- von Codes mit einem bestimmten Farbattribut angezeigt werden.

Alle Optionen lassen sich beliebig kombinieren und es ist ebenso möglich, alle Visualisierungen auszublenden. Zusätzlich kann man die Titel sowie den Autor und das Datum im Tool-Tipp ein- und ausblenden.

Das Auswahlfenster für die Visualisierung erscheint auch, wenn Sie auf das Symbol FILTER: CODES in der Toolbar des TEXT-BROWSERS klicken.



Abb. 25: Kontextmenü im Codierungssektor

Codierungen löschen

Klickt man mit der rechten Maustaste das kleine quadratische Symbol in der Mitte des Codierungsstreifens eines codierten Segmentes an, erscheint ein Kontextmenü. Dort kann man die Codierung jederzeit wieder löschen.

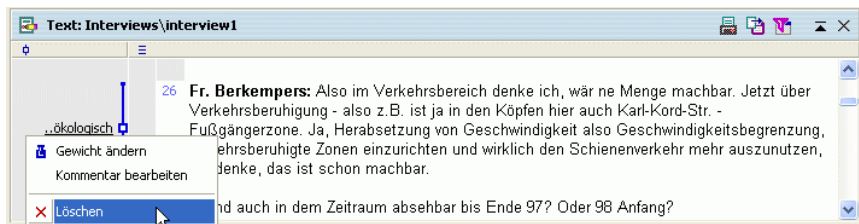


Abb. 26: Kontextmenü an der Codierungs-Visualisierung



Kommentar (Label) für ein codiertes Segment schreiben

Zu jedem Coding können Sie einen kurzen Kommentar (Label) eingeben. Dies kann bspw. eine kurze Zusammenfassung sein oder ein Hinweis auf die Besonderheit der Textstelle. Kommentare werden im Tool-Tipp angezeigt, der erscheint, wenn Sie die Maus über den Codierungsstreifen bewegen.

Wenn Sie mit der Maus auf das kleine quadratische Symbol in der Mitte des Codierungsstreifens doppelklicken, erscheint ein Eingabefeld, in das Sie Ihren Kommentar hineinschreiben können.

Ob ein codiertes Segment einen Kommentar besitzt, erkennen Sie daran, dass das Quadrat in der Mitte des Codierstreifens vollflächig mit der Codifarbe gefüllt ist, während ansonsten nur die Ränder des Quadrats farbig dargestellt werden.

Wenn Sie Codings in **MAXMaps**, dem Mapping Tool von **MAXQDA** einfügen, wird der Kommentar als Label verwendet, d.h. eine sorgfältige und prägnante Kommentierung von Codings erleichtert die Verständlichkeit von später erstellten Maps.

Codes löschen

Sie können jederzeit Veränderungen an Ihrem bestehenden Codesystem vornehmen. Wenn Sie für einen Code keine Verwendung mehr haben, können Sie ihn über einen Rechtsklick und Auswahl der Option *Code löschen* entfernen, dabei werden alle zugeordneten Codings ebenfalls gelöscht.

Achtung: Wenn der Code Subcodes besitzt, so werden diese ebenfalls gelöscht. Der Löschvorgang ähnelt dem Absägen eines Astes an einem Baum: Alle von diesem Ast abgehenden Verzweigungen sind ebenfalls betroffen.

Struktur des Codesystems ändern

Die Struktur Ihres Kategoriensystems können Sie ändern, indem Sie Codes verschieben. Ziehen Sie dazu einfach den gewünschten Code mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Stelle des Codebaums.

Wichtig: Wenn Sie einen Code einem anderen Code unterordnen wollen (Subcode erzeugen), halten Sie beim Verschieben des Codes die Shift-Taste gedrückt und lassen Sie die Maus auf dem Zielcode los.

Teile des Codesystems kopieren

Es kommt häufig vor, dass Codes die gleichen Subcodes besitzen. Angenommen man habe zwei Codes „Einstellungen“ und „Verhalten“ und möchte jeweils die Subcodes „Beruf“, „Politik“ und „Familie“ definieren. **MAXQDA** erspart einem die Arbeit, die Subcodes zweimal eingeben zu müssen. Man definiert zunächst die drei Subcodes beim Code „Einstellungen“, wählt dann im Kontextmenü die Funktion *Codebaum kopieren*, definiert anschließend den Code „Verhalten“ und wählt im Kontextmenü die Option *Codebaum einfügen*.

Diese Option erweist sich als besonders praktisch, wenn man mit mehreren unabhängigen Codierern arbeiten will und jeweils unterhalb der Codierer das komplette Kategoriensystem zur Verfügung haben will.

Sie können jederzeit Veränderungen an Ihrem bestehenden Codesystem vornehmen. Wenn Sie für einen Code keine Verwendung mehr haben, können Sie ihn über einen Rechtsklick und Auswahl der Option *Code löschen* entfernen, dabei werden alle zugeordneten Codings ebenfalls gelöscht.



6. Das Text-Retrieval

Das Wiederfinden von Textsegmenten, die man zuvor codiert hat, wird allgemein als Text-Retrieval bezeichnet. Das Prinzip des Text-Retrievals in **MAXQDA** ist denkbar einfach: **Für alle aktivierten Texte werden die Textsegmente der aktivierten Codes im Fenster LISTE DER CODINGS zusammengestellt.**

Die Auswahl von Texten erfolgt in der LISTE DER TEXTE, die Auswahl von Codes im Codesystem. Die Aktivierung ist ein zentrales Funktionsprinzip in **MAXQDA**, das hoch selektive Zugriffe auf die Daten erlaubt und auch bei sehr großen Projekten und komplexen Suchen eine unvermindert effiziente und schnelle Analyse ermöglicht. Der Aktivierungszustand von Texten und Codes wird visualisiert: **Die Namen von aktivierten Texten werden in rot, die von deaktivierten in blau-grün dargestellt. Zudem weist ein kleiner roter Pfeil auf aktivierte Codes und Texte hin.**

Texte aktivieren

Im Fenster LISTE DER TEXTE werden für die Textgruppe des geöffneten Projekts alle zugehörigen Texte aufgeführt.

Um einen einzelnen Text zu aktivieren, gibt es zwei Wege:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Textnamen und wählen Sie danach im Kontextmenü die Option *Aktivieren* oder
2. halten Sie die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie dann nacheinander mit der linken Maustaste auf die gewünschten Texte.

Texte der gleichen Textgruppe können Sie auf einen Schlag aktivieren, am einfachsten, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste den Textgruppennamen mit der linken Maustaste anklicken.

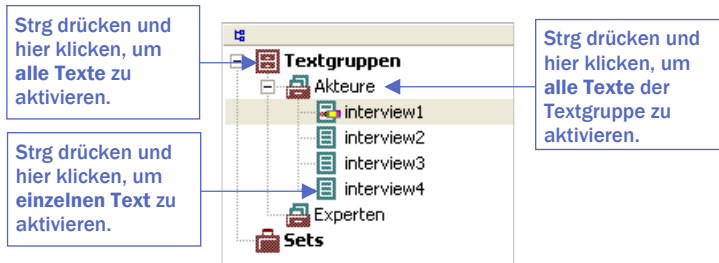


Abb. 27: Texte per Strg+Mausklick aktivieren

Codes aktivieren

Die Aktivierung von Codes geht auf die gleiche Weise wie die Aktivierung von Texten vonstatten. Entweder Sie klicken den gewünschten Code mit der rechten Maustaste an und wählen die Option *Aktivieren* oder Sie arbeiten ebenso wie bei den Texten mit der gedrückten Strg-Taste und klicken die gewünschten Codes mit der linken Maustaste an.

Auch bei den Codes wird die Aktivierung durch eine veränderte Farbe und ein anderes Symbol kenntlich gemacht: **Aktivierte Codes erscheinen in rot und werden durch einen Pfeil kenntlich gemacht.**

In der Statuszeile am unteren Bildschirmrand erhalten Sie eine Meldung über die Anzahl aktivierter Texte, aktivierter Codes und der im Fenster LISTE DER CODINGS gelisteten Segmente.

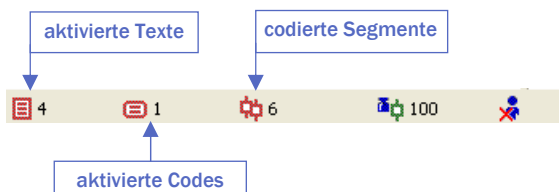


Abb. 28: Informationen über aktivierte Texte und Codes in der Statuszeile

Die LISTE DER CODINGS

Die aufgrund der so bestimmten Selektion von Texten und Codes gefundenen Textsegmente werden hintereinander im Fenster LISTE DER CODINGS aufgeführt.

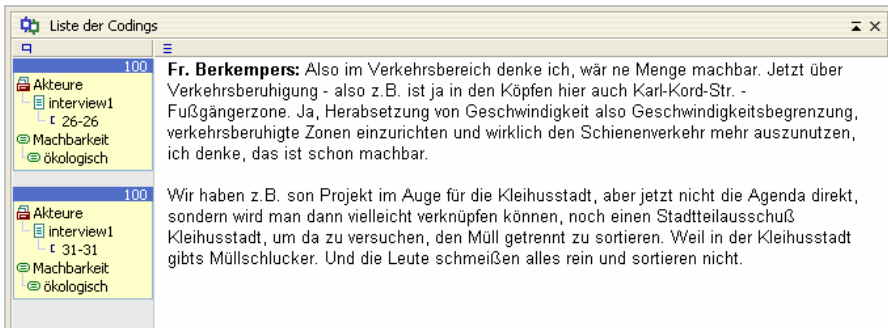
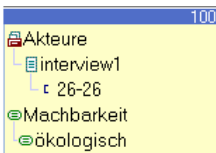


Abb. 29: Gefundene Textsegmente im Fenster LISTE DER CODINGS

In der linken Spalte vor dem jeweiligen Segment erscheint die Herkunftsangabe, d.h. **MAXQDA** gibt an, aus welchem Text das Segment stammt, welche Absätze das Segment umfasst und welcher Code zugeordnet ist.



Wenn Sie an irgendeiner Stelle auf diese Infobox mit der Herkunftsangabe klicken, wird der Ursprungstext in das Fenster **TEXT-BROWSER** geladen und an genau diese Stelle positioniert.

Die obige Herkunftsangabe ist folgendermaßen zu lesen: Das Segment stammt aus dem Text „interview1“ aus der Textgruppe „Akteure“ und zwar aus dem Absatz 26. Zugeordnet ist der Code „Machbarkeit > ökologisch“.

Es lässt sich auch nach Kombinationen von Codes suchen, etwa nach Textstellen, wo Interviewte beispielsweise über ihre „persönliche Motivation“ UND gleichzeitig über „Erfolgskriterien“ berichten. Dazu mehr im Kapitel 14 „Komplexes Text-Retrieval“.

Tipp:

Aktivieren Sie Texte und Codes mittels Strg+linke Maustaste.

In der Kopfzeile der LISTE DER CODINGS befindet sich eine Toolbar, die den schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen ermöglicht. Hier können Sie auch in eine tabellarische Übersicht der gefundenen Textsegmente umschalten.

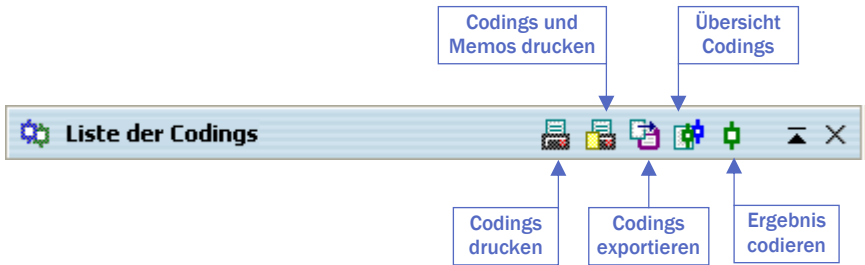


Abb. 30: Toolbar in der Kopfzeile der LISTE DER CODINGS

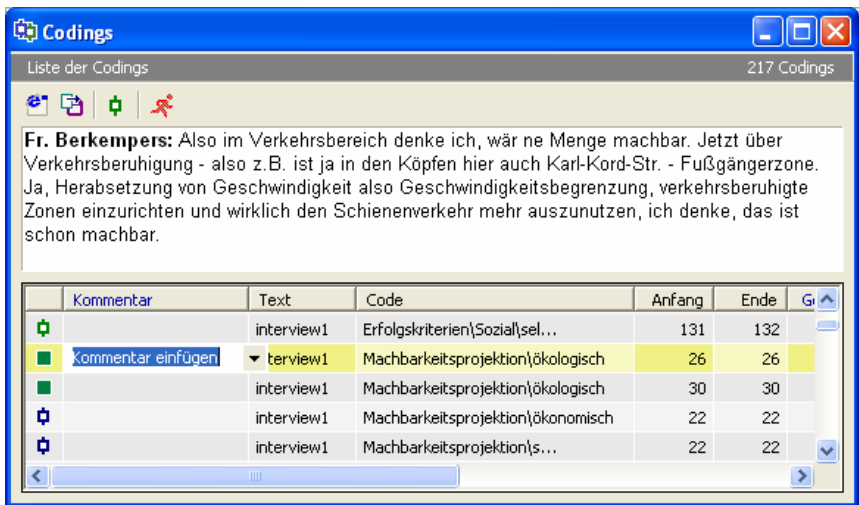


Abb. 31: Tabellarische Ansicht der Codings

Im oberen Teil der Tabelle erscheint der Volltext des unten in der Tabelle ausgewählten Segments (gelber Balken). Diese Ansicht ist optimal, um die Ergebnisse eines Text-Retrievals durchzulesen und ggf. Kommentare in die Tabelle einzufügen.

Codings exportieren und als HTML-Tabelle darstellen

Es ist möglich, die Textsegmente direkt zu Word, Excel oder einem Internetbrowser zu exportieren um dort damit weiterzuarbeiten. Der Export der Volltexte der gefundenen Segmente zu Word ist über den Menübefehl *Codes > Liste der Codings exportieren* möglich. Das gleiche Resultat erhält man mit dem Menübefehl *Projekt > Exportieren >*

Liste der Codings. Es wird jeweils eine RTF-Datei erzeugt, die Sie mit Word öffnen können.

Wenn man lediglich die tabellarische Darstellung (und nicht den vollen Text) exportieren will, geht dies am schnellsten, indem man den Button EXPORTIEREN in der Toolbar der tabellarischen Übersicht anklickt. Die tabellarische Übersicht wird im TXT-Format exportiert.

Sehr übersichtlich ist die Darstellung der Codings als HTML-Tabelle. Diese Exportfunktion ist über die Toolbar der tabellarischen Übersicht direkt anklickbar.

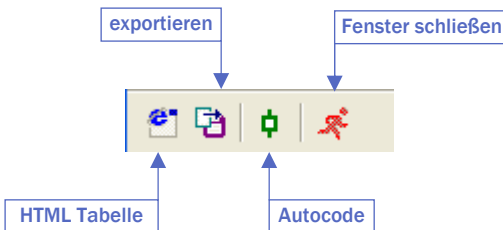


Abb. 32: Toolbar in der tabellarischen Übersicht der Codings

MAXQDA erstellt eine HTML-Datei, die nach dem Export automatisch mit Ihrem Standardbrowser geöffnet wird. Die HTML-Datei lässt sich aber auch direkt in Excel öffnen.

Tipp:

Mit dem Aktivierung-Zurücksetzen-Button in der Haupt-Symbolleiste von MAXQDA können Sie alle Codes und Texte auf einmal deaktivieren. Sie sollten diese Funktion routinemäßig nutzen, um zu vermeiden, dass Sie in den Fenstern nicht sichtbare Teile Ihres Datenkorpus und/oder Ihres Codesystems unbeabsichtigt aktiviert haben (z.B. aus einer vorherigen Analyse) und dadurch falsche Ergebnisse erhalten!

7. Die Memos

Memos sind ein zentrales klassisches Instrument der qualitativen Textanalyse, insbesondere in der Grounded Theory kommt ihnen eine besondere Bedeutung zu. Die Funktionalität der Memos ist in **MAXQDA** weit über die bekannten Standardmöglichkeiten des reinen „Anheftens“ von Informationen an den Text hinaus erweitert worden. **MAXQDA** eröffnet der Forscherin und dem Forscher hoch effektive und zugleich komfortable Möglichkeiten, Memos differenziert zu erstellen, jederzeit zur Verfügung zu haben, zu verwalten und sogar lexikalische Suchen über alle Memos durchzuführen.

Memos können einem Projekt, einer Textgruppe, einem Gesamttext, einzelnen Textstellen und einem Code zugeordnet werden. In Analogie zu den bekannten gelben Post-it-Zetteln werden Memos gelb visualisiert.

Ein Memo besteht zunächst aus einem Memotitel, einer Autorenangabe und einem (fast) beliebig langen Memotext (64 kByte Größe maximal, das sind etwa 30 Seiten!). Der Memotext kann eingegeben, jederzeit ergänzt und verändert werden. Beliebige Codes aus dem Kategoriensystem können einem Memo zugeordnet werden.

Memos in der LISTE DER TEXTE

Die erste hier beschriebene Möglichkeit Memos zu verfassen, betrifft die LISTE DER TEXTE. Hier können Sie bspw. ein Memo verfassen, das sich auf das gesamte Projekt bezieht und in dem Sie den Forschungsablauf, die Zeitplanung und Ähnliches festhalten.

Ferner können Sie jeder Textgruppe und auch jedem einzelnen Text ein Memo zuordnen. In einem Textmemo können Sie z.B. die Herkunft eines Textes näher erläutern und ihr Gedächtnisprotokoll oder andere wichtige Metainformationen niederschreiben. Zugehörige Werte wie Alter, Geschlecht etc. pflegt man besser als Variablen ein, da man sie zum späteren Text-Retrieval dann als Eingrenzungswerte verwenden kann.

Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Text und wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag *Memo*.

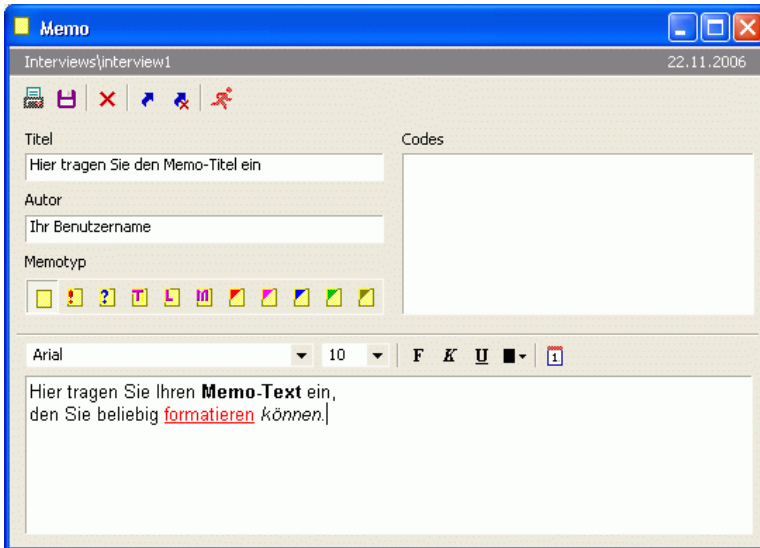


Abb. 33: Die Memo-Eingabemaske

Alle Memo-Eingabefenster von **MAXQDA** sehen identisch aus, gleichgültig wo Sie ein Memo anbringen möchten. Sie können dort immer den Autor und einen Memotitel eingeben, ein passendes Memosymbol wählen (z.B.: ? für eine Frage, ! für eine Definition, T L oder M für ein Theorie- Literatur- oder Methodenmemo – natürlich können Sie auch andere Bedeutungen zuweisen!!) und natürlich den Memotext (bis zu 32 DIN-A4 Seiten) schreiben.

Wenn Sie mit den Eintragungen fertig sind, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche *Fenster schließen*. Das Memo wird nach Schließen des Memofensters in der LISTE DER TEXTE hinter dem entsprechenden Text angezeigt und kann durch Doppelklick immer wieder geöffnet werden. Zudem wird eine Inhaltsvorschau angezeigt, wenn man mit dem Mauszeiger auf das Memosymbol zeigt. Für alle in der LISTE DER TEXTE dargestellten Elemente kann man nur jeweils ein Memo schreiben. Der Grund hierfür ist, dass die Darstellung übersichtlich bleiben soll und auf diese Weise vermieden wird, zahlreiche Memos durchforsten zu müssen, wenn man nach einer bestimmten eigenen Aufzeichnung sucht.

Text-Memos

Im Text-Browser können Sie beliebig viele Textmemos direkt an beliebige Stellen eines geöffneten Textes anheften (z.B. zum Festhalten von konkreten Ideen oder Fragen, Literaturverweisen u.ä.). So wird ein Text-Memo erzeugt:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger in den links vor dem Text befindlichen Memosektor und doppelklicken Sie in die Zeile hinein, wo das Memo angeheftet werden soll.
2. Nun erscheint die Memo-Eingabemaske. Sie können dem Memo einen Titel geben, ihren Namen als Autor festhalten (standardmäßig wird von **MAXQDA** der aktuelle Benutzer in dieses Feld eingetragen) und den Text in das Textfeld des Memos eingeben.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Schließen*, wenn die Eingabe des Memos beendet ist. Nun erkennen Sie, dass in der Zeile, die Sie zuvor angeklickt haben, ein Memo-Symbol sichtbar ist.

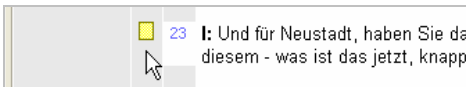


Abb. 34: Visualisierung eines Memos am Text

Jedem Memo können Sie Codes aus der LISTE DER CODES zuordnen. Die Auswahl geschieht indem Sie auf das entsprechende Symbol in der Toolbar klicken und dann die gewünschten Codes aus der Quickliste auswählen. Wenn ein Code sich nicht in der Quickliste befindet, muss er zunächst durch Anklicken in der LISTE DER CODES in die Liste eingefügt werden.

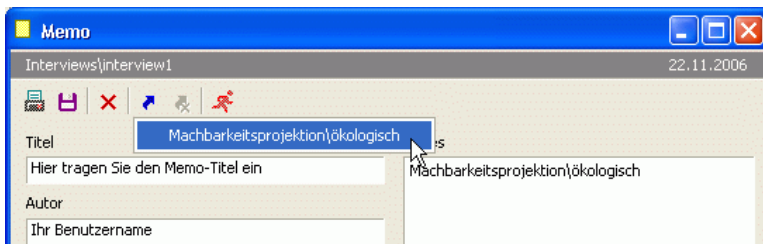


Abb. 35: Code mit einem Memo verknüpfen



Ein Memo können Sie jederzeit anklicken und ergänzen oder verändern. Der Memo-Manager, der in der Menüzeile aufgerufen wird, macht es möglich, Memos nach verschiedenen Kriterien zu suchen und auszuwählen.

Auch die Memotexte sind im Rich-Text-Format formatiert, d.h. es lassen sich unterschiedliche Schriftarten, -größen und -farben verwenden. Die Memotexte können über die Windows-Zwischenablage direkt zu Textverarbeitungsprogrammen wie Word transportiert werden.

Code-Memos

In der LISTE DER CODES können Sie an alle Codes und Subcodes jeweils ein *Code-Memo* anheften (z.B. für Codedefinitionen und Ankerbeispiele). Per Rechtsklick auf den gewünschten Code öffnen Sie das Kontextmenü: Wählen Sie die Option *Code-Memo* und geben Sie ein Memo ein. Auch im Codesystem wird ein vorhandenes Memo durch ein gelbes „Post-it-Zettelchen“ visualisiert.

Codesystem		218
└─	Codierung	1
+	Coenästh. Resonanzen	0
└─	Erfolgskriterien	0
└─	ökologisch	2

Abb. 36: Code mit einem Memo verknüpfen

Memo-Manager

Der Memo-Manager verwaltet sämtliche Memos, die Sie in Ihrem Projekt erstellt haben, in Form einer Tabelle. Sie können sie dort nach den in den Spalten enthaltenen Eigenschaften sortieren (Name, Memo-Typ, etc.), durch Doppelklick auf eine Memozeile öffnen und bei Bedarf nachbearbeiten oder die gesamte Tabelle exportieren.

Wird ein an eine Textzeile angeheftetes Text-Memo aus dem Memo-Manager heraus geöffnet, so wird automatisch der Text, an den dieses Memo geheftet ist, in das Fenster TEXT geladen und der entsprechende Textausschnitt wird sichtbar.

Der Memo-Manager lässt sich über das entsprechende Symbol in der Symbolleiste oder den Menübefehl *Memos > Memoübersicht* öffnen.



Abb. 37: Memo-Manager aufrufen

Durch Klicken auf die einzelnen Spaltenköpfe lässt sich die Liste nach verschiedenen Kriterien sortieren. Z.B. können Sie auch nach dem Memosymbol sortieren lassen und rasch alle Memos, die mit einem Fragezeichen versehen waren, auflisten und so recht schnell alle offenen Fragen der Reihe nach klären. Ein Doppelklick auf eine Zeile öffnet das Memofenster und damit den vollständigen Inhalt des ausgewählten Memos.

Zur Beschreibung der lexikalischen Suchfunktionen über Ihre Memos siehe Kapitel 13.

Tipps:

Alle Memos lassen sich exportieren. Über den Button *Exportieren* erzeugt MAXQDA wahlweise eine RTF- oder HTML-Datei, die alle bzw. alle selektierten Memos enthält. Im Unterschied zum Export als RTF-Datei, enthält der HTML-Export den gesamten Text des Memos in einer Spalte der exportierten Tabelle.

Außerdem können die Memos auch zeilenweise markiert und über die Zwischenablage nach Excel oder zu anderen Programmen kopiert werden. Dabei wird allerdings nicht der vollständige Memoinhalt sondern nur eine Vorschau - so wie in der Übersicht - transferiert.

8. Die Textlinks

Mit Hilfe von Textlinks ist es möglich, zwei beliebige Textstellen miteinander zu verbinden. Textlinks haben die gleiche Bedeutung und lassen sich auf die gleiche Weise nutzen wie Hyperlinks im Internet. Sie verbinden zwei Punkte miteinander, einen Ankerpunkt und einen Zielpunkt. Sobald man bei einem existierenden Link auf einen Ankerpunkt klickt, wird der zugehörige Zielpunkt geladen, das gleiche geschieht umgekehrt.

Bei den Textlinks in **MAXQDA** können sich die beiden Textstellen sowohl im gleichen Text als auch in verschiedenen Texten befinden. Um einen Textlink einzufügen, muss die erste Textstelle – der Ankerpunkt – zunächst im **TEXT-BROWSER** markiert werden. Die kleinste Einheit zum Markieren ist dabei ein einzelnes Zeichen, üblicherweise wird man aber minimal ein Wort markieren.

Beim Verlinken zweier Textstellen geht man folgendermaßen vor:

1. Den Textlink an der ersten Textstelle verankern, indem man die Stelle mit der Maus markiert und auf das blaue Symbol **TEXTLINK** in der Codierleiste klickt (oder die Option „Textlink einfügen“ aus dem Kontextmenü wählen). Die Darstellung der markierten Stelle verändert sich jetzt, sie erscheint in blau und unterstrichen.



Abb. 38: Quickbutton für Textlinks

2. Nun kann man den Zielpunkt des Textlinks aussuchen, entweder indem man im gleichen Text bis zur gewünschten Textstelle scrollt oder indem man, sofern es sich um eine Textstelle aus einem anderen Text handelt, den Text zunächst öffnet und an die gewünschte Stelle positioniert. Der Zielpunkt wird nun ebenfalls mit der Maus markiert. Erneut hat man die Wahl, ob man nur ein Zeichen ein Wort oder mehrere Wörter markiert.
3. Erneutes Klicken auf das Symbol **Textlink** bewirkt, dass der Link hergestellt wird, d.h. die beiden Textstellen miteinander verbunden werden. Alternativ kann man auch bei diesem Schritt die Option aus dem Kontextmenü wählen.

Wenn man nach dem ersten Schritt feststellt, dass man den Link doch nicht setzen möchte bzw. dass man eine falsche Ankerstelle gewählt hat, kann man durch Klicken auf das Symbol **Link entfernen**, den eingefügten Ankerpunkt wieder löschen.



Abb. 39: Quickbutton zum Entfernen des letzten Textlinks

Textlinks lassen sich im TEXT-BROWSER daran erkennen, dass der Text in blauer Farbe erscheint und unterstrichen ist. Sobald man die Maus in diesen Textbereich hinein bewegt, erscheint im Tool-Tipp die Information über die hiermit verlinkte Textstelle sowie der Text, welcher beim Setzen des Links markiert wurde.

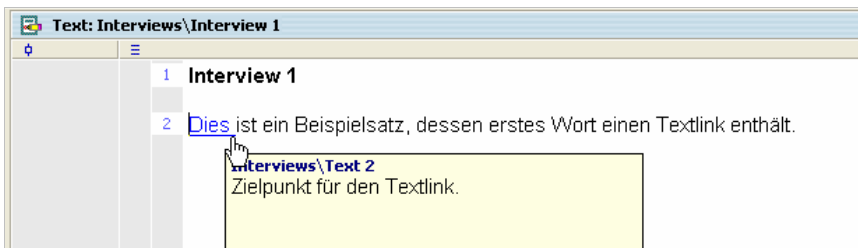


Abb. 40: Blau unterstrichener Textlink mit Tool-Tipp

Diese Anzeige des mit einer Textstelle verlinkten Textes lässt es manchmal ratsam erscheinen, den Textlink nicht nur an einem einzelnen Wort, sondern an einem ganzen Satz oder Abschnitt zu verankern.

Um von einem Textlink im TEXT-BROWSER zu der damit verbundenen Stelle zu springen, klickt man einfach auf den Textlink. Sogleich wird der Text, der den Zielpunkt beinhaltet geladen und an genau diese Stelle positioniert.

Wie kann man später einen Textlink entfernen? Dies geschieht, indem man den betreffenden Link mit der rechten Maustaste anklickt und *Link löschen* wählt.

Ähnlich wie die tabellarischen Übersichten über Codings und Memos offeriert **MAXQDA** eine Übersicht über die Textlinks. Diese kann auf der obersten Ebene für das gesamte Projekt, für eine bestimmte Textgruppen oder für einen einzelnen Text angefordert werden. In der Link-Übersicht werden alle Links mit Anker- und Zielpunkt aufgeführt. Ein



Klick auf einen bestimmten Link bewirkt, dass genau zu dieser Textstelle gesprungen wird und sie im TEXT-BROWSER erscheint. Die Link-Übersicht kann exportiert oder in Form einer HTML-Tabelle dargestellt werden.

Tipp:

Wenn Sie mehr als zwei Textstellen verlinken möchten, setzen Sie einfach unmittelbar neben dem ersten Link einen weiteren Link, der auf die gewünschte dritte (vierte, ...) Stelle führt.

9. Die Fallvariablen

MAXQDA ermöglicht es, für jeden Text einen Datensatz von Attributen, d.h. Variablen im Sinne von Statistikprogrammen, zu verwalten. Zum Beispiel können Sie persönliche Daten und Rahmeninformationen zu einem Text festhalten oder aber bestimmte Textmerkmale klassifizieren und in Form von Variablen bzw. Variablenwerten codieren.

MAXQDA 2007 unterscheidet zwischen zwei Arten der Darstellung von Variablen: der Variablenansicht (Variablenliste) und der Datenansicht (Variablen-tabelle). Neue Variablen lassen sich in der Variablenansicht erzeugen.

Bevor man Werte für die Variablen eingeben kann, müssen diese zuerst definiert werden. Klicken Sie in der Menüzeile auf *Variablen* und dann auf *Variablenliste*. Beim ersten Aufruf ist das Fenster nicht leer, denn MAXQDA hat bereits interne Variable (u.a. den Namen der zugehörigen Textgruppe, den Textnamen und das Importdatum des Textes) erzeugt. Insgesamt sind schon sieben Variablen in der Liste, später können Sie diese internen Variablen daran erkennen, dass sie in der ersten Spalte ein rotes Symbol besitzen. Eine Toolbar oben im Fenster erlaubt es, neue Variablen zu definieren und auf die Datenansicht umzuschalten. In der Spalte „Sichtbar“ können Sie bestimmen, welche Variablen in der Datenansicht angezeigt werden. Wenn man mit vielen Variablen arbeitet, kann die tabellarische Ansicht recht unübersichtlich werden, so dass die Möglichkeit, nur ausgewählte Variablen anzuzeigen, dann dringend benötigt wird.

Variablenname	Variablentyp	Sichtbar
Textgroup	Ganzzahl	<input type="checkbox"/>
Textname	String	<input type="checkbox"/>
Erstellt am	Datum/Uhrzeit	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl Codings	Ganzzahl	<input checked="" type="checkbox"/>
Anzahl Memos	Ganzzahl	<input checked="" type="checkbox"/>
Autor	String	<input checked="" type="checkbox"/>
Bytes	Ganzzahl	<input checked="" type="checkbox"/>

Abb. 41: Variablenliste

Neue Variablen erzeugen

Um eine neue Variable zu erzeugen, klicken Sie auf das Symbol NEUE VARIABLE. Geben Sie als nächstes einen aussagekräftigen Namen für die Variable ein, zum Beispiel „Geschlecht“, „Bildungsstatus“, „Familienstand“, etc. und wählen Sie den Variablentyp aus. Fünf Typen von Variablen stehen zur Verfügung:

- String (Zeichenkette)
- Fließkommazahl
- Ganzzahl
- Datum/Uhrzeit
- Boolean

Wenn Sie z.B. das Geschlecht der Befragten mit den Kürzeln „m“ und „w“ festhalten wollen, sollten Sie den Variablentyp String wählen.

Bitte bedenken Sie, dass der Variablentypus im Nachhinein nicht mehr geändert werden kann.

Auf diese Weise können Sie (fast) beliebig viele Variablen definieren. Die rechteckige Datenmatrix (Texte mal Variablen) kann später direkt zu einem Statistikprogramm wie beispielsweise SPSS oder zu Excel exportiert werden.

Daten eingeben

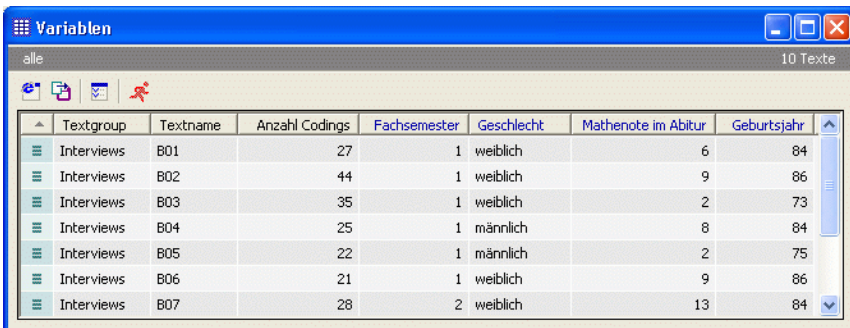
Um Daten einzugeben, müssen Sie von der Variablenansicht zur Datenansicht umschalten. Wenn Sie vorher nicht die Variablenliste aufgerufen hatten, können Sie die Datenansicht auch direkt aufrufen: Wählen Sie das Menü *Variablen* > *Dateneditor* oder den entsprechenden Button in der Symbolleiste.



Abb. 42: Variablen-Button in der Symbolleiste

In der Variablenansicht sehen Sie jeweils die komplette Liste aller Texte und der Variablen, die in der Variablenliste als „sichtbar“ markiert sind.

Die Datentabelle entspricht in ihrem rechteckigen Aufbau der Datenmatrix, wie man sie auch aus SPSS oder Excel kennt (zum generellen Umgang mit Tabellen in **MAXQDA** siehe Kapitel 12):



Textgroup	Textname	Anzahl Codings	Fachsemester	Geschlecht	Mathenote im Abitur	Geburtsjahr
Interviews	B01	27	1	weiblich	6	84
Interviews	B02	44	1	weiblich	9	86
Interviews	B03	35	1	weiblich	2	73
Interviews	B04	25	1	männlich	8	84
Interviews	B05	22	1	männlich	2	75
Interviews	B06	21	1	weiblich	9	86
Interviews	B07	28	2	weiblich	13	84

Abb. 43: Die Variablen-tabelle

Die oberste Tabellenzeile enthält die Variablennamen. Beim ersten Aufruf ist das Fenster nicht leer, denn **MAXQDA** hat bereits interne Variablen erzeugt. Wenn diese erste Zeile der Variablen-tabelle mit der rechten Maustaste angeklickt wird, erscheint ein Kontextmenü. Dort können Sie nach bestimmten Variablenwerten suchen oder Spalten der Matrix aus- und einblenden.

Durch Klicken auf die jeweiligen Spaltenköpfe können Sie die vorhandenen Variablen sortieren. Je nach Art der Variablen wird die Sortierung

alphabetisch, numerisch oder chronologisch vorgenommen. Wiederholtes Klicken ändert die Sortierichtung. Ebenso wie in der Liste der Texte wird im Variablenfenster ein Text durch Doppelklicken auf das Textsymbol geöffnet und im Text-Browser angezeigt.

Die Variablen-tabelle ist rechteckig aufgebaut: Jeder Text ist als Zeile in der Matrix repräsentiert. Wenn Ihre Variable in der Übersicht erscheint (eventuell müssen Sie die Liste weiter nach rechts scrollen), können Sie jedem Text durch Doppelklicken in die entsprechende Zelle einen Variablenwert zuweisen. Die Eingabe von Werten einer neu erstellten Variablen erfolgt am einfachsten, wenn Sie in der obersten Zeile beginnen: Doppelklicken Sie in die erste Zelle, tragen Sie den entsprechenden Wert ein und bestätigen mit der Taste Enter. Der Cursor springt nun automatisch in die nächste Zeile und Sie können direkt mit der Eingabe des nächsten Wertes fortfahren.

Angenommen, man habe eine Variable „Geburtsjahr“ definiert, in der man speichern möchte, wie lange ein Befragter bereits in einer Lokalen Agenda-Initiative mitarbeitet. Um für den ersten Text in der Tabelle („interview1“) einen Wert für die Variable „Geburtsjahr“ einzugeben, doppelklicken Sie auf die entsprechende Zelle der Matrix und geben Sie eine Zahl ein, z.B. „84“. Verfahren Sie ebenso in der zweiten Zeile und geben Sie „86“ ein.

Alle für diese Variable eingegebenen Werte werden von **MAXQDA** in einer Auswahlliste gespeichert. Wenn Sie nun in eine Zelle der Variablen-spalte „Geburtsjahr“ hineinklicken, können Sie mittels des kleinen Dreiecks am rechten Rand des Eingabefensters die Liste („Picklist“) aufklappen und den zutreffenden Wert aus der Liste auswählen, so dass Sie nicht erneut den Wert für einen bestimmten Text eingeben müssen. Dies ist insbesondere dann sehr praktisch, wenn die einzutragenden Variablenwerte relativ lang sind, wie etwa bei Berufsangaben. Die eingebaren Werte können jederzeit erweitert werden. Neue Werte werden sogleich in die Auswahlliste übernommen.



The screenshot shows the 'Variablen' window in SPSS. The window title is 'Variablen' and it contains a list of 10 text variables. The columns are: Textgroup, Textname, Anzahl Codings, Fachsemester, Geschlecht, Mathenote in Abitur, and Geburtsjahr. The variable 'Interviews B03' is highlighted in yellow. A dropdown menu is open for the 'Geburtsjahr' column, showing a list of values: 73, 75, 79, 84, 85, and 86. The value '73' is selected.

Textgroup	Textname	Anzahl Codings	Fachsemester	Geschlecht	Mathenote in Abitur	Geburtsjahr
Interviews	B01	27	1	weiblich	6	84
Interviews	B02	44	1	weiblich	9	86
Interviews	B03	35	1	weiblich	2	73
Interviews	B04	25	1	männlich	8	73
Interviews	B05	22	1	männlich	2	75
Interviews	B06	21	1	weiblich	9	79
Interviews	B07	28	2	weiblich	13	84
						85
						86

Abb. 44: Auswahlliste („Picklist“) im Variablenfenster

Die Variablenwerte können auch als Selektionskriterien für die lexikalische Suche, d.h. die direkte Suche in den Texten, und für das Text-Retrieval dienen. Man sucht etwa nur nach den persönlichen Motiven von weiblichen Befragten. In diesem Fall sind zunächst über die logische Aktivierung die gewünschten Bedingungen einzugeben. Bei der *Textsuche* wählt man dann die Suchoption *Nur in aktivierten Texten*.

Für jeden Text lässt sich sofort ersehen, welche Werte die Fallvariablen haben, indem der betreffende Text im Fenster LISTE DER TEXTE angeklickt wird und die Option *Übersicht Variablen* gewählt wird.

Variablenmatrix exportieren und importieren

In der Variablenmatrix gibt es oben in der Toolbar den Exportieren-Button. Damit können Sie die Variablenmatrix als Text-Datei (*.txt) exportieren. Diese Datei können Sie später zur quantitativen Analyse bzw. grafischen Aufbereitung in Programme wie z.B. Excel oder SPSS importieren, um dort mit den Variablen weiterzuarbeiten. Die Exportfunktion ist auch direkt aus dem Hauptmenü über die Option *Variablen > Datenmatrix exportieren* zugänglich.

Um diese Variablen in SPSS einzulesen, genügt es, in SPSS den Menübefehl *Datei > Textdaten einlesen* zu wählen. In den folgenden sechs Einleseschritten werden Sie von SPSS geführt. Ändern Sie ausschließlich zwei Einträge: 1. Die erste Zeile enthält die Variablennamen und 2. Trennzeichen ist nur der Tabulator.

In SPSS-Versionen <13 werden Variablennamen, die länger als 8 Zeichen sind oder Leerzeichen enthalten, von SPSS gekürzt oder umbenannt.

Der Variablenimport geht über einen ähnlichen Weg. Speichern Sie Ihre in SPSS oder Excel erzeugte Variablenmatrix als TXT-Datei ab. Dabei müssen die erste und zweite Variable (Name: „Textgroup“ und „Textname“) den von **MAXQDA** vergebenen Werten der Textgruppe und des Textnamens entsprechen, da sonst eine eindeutige Zuordnung der Werte nicht möglich ist. In **MAXQDA** können Sie über den Menübefehl *Variablen > Datenmatrix importieren* diese TXT-Datei einlesen.

10. Die Logische Aktivierung von Texten

Die Aktivierung von Texten kann nicht nur per Hand, sondern auch automatisch durchgeführt werden. Bei der logischen Aktivierung übernehmen die Werte der Variablen die Steuerungsfunktion für die Textaktivierung. Hat man beispielsweise die Variablen „Geschlecht“, „Alter“ und „Bildungsabschluss“ definiert, so kann man eine Textauswertung nur für die Frauen einer bestimmten Altersgruppe starten, die über einen Hochschulabschluss verfügen. Diese Auswahlkriterien für die Textanalyse müssen in formalisierter Weise eingegeben werden. Die Syntax, die **MAXQDA** für die Eingabe solcher logischen Bedingungen verlangt, ähnelt der von Statistikprogrammen wie beispielsweise SPSS.

Die LOGISCHE AKTIVIERUNG bezieht sich immer auf das gesamte, in Arbeit befindliche Projekt. Sie wird deshalb auch über einen Rechtsklick auf der obersten Ebene im Fenster LISTE DER TEXTE aufgerufen.

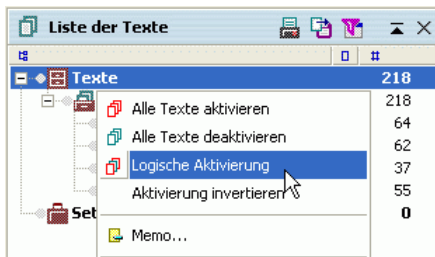


Abb. 45: LOGISCHE AKTIVIERUNG aufrufen mit Hilfe des Kontextmenüs

Alternativ hierzu kann man auch auf das Symbol LOGISCHE AKTIVIERUNG in der Symbolleiste klicken.



Abb. 46: LOGISCHE AKTIVIERUNG aufrufen mit Hilfe des Quickbuttons

Wenn derzeit Texte aktiviert sind, sollten Sie vor dem Starten der LOGISCHEN AKTIVIERUNG zunächst die bestehenden Aktivierungen aufheben, indem Sie auf die Schaltfläche AKTIVIERUNG ZURÜCKSETZEN klicken.

Nach dem Aufruf der Aktivierungsfunktion sehen Sie das folgende Dialogfenster:

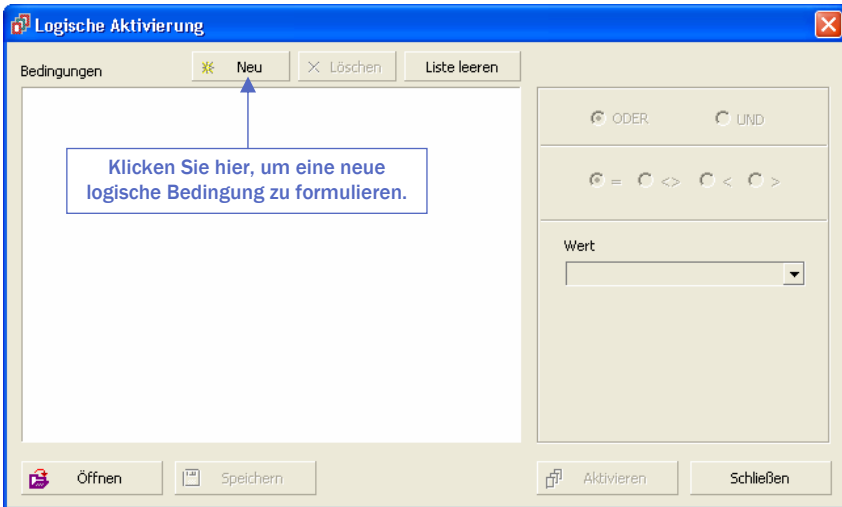


Abb. 47: Dialogfenster LOGISCHE AKTIVIERUNG

Alle logischen Bedingungen müssen nach dem Schema

Variablenname	Operator	Wert
---------------	----------	------

formuliert werden. Wurde das Geschlecht mittels der Codes „w“ (=weiblich) und „m“ (=männlich) codiert und die entsprechende Variable „Geschlecht“ genannt, dann ist zur Auswahl von Frauen die Bedingung folgendermaßen zu formulieren:

Geschlecht = w

Mit dem *Neu*-Button wählen Sie zunächst aus der Liste aller Variablen diejenigen aus, die Sie für Ihre Bedingung benötigen (z.B. Alter und Geschlecht). Setzen Sie dazu einfach per Klick ein Häkchen in die entsprechenden Kästchen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem *OK*-Button.

Zurück im Fenster der LOGISCHEN AKTIVIERUNG sehen Sie Ihre Variablenauswahl aufgelistet. Rechts davon haben Sie die Möglichkeit die Art ihrer Verknüpfung und spezifische Bedingungen zu definieren. Um eine Bedingung einzugeben (z.B. Alter > 30), markieren Sie zuerst die entsprechende Variable im linken Fenster und wählen danach im rechten Bereich die Bedingung aus.

Hierbei können Sie die Verknüpfung der Variablen untereinander für eine Aktivierung der Texte definieren. Eine UND-Verknüpfung bewirkt, dass ein Text alle Kriterien der verknüpften Variablen erfüllen muss, während bei einer ODER-Verknüpfung ein erfülltes Kriterium ausreicht, um den Text zu aktivieren. Nach einem Klick auf den Aktivieren-Button sehen Sie in der LISTE DER TEXTE, welche Texte Ihren Kriterien entsprechend aktiviert worden sind. Es ist möglich, dass kein Text aktiviert wurde, wenn es keine Fälle gibt, die den von Ihnen angegebenen Kriterien entsprechen.

Jetzt müssen Sie nur noch den oder die gewünschten Codes aktivieren und erhalten danach genau die Textsegmente jener Personen, die den von Ihnen angegebenen Kriterien entsprechen (z.B. nur Aussagen von Personen über 30). Grundsätzlich ist es auch hier möglich, dass das Fenster LISTE DER CODINGS leer bleibt. In diesem Fall gibt es keine Textsegmente von z.B. Personen über 30, die Sie dem ausgewählten Codewort zugeordnet haben.

Beispiel

Bei einer Auswertung des Meinungsforums der Shell-Jugendstudie 2000 sind die einzelnen Forumsbeiträge bereits codiert worden. Mit einer Variable „Kritik“ wurde erfasst, ob in dem betreffenden Beitrag Kritik an der Studie geäußert wurde. Falls ja, wurde „j“ codiert, falls nein „n“. Nun wollen Sie nur die Texte solcher Personen betrachten, die sich kritisch geäußert haben. Im Logik-Fenster muss also folgende logische Bedingung formuliert werden:



Kritik = j

Dazu ist folgendermaßen vorzugehen: Klicken Sie auf die Schaltfläche *Neu* und wählen Sie aus der Variablenliste die Variable „Kritik“ aus. Jetzt erscheint im Logikfenster die Bedingung:

[Kritik] =

Es fehlt also noch die Angabe eines Wertes. Auf der rechten Seite des Logikfensters finden Sie hierfür ein Eingabefeld. Geben Sie dort den Buchstaben „j“ ein oder wählen Sie „j“ aus der Pickliste.

Achtung: Groß- und Kleinschreibung werden bei Variablenwerten unterschieden.

Da der Operator „=“ am häufigsten benutzt wird, setzt **MAXQDA** zunächst das Gleichheitszeichen in die logische Bedingung ein. Sie können aber auch aus der Liste der Operatoren einen anderen Operator anklicken. Dieser wird dann automatisch anstelle des Gleichheitszeichens in das Fenster LOGISCHE AKTIVIERUNG eingesetzt.

In unserem Beispiel wollten wir nur die Personen auswählen, die Kritik geäußert haben, d.h. bei denen diese Variable den Wert „j“ aufweist. Das Gleichheitszeichen wird also als Operator beibehalten. Bei numerischen Variablen setzt **MAXQDA** zunächst den Wert 0 in jede neu eingefügte Bedingung ein.

Resultate der Logischen Aktivierung

Wenn die logische Bedingung korrekt formuliert ist, können Sie den automatischen Aktivierungsvorgang sogleich starten. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Aktivieren*. Im Fenster LISTE DER TEXTE können Sie nun sehen, welche Texte durch Ihre logische Bedingung aktiviert wurden. Die aktivierten Texte sind durch einen Pfeil gekennzeichnet und rot dargestellt.

In der Statuszeile am unteren Bildschirmrand können Sie sofort sehen, wie viele Texte die zuvor formulierte logische Bedingung erfüllen.

Sofern Codes aktiviert sind, wird auch gleichzeitig ein Text-Retrieval durchgeführt, d.h. die entsprechenden codierten Textpassagen werden im Fenster LISTE DER CODINGS zusammengestellt - natürlich nur für die (automatisch) aktivierten Texte.

Komplexe logische Bedingungen

Sie können auch logische Bedingungen miteinander verknüpfen. Die Grundeinheit solcher Verknüpfungen ist immer die logische Bedingung in der simplen Form:

Variablenname Operator Wert

Verknüpfen bedeutet nun, dass eine beliebig große Anzahl solcher logischen Grundeinheiten miteinander durch die logischen Operatoren UND bzw. ODER verknüpft werden. In unserem Beispiel werden durch die eingegebene Bedingung „Kritik = j“ alle Beiträge von Personen aktiviert, die Kritik geäußert haben.

Will man von diesen Personen nur die Frauen betrachten, muss eine zusätzliche Selektionsbedingung formuliert werden. Das Geschlecht der Befragten steht in der Variable „Geschlecht“, weibliche Befragte haben dort den Variablenwert „w“.

Es muss also die zusätzliche Bedingung „Geschlecht = w“ eingegeben werden, die mit der zuvor formulierten Bedingung durch ein logisches UND zu verknüpfen ist. Bei der Formulierung dieses zweiten Teils der Bedingung wird genauso verfahren, wie beim oben beschriebenen ersten Teil:

- Zunächst wird auf die Schaltfläche NEU geklickt,
- aus der Variablenliste wird die Variable „Geschlecht“ ausgewählt.

Jetzt erscheint im Logikfenster die Bedingung:

[Geschlecht] =

- Im Dialogfeld wird für den Wert „w“ eingegeben bzw. aus der Werteliste ausgewählt.

MAXQDA wählt zunächst automatisch den Verknüpfungsoperator ODER. Um stattdessen den Verknüpfungsoperator UND zu wählen, wird auf die entsprechende Schaltfläche geklickt. Im Fenster LOGISCHE AKTIVIERUNG wird daraufhin der Verknüpfungsoperator ausgetauscht.

Nach diesem Schema lassen sich beliebig viele weitere logische Bedingungen hinzufügen. Am Ende wird die Aktivierung wie üblich durch Klicken auf die Schaltfläche *Aktivieren* gestartet.

Die Verknüpfungsoperatoren ODER bzw. UND haben folgende Wirkung auf das Resultat des Aktivierungsprozesses. Bei der Verknüpfung mittels ODER wird die logische Bedingung dann als wahr evaluiert, wenn mindestens eine der durch ODER verknüpften Bedingungen wahr ist. Formuliert man also „Kritik = j ODER Geschlecht = w“, dann wird die logische Bedingung nicht nur für die Personen, die Kritik äußern, als wahr evaluiert, sondern auch für alle Frauen. Um die in unserem Beispiel gewünschte Auswahl zu treffen, wäre die ODER-Verknüpfung also nicht zielerreichend. Hier muss der Verknüpfungsoperator UND gewählt werden, denn für die Auswahl eines Interviewtextes sollen eben beide Bedingungen erfüllt sein, es soll sich um Frauen handeln, die Kritik geäußert haben. Die schlussendlich formulierte logische Bedingung sieht im Logik-Fenster folgendermaßen aus:

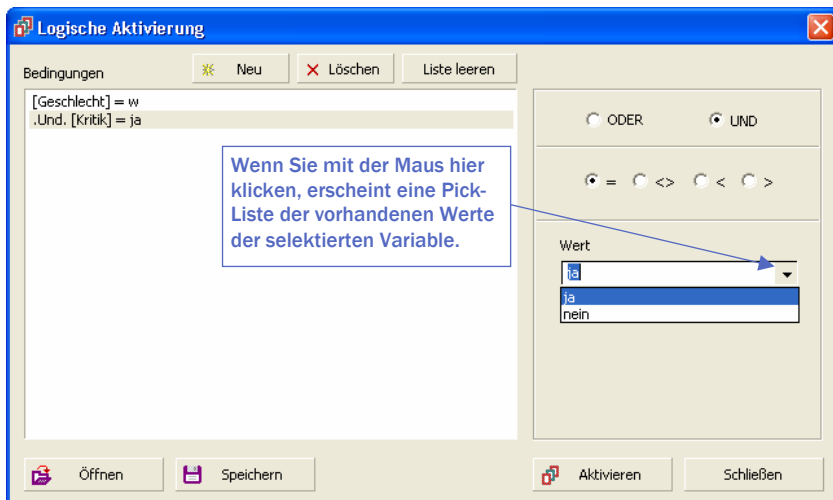


Abb. 48: Komplexe logische Bedingung

Bedingungen löschen

Die im Fenster LOGISCHE AKTIVIERUNG aufgeführten Teilbedingungen können zeilenweise gelöscht werden:

- Klicken Sie die Zeile an, die Sie löschen wollen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen*.

11. Die Text-Sets

Für bestimmte Analyseaufgaben können Texte aus unterschiedlichen Textgruppen zusammengestellt werden. Diese temporären Zusammenstellungen von bereits importierten Texten heißen in **MAXQDA** „Text-Sets“. Sie enthalten nicht die Texte selbst, sondern nur Verweise auf vorhandene Texte.

Das Anlegen eines Text-Sets geschieht auf folgende Weise:

1. Wählen Sie alle Texte aus, die in das neue Set eingefügt werden sollen, indem Sie die betreffenden Texte aktivieren.
2. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste die Zeile „Sets“ im Fenster LISTE DER TEXTE an.
3. Wählen Sie *Neues Set*.

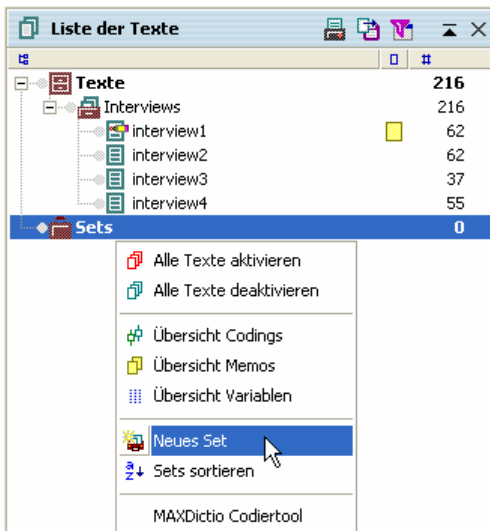


Abb. 49: Ein neues Text-Set anlegen

MAXQDA erstellt daraufhin ein neues Set mit dem Namen „Set 1“. Sie können diesen Namen mit der rechten Maustaste anklicken und einen aussagefähigeren Namen wählen. Sets werden nun behandelt wie Textgruppen, d.h. Sie können beispielsweise alle Texte eines Sets gleichzei-



tig aktivieren. Auch stehen alle Übersichtsoptionen der Textgruppen (Übersichten über Codings, Memos und Variablen) zur Verfügung.

Texte können jederzeit aus einem Set wieder entfernt werden. Zwischen den verschiedenen Text-Sets lassen sich die Texte einfach mittels Drag & Drop verschieben.

Solche Text-Sets sind sehr praktisch, wenn man eine Auswahl von Texten gesondert analysieren möchte. Man kann dann jeweils mit einem Mausklick alle Texte dieses Sets aktivieren und benötigt keine komplizierten Auswahlbedingungen. Text-Sets sind auch ein Hilfsmittel, um das Resultat einer relativ komplexen logischen Aktivierung zu speichern.

12. Die MAXQDA-Tabellen

MAXQDA enthält an vielen Stellen des Programms Tabellen, deren Handhabung ähnlich ist wie im Tabellenkalkulationsprogramm Excel.

Betrachten wir das folgende Beispiel, nämlich die Tabellendarstellung der Fallvariablen in MAXQDA:

The screenshot shows a window titled 'Variablen' with a toolbar and a table. The table has 8 columns: Textgroup, Textname, Anzahl Codings, Fachsemester, Geschlecht, Mathenote im Abitur, and Geburtsjahr. There are 7 rows of data, all with 'Interviews' as the Textgroup.

Textgroup	Textname	Anzahl Codings	Fachsemester	Geschlecht	Mathenote im Abitur	Geburtsjahr
Interviews	B01	27	1	weiblich	6	84
Interviews	B02	44	1	weiblich	9	86
Interviews	B03	35	1	weiblich	2	73
Interviews	B04	25	1	männlich	8	84
Interviews	B05	22	1	männlich	2	75
Interviews	B06	21	1	weiblich	9	86
Interviews	B07	28	2	weiblich	13	84

Abb. 50: Tabellendarstellung am Beispiel der Fallvariablen

Oben im Tabellenfenster befindet sich immer eine Toolbar, die je nach Übersicht verschiedene Symbole beinhaltet, die einen schnellen Zugriff auf häufig benötigte Programmfunktionen bietet. Die Toolbar der Datenansicht der Fallvariablen enthält bspw. Symbole, die die Erstellung einer HTML-Tabelle der Datenmatrix veranlassen, eine Export-Datei für SPSS


erstellen oder in die Ansicht „Variablenliste“ umschalten. Das Symbol  ist in jeder Tabelle verfügbar – es bewirkt das Schließen des Tabellenfensters.



Abb. 51: Toolbar über einer Tabelle

Die Kopfzeile der Daten-Tabelle enthält die Variablennamen, wobei die internen Variablen („Systemfelder“) von **MAXQDA** in der Tabelle zur Unterscheidung mit schwarzer Schrift dargestellt sind:

- Textgroup - enthält den Namen der Textgruppe
- Textname - enthält den Textnamen
- Anzahl Codings - die Anzahl der für diesen Text vorhandenen Codierungen

Die Spaltenbreite der Variablenspalten in der Tabelle lässt sich verändern, wenn man die Spaltentrenner in der Kopfzeile entsprechend verschiebt. Ein Doppelklick auf den Spaltentrenner hinter dem Variablennamen stellt die Spalte auf optimale Breite ein, entsprechend der maximal von einem Wert in dieser Spalte beanspruchten Platz.

Es ist einfach, die Spalten zu verschieben und so ihre Reihenfolge im sichtbaren Bereich zu verändern. Dazu klickt man den gewünschten Variablennamen in der Kopfzeile der Tabelle an und zieht die Spalte mit gedrückter linker Maustaste einfach an die gewünschte Position.

Wenn man einen Variablennamen in der Kopfzeile mit der rechten Maustaste anklickt, erscheint das Kontextmenü für diese Spalte. Dort findet man die Option *Ausblenden*, mit der sich diese Spalte ausblenden lässt. Das Kontextmenü enthält auch eine Auflistung aller Spalten der Tabelle, dort lassen sich ggf. ausgeblendete Spalten wieder einblenden.

Tabellen können recht einfach sortiert werden, indem die Spalte, welche die Sortierung bestimmen soll, angeklickt wird.



Textgroup	Textname	Anzahl Codings	Fachsemester	Geschlecht	Mathenote im Abitur	Geburtsja
Interviews	B06	21	1	weiblich	9	
Interviews	B05	22	1	männlich	2	
Interviews	B08	24	1	männlich	6	
Interviews	B04	25	1	männlich	8	
Interviews	B01	27	1	weiblich	6	
Interviews	B07	28	2	weiblich	13	

Abb. 52: Tabelle sortieren durch Klick auf die Spaltenbeschriftung

Tabellen können in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge sortiert werden. Beim ersten Klicken auf die Spalte wird in aufsteigender Reihenfolge sortiert, erneutes Klicken bewirkt absteigende Sortierreihenfolge. An einem kleinen Dreieck neben dem Variablennamen kann man ersehen, welches Sortiermerkmale aktuell eingestellt ist und welches die Sortierreihenfolge ist.

Tabellen in **MAXQDA** besitzen editierbare und nicht-editierbare Spalten. Die systeminternen Spalten von **MAXQDA** können nicht editiert werden. Wer also etwa einen Textnamen verändern will, muss dies im Fenster LISTE DER TEXTE tun, und wer die Zuordnung eines Textes zu einer Textgruppe verändern will, muss den Text - ebenfalls im Fenster LISTE DER TEXTE - mit der Maus per Drag & Drop in eine andere Textgruppe verschieben. In die editierbaren Bereiche der Tabelle lassen sich Werte eingeben, indem die entsprechende Zelle mit einem Doppelklick angeklickt wird.

Inhalte der Tabellen lassen sich markieren und in die Windows-Zwischenablage kopieren. Die Auswahl einzelner Zeilen, mehrerer Zeilen oder eines Tabellenbereichs geschieht ähnlich wie in Excel bzw. wie im Windows-Explorer: Einzelne Zeilen der Tabelle werden einfach angeklickt, mehrere Zeilen werden bei gedrückter Strg-Taste mit der Maus ausgewählt und ein Tabellenbereich durch Markieren desselben bei gedrückter Shift-Taste; Mittels Strg+a wird die gesamte Tabelle markiert.

Die markierten Bereiche werden in allen Tabellen von **MAXQDA** farblich hervorgehoben, meist in gelber Farbe. Mittels der Tastenkombination Strg+c lassen sich markierte Tabellenbereiche in die Windows-Zwischenablage befördern.

Solche kopierten Tabellen oder Tabellenteile lassen sich mit der Tastenkombination Strg+v oder mit der Menüoption *Bearbeiten > Einfügen* in andere Windows-Programme einfügen. In Word erscheinen dann die Tabelleninhalte so, dass die einzelnen Spalten durch Tabulator getrennt sind und jede Tabellenzeile mit einem Absatzzeichen (Return) abgeschlossen wird.

In allen Tabellenspalten kann nach bestimmten Werten gesucht werden. Dazu ist die interessierende Spalte mit der rechten Maustaste anzuklicken und die Option *Suchen* auszuwählen.

13. Lexikalische Suche und Autocode

In **MAXQDA** können Sie mit Hilfe der Funktion **LEXIKALISCHE SUCHE** in den Texten nach bestimmten Wörtern, Wortbestandteilen oder Wortfolgen suchen. Die Suchvorgänge beziehen sich entweder

- auf die Texte,
- auf die Memos oder
- auf die codierten Segmente, die sich aktuell in der **LISTE DER CODINGS** befinden.

Auch kann die Suche auf die aktivierten Texte eingeschränkt werden.

Sie können also in einzelnen Texten, in Gruppen von Texten oder auch in Texten suchen, deren Variablen ganz bestimmten, von Ihnen definierten Bedingungen entsprechen. Die Suchfunktion selbst starten Sie, indem Sie in der Menü-Leiste die Option *Analyse > Lexikalische Suche* anklicken. Alternativ hierzu können Sie auch das „SUCHEN“-Symbol in der Symbolleiste anklicken.



Abb. 53: Quickbutton Lexikalische Suche

Das Suchmenü

Nach Auswahl der Menüoption *Lexikalische Suche* erscheint folgendes Dialogfenster:

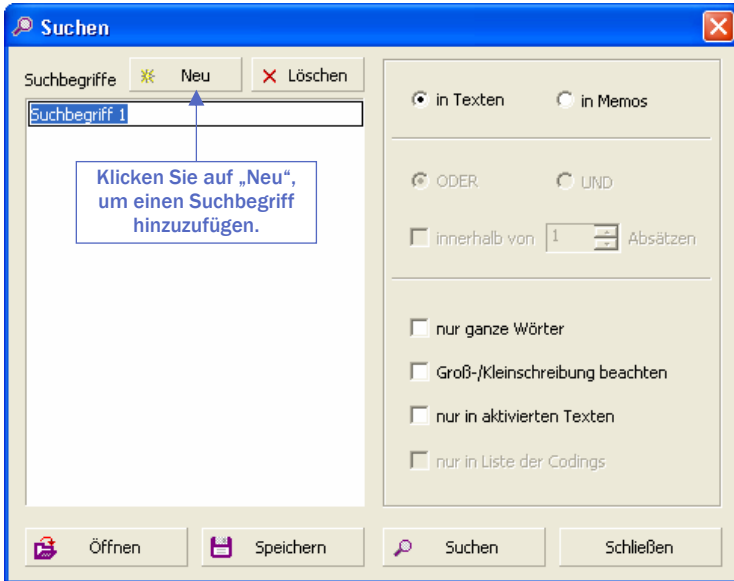


Abb. 54: Suchen-Dialogfenster

In das zunächst noch leere Fenster auf der linken Seite können Sie beliebig viele Suchbegriffe eingeben: Hierzu klicken Sie auf *Neu* und geben dann einen Begriff bzw. die gesuchte Zeichenkette ein.

Sie können in der Liste befindliche Suchbegriffe jederzeit löschen (durch Klicken auf die Schaltfläche *Löschen*) oder verändern bzw. überschreiben.

Auf der rechten Seite des Dialogfeldes sehen Sie eine Reihe von Optionen zur Steuerung der Textsuche:

IN TEXTEN oder IN MEMOS Sollen entweder die Texte oder die Memos durchsucht werden?

NUR GANZE WÖRTER	Es wird auf exakte Wort-zu-Wort Übereinstimmung hin überprüft: Lautet der Suchbegriff „Lehrer“, so wird „Lehrerin“ nicht als Treffer registriert. Wenn Sie diese Option ausschalten und nach dem Begriff „Haus“ suchen, so werden auch Worte wie „Hausmeister“ oder „Hausfrau“ als Treffer gewertet.
GROß-/KLEINSCHREIBUNG BEACHTEN	Suchbegriff und gefundener Begriff müssen auch im Hinblick auf die Groß- und Kleinschreibung übereinstimmen.
NUR IN AKTIVIERTEN TEXTEN	Der Suchlauf beschränkt sich auf die aktivierten Texte. Wenn keine Texte aktiviert sind, wird selbstverständlich nichts gefunden.
NUR IN LISTE DER CODINGS	Der Suchlauf beschränkt sich auf die angezeigten Codings im Fenster LISTE DER CODINGS.
ODER und UND- Kombination	Bei der ODER-Auswahl wird immer dann ein Treffer in die Ergebnisliste aufgenommen, wenn einer der Suchbegriffe gefunden wird. Bei der UND-Kombination müssen alle Suchbegriffe vorkommen, wobei der Abstand voreingestellt werden kann.
INNERHALB VON XX ABSÄTZEN	Wenn diese Option nicht angeklickt wird, die Checkbox also leer bleibt, erstreckt sich die Suche auf den gesamten Text. Wenn diese Option angeklickt wird, werden nur Suchbegriffe, die maximal xx Absätze entfernt voneinander stehen, ausgegeben.

Wie im Windows-Explorer können auch die Wildcard-Zeichen „?“ und „*“ benutzt werden. Sobald die Schaltfläche *Suchen* angeklickt wird, startet der Suchprozess.

Suchläufe können gespeichert werden. Klicken Sie auf *Speichern*, geben Sie einen Namen für den Suchlauf ein und klicken Sie dann erneut auf *Speichern*. Suchlauf-Dateien werden mit der Dateiergänzung .sea (die Abkürzung steht für search) gespeichert. Gespeicherte Suchläufe können jederzeit wieder aufgerufen werden.

Das Suchergebnisfenster

Je nachdem, wie umfangreich die zu durchsuchenden Texte sind, kann der Suchprozess einige Zeit beanspruchen. Das Ergebnis wird dann in einem Suchergebnisfenster dargestellt.

Text	Suchbegriff	Absatz
Interviews\interview1	lokale agenda	54
Interviews\interview2	lokale agenda	9
Interviews\interview2	lokale agenda	12
Interviews\interview2	lokale agenda	14
Interviews\interview2	lokale agenda	29
Interviews\interview2	lokale agenda	33
Interviews\interview2	lokale agenda	54
Interviews\interview2	lokale agenda	54
Interviews\interview2	lokale agenda	54

Abb. 55: Suchergebnis

In der Toolbar des Fensters können folgende Funktionen aufgerufen werden:

- Export der Ergebnisse als HTML-Tabelle
- Export der Ergebnisse als RTF-Datei
- Codieren der Ergebnisse mit einem neuen Code bzw. einem Code aus dem Codesystem
- Optionen für das Exportieren und Codieren

Die Ergebnistabelle weist die in **MAXQDA** üblichen Merkmale und Funktionen auf: Durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift kann man eine entsprechende Sortierung in die Wege leiten. Ein Klick auf die Spalte „Text“ bewirkt, dass die gesamte Tabelle nach dem Textnamen sortiert wird (alphabetisch aufsteigend), ein erneuter Klick bringt sie in alphabetisch absteigende Reihenfolge. Ebenso verhält es sich mit den

anderen Spalten. Auch kann die Tabelle oder Teile derselben in die Windows-Zwischenablage kopiert werden.

Direkt unterhalb der Titelzeile des Ergebnisfensters findet man Angaben darüber, in wie vielen Texten die Suchbegriffe auftauchen und wie häufig sie insgesamt gefunden wurden.

Sobald man einen Treffer anklickt, wird der entsprechende Text geöffnet und genau an die Fundstelle positioniert. Der gefundene Suchbegriff ist hervorgehoben.

Export von Suchergebnissen

Die Ergebnistabelle offeriert die Möglichkeit die Fundstellen zu exportieren, wenn man auf die entsprechende Schaltfläche in der Toolbar klickt und einen Dateinamen eingibt. Dateiformat ist wiederum RTF. In der von **MAXQDA** erstellten Exportdatei beginnt jede Fundstelle mit einer Herkunftsangabe, die aus Textgruppe, Textname und Absatznummer besteht. Es folgt die Angabe des gefundenen Suchbegriffes. Dahinter wird der Treffer ausgegeben. Entscheiden Sie sich auch hier vor dem Export mit Hilfe der Optionen, ob Sie nur den Suchbegriff oder ganze Absätze exportieren möchten. Der Umfang des ausgegebenen Textes ist abhängig von den eingestellten Optionen:

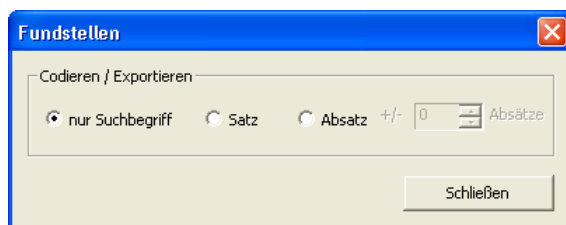


Abb. 56: Optionen für Fundstellen

Die Auswahl **NUR SUCHBEGRIFF** ist beim Exportieren nicht sonderlich sinnvoll, weil dann für jeden Treffer nur der gefundene Suchbegriff gelistet wird. Sinnvoll ist es, die Option **Absatz** einzustellen:

Die Option **SATZ** bewirkt, dass der Suchbegriff inklusive des umgebenden Satzes ausgegeben wird.

ABSATZ = 0 bewirkt, dass der Absatz gelistet wird, in dem der Suchbegriff gefunden wurde. Falls der Suchbegriff mehrmals vorkommt, wird



der Absatz dennoch nur einmal gelistet, lediglich der Suchbegriff bzw. die Suchbegriffe werden mehrmals aufgeführt.

ABSATZ +/- bewirkt, dass so viele Absätze vor und hinter dem gefundenen Suchbegriff ausgegeben werden, wie im Auswahlfeld angegeben wurden.

Automatisches Codieren

Es besteht auch die Möglichkeit die Fundstellen automatisch zu codieren. Eventuell ist es sinnvoll, ein neues Codewort zu erzeugen, um diesem die Fundstellen zuzuordnen (bspw. „Suchergebnis Praxisschock“). Um die automatische Codierung durchzuführen, klicken Sie nun auf den Codieren-Button und wählen Sie in der erscheinenden Liste den gewünschten Code aus. Angezeigt werden nur die Codes der Quickliste. Sollte ihr gewünschtes Codewort dort nicht auftauchen, müssen Sie es zuerst in der LISTE DER CODES anklicken.

Bevor Sie auf den Button *Codieren* klicken, sollten Sie auswählen, ob Sie nur Ihren Suchbegriff, den umgebenden Satz, den gesamten oder sogar auch benachbarte Absätze, in dem der Suchbegriff vorkommt, codieren wollen. Sinnvoll ist es meist, auch den Absatz, in dem der Suchbegriff gefunden wird, mitzucodieren.

Bei dieser Art des automatischen Codierens werden sicherlich auch ungewollte Treffer mitcodiert. Diese können Sie später leicht wieder aus der LISTE DER CODINGS entfernen. Und so geht's: Aktivieren Sie nur das neu erstellte Codewort („Suchergebnisse Praxisschock“) sowie sämtliche in die Suche einbezogene Texte und rechtsklicken Sie dann im Fenster LISTE DER CODINGS jeweils auf die Infobox der zu löschenden Codings. Per Klick auf *Löschen* können Sie dann alle ungewollten Codings einfach entfernen.

14. Komplexes Text-Retrieval

In diesem Kapitel geht es um das komplexe Text-Retrieval, d.h. Möglichkeiten zum Verknüpfen von Codes. Zugänglich sind die verschiedenen Varianten des komplexen Retrievals im Menü *Analyse > Text Retrieval*, über den entsprechenden Quickbutton und im Kontextmenü, das in der Spalte der Herkunftsangaben im Fenster LISTE DER CODINGS verfügbar ist.



Abb. 57: Text-Retrieval per Quickbutton aufrufen

Das Dialogfenster Text-Retrieval ermöglicht die Auswahl zwischen neun verschiedenen Verknüpfungsmöglichkeiten. Ferner kann in die Standard Analyse zurückgesprungen werden, in der die Auswahl der Codes über das Aktivieren erfolgt und alle Codes im Sinne einer Oder-Kombination in das Text-Retrieval einbezogen werden.

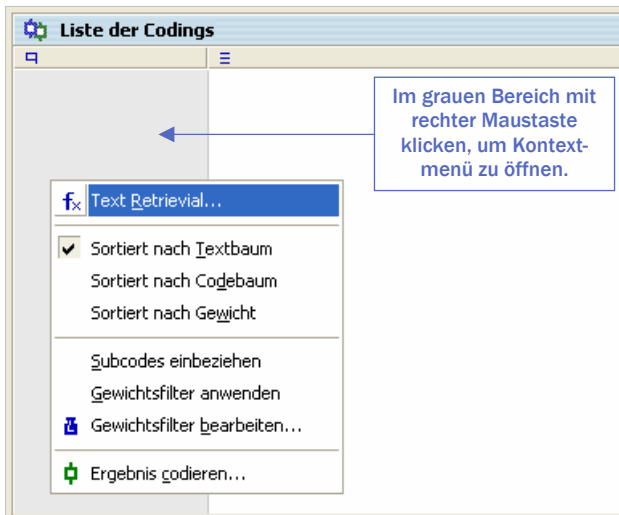


Abb. 58: Text-Retrieval per Kontextmenü aufrufen

Das Auswahlfenster für die komplexen Retrievalfunktionen erlaubt folgende Aktionen:

- Im oberen Fensterbereich kann aus einer Auswahlliste die gewünschte Funktion ausgewählt werden.
- Auf der rechten Seite wird die Funktion visualisiert.
- Die Auswahlfenster A, B und C dienen der für die jeweilige Funktion notwendigen Auswahl von Codes und Festlegung von Parametern.

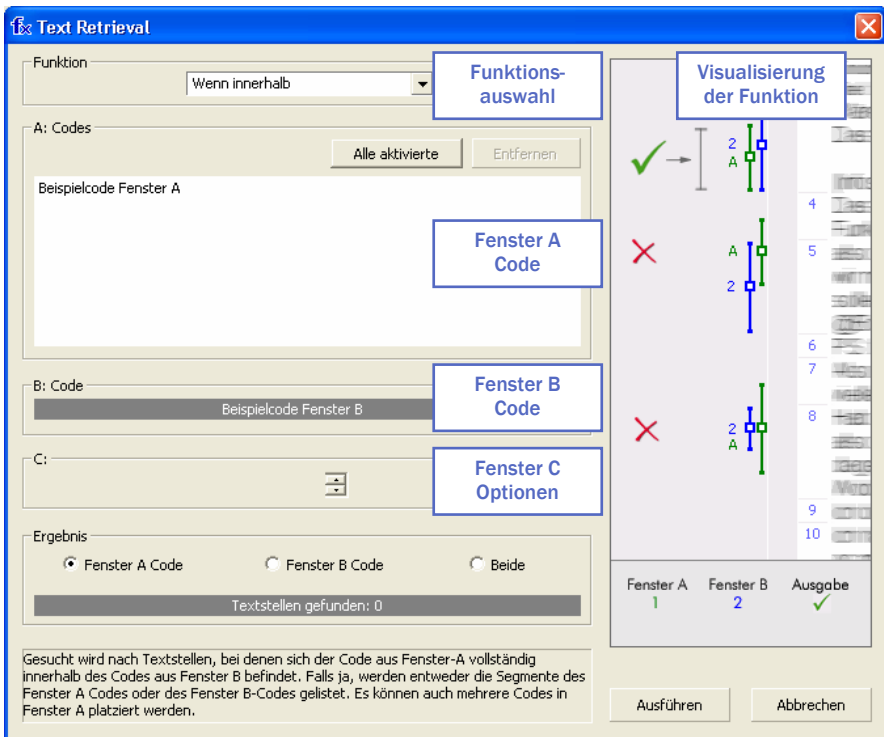


Abb. 59: Dialogfenster für die komplexen Retrievalfunktionen

Fenster A bezieht sich auf die aktivierten Codes, d.h. wenn man einen Code in dieses Fenster platzieren will, z.B. um die Überschneidungen mit einem anderen Code zu ermitteln, müssen beide Codes zunächst aktiviert werden. Anschließend werden durch Klicken auf den Button *Alle aktivierte* die beiden Codes in das Fenster A befördert.

Die Funktionen

Überschneidung

Überlappung

erfordern keine zusätzliche Parametereingabe – hier kann das Text-Retrieval sofort mittels Anklicken von *Ausführen* gestartet werden.

Bei den komplexeren Funktionen sind die weiteren Auswahlfenster B und C aktiv. Dort werden spezielle Selektionen vorgenommen. Fenster B arbeitet mit der Quickcodeliste. In Abb. 59 wird beispielsweise getestet, ob es Textstellen in den aktivierten Texten gibt, wo der in Fenster A gelistete Code sich vollständig innerhalb eines Textsegmentes befindet, das mit dem in Fenster B gelisteten Code codiert wurde.

Die Quickliste der Codes wird bei Anklicken des aus drei Pünktchen bestehenden Icons zur Auswahl präsentiert. Ggf. müssen also die gewünschten Codes zunächst durch Anklicken in der LISTE DER CODES in die Quickliste transferiert werden.

Welcher Kombinationsmodus aktuell ausgewählt ist, wird unten in der Statuszeile angegeben.



Abb. 60: Informationen über den Kombinationsmodus in der Statuszeile

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Funktionen:

Bezeichnung	Kurzbeschreibung
ÜBERSCHNEIDUNG („small picture“)	Es wird nach Überschneidung aller in Fenster A gelisteten Codes gesucht. Es wird nur die Schnittmenge ausgegeben, d.h. der Textabschnitt, in dem alle Codes vorhanden sind.
ÜBERSCHNEIDUNG (SET)	Es wird nach Überschneidungen der in Fenster A gelisteten Codes gesucht. Wenn mindestens x Codes aus der Liste gleichzeitig vorhanden sind, wird die Textstelle ausgegeben. Es wird nur die Schnittmenge ausgegeben.



ÜBERLAPPUNG („big picture“)	Es wird nach Überschneidung aller in Fenster A gelisteten Codes gesucht. Der gesamte Überlappungsbereich wird ausgegeben.
NUR EIN CODE ALLEIN	Es werden nur solche Segmente ausgegeben, in denen einer der ausgewählten Codes (Fenster A) vorhanden ist, die übrigen ausgewählten aber nicht.
NUR DIESER CODE ALLEIN	Segmente werden dann gelistet, wenn der Code in Fenster B vorhanden ist, aber kein einziger der Codes aus Fenster A.
WENN INNERHALB	Gesucht wird nach Textstellen, bei denen sich der Code aus Fenster A vollständig innerhalb des Codes aus Fenster B befindet. Falls ja, werden entweder die Segmente des Fenster A-Codes oder des Fenster B-Codes gelistet. Es können auch mehrere Codes in Fenster A platziert werden.
WENN AUßERHALB	Wenn sich der Code aus Fenster A vollständig außerhalb des Codes aus Fenster B befindet, werden die Segmente des Fenster A-Codes gelistet.
GEFOLGT	Auf den Code im Fenster A soll innerhalb von 0 bis maximal x Absätzen der Code im Fenster B folgen.
NÄHE	Innerhalb von 0 bis maximal x Absätzen um den Fenster A-Code herum soll sich der Fenster B-Code befinden, also sowohl davor als auch dahinter.

Achtung: Wenn im Fenster LISTE DER CODINGS keine Segmente angezeigt werden, kann dies daran liegen, dass man unbeabsichtigt einen Kombinationsmodus angeschaltet hat, den man eigentlich gar nicht will.

Bitte beachten Sie auch für komplexe Text-Retrievals: Alle Funktionen des komplexen Text-Retrievals beziehen sich nur auf die aktivierten Texte. Eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Funktionen ist im Manual zu finden.

15. Visual Tools

MAXQDA 2007 bietet eine Vielzahl von innovativen Visualisierungen an. An erster Stelle ist natürlich das interaktive Mapping Tool **MAX-Maps** zu nennen, das Gegenstand einer gesonderten Beschreibung ist. Darüber hinaus gibt es weitere fallorientierte und fallübergreifende Visual Tools.

Fallorientierte Visualisierungen stellen Elemente eines interessierenden Falls in tabellarischer Form oder als Grafik bzw. Diagramm dar. **MAXQDA 2007** enthält zwei neuartige fallorientierte Visualisierungen, den **CODELINER** und das **TEXTPORTRAIT**.

Darüber hinaus offeriert **MAXQDA 2007** vier fallübergreifende Visualisierungen, den **CODE-MATRIX-BROWSER**, den **CODE-RELATION-BROWSER** und das **TEXTVERGLEICHSDIAGRAMM** und die **KREUZTABELLE**.

Alle Visualisierungsformen sind über das Menü *Visual Tools* zugänglich. Die beiden fallorientierten Funktionen **CODELINER** und **TEXTPORTRAIT** sind zudem bei jedem Text im jeweiligen Kontextmenü verfügbar.

Eine neue Visual-Toolbar enthält Icons für alle fünf Funktionen sowie für **MAXMaps**. Diese Toolbar lässt sich im Menü *Fenster > Visual Bar* ein- und ausblenden.



Abb. 61: Visual Bar zum Aufruf der Visual Tools

Der Codeliner

CODELINER ist eine Visualisierungsfunktion, die den Text partiturähnlich als sequenzielles Bild seiner Codierungen darstellt. Die X-Achse wird durch die Paragraphen (Absätze) des Textes gebildet. Die Y-Achse wird durch die Codes gebildet. In den Zellen des Codeliners wird angezeigt, ob der betreffende Code oder Subcode diesem Absatz oder Textteilen des Absatzes zugeordnet wurde. Die Anzeige erfolgt in der Farbe, die dem Code zugeordnet wurde.

Mit dem **CODELINER** erhält man einen schnellen Überblick über die Themen eines Textes. Das **CODELINER**-Diagramm ist interaktiv, jede Textstel-



le kann sofort mit einem Klick angesprochen werden. In der Toolbar finden Sie neben den Icons einen Schieberegler, mit dem es möglich ist, die Grafik im Fenster zu verschieben, während gleichzeitig die Beschriftungen der Y-Achse am linken Rand fixiert bleiben.

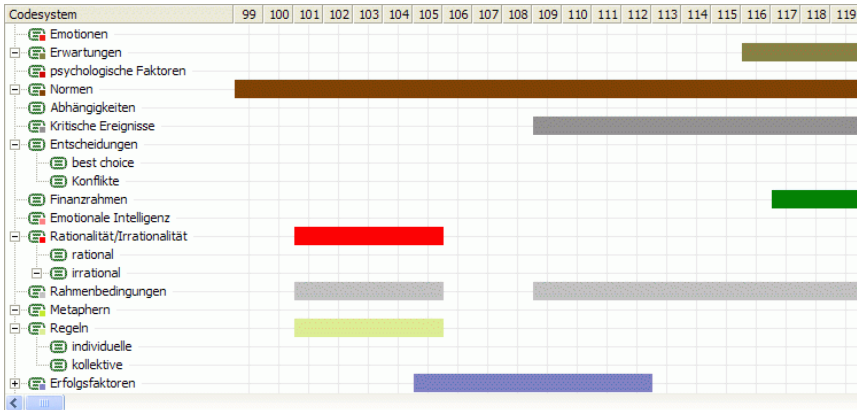


Abb. 62: Auszug aus einem CODELINER-DIAGRAMM

Sehr nützlich ist der CODELINER bei der Auswertung von Fokusgruppen: Die verschiedenen Sprecher werden als Codes definiert und den jeweiligen Abschnitten der Sprecher zugeordnet. In der Grafik wird so die Sprecherabfolge sofort erkennbar. Ferner lässt sich direkt ersehen, welcher Sprecher bei welchem Thema eingreift (oder schweigt).

Probieren Sie den CODELINER aus: Klicken Sie einen Text Ihrer Wahl mit der rechten Maustaste an und erstellen Sie ein CODELINER-DIAGRAMM - Sie finden die Option im Kontextmenü bei jedem Text.

Das TextPortrait

TEXTPORTRAIT ist ein neues Verfahren zur Visualisierung der Codierungen eines einzelnen Textes, dessen Prinzip nicht ganz so leicht verständlich ist wie das des Codeliners. Der Inhalt des Dokuments wird so visualisiert, dass in der sequentiellen Reihenfolge der Absätze des Dokuments (vorne bei Absatz 1 beginnend) die Farbattribute in einer Grafik dargestellt werden. Die rechteckige Grafik besteht aus einer bestimmten Anzahl von farbigen Kacheln, die fortlaufend zeilenweise dargestellt werden.

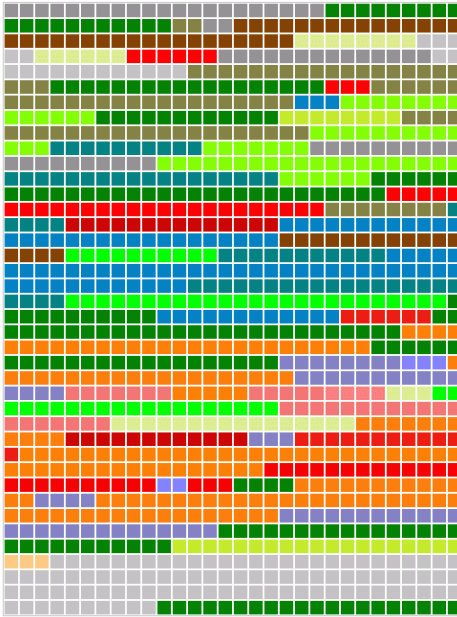


Abb. 63: Beispiel eines TEXTPORTRAITS

Beginnend mit der ersten Zeile und der linken Kachel werden die Kacheln von links nach rechts mit einer Farbe „beschrieben“. Ist das Ende der ersten Zeile erreicht, wird - wie beim Zeilenrücklauf einer Schreibmaschine - in der folgenden Zeile vorne in der ersten Spalte fortgesetzt. Die normale Darstellungsweise sieht so aus, dass die Gesamtzahl der Kacheln auf die codierten Textabschnitte aufgeteilt werden, und zwar so, dass die Zahl der Kacheln, die ein Segment bzw. seine Farbe symbolisieren gemäß dem prozentualen Anteil der Größe des Segmentes an der Gesamtgröße aller codierten Segmentes bestimmt wird. Gibt es bspw. nur ein codiertes Segment, dem zwei Codes, nämlich rot und grün, zugewiesen wurden, so besteht bei 30 mal 40 gleich 1.200 Kacheln die Grafik aus 600 roten und 600 grünen Kacheln. Sind dem gleichen Segment drei Codes (rot, grün, magenta) zugewiesen, besteht die Grafik aus je $1.200:3=400$ roten, grünen und magentafarbenen Kacheln.

TEXTPORTRAIT kann die thematische Gestalt eines Textes in bildlicher Form zugänglich machen.

Probieren Sie TEXTPORTRAIT aus: Klicken Sie einen Text Ihrer Wahl mit der rechten Maustaste an und erstellen Sie ein Portrait. Das Ergebnis

kann allerdings nur dann befriedigen, wenn Sie einen sinnvollen Gebrauch der Möglichkeit der Zuordnung von Farben zu Codes gemacht haben.

Der Code-Matrix-Browser

Der CODE-MATRIX-BROWSER (CMB) zeigt Ihnen in einer grafischen Oberfläche die Anzahl der Codings zu jedem einzelnen Code für jeden einzelnen Text an. Dabei haben Sie zusätzlich die Möglichkeit direkt durch Anklicken die entsprechenden Codings im Fenster LISTE DER CODINGS anzeigen zu lassen. Rufen Sie dazu den CODE-MATRIX-BROWSER durch einen Klick auf den entsprechenden Button, über das Menü *Visual Tools* > *Code-Matrix-Browser* oder die Tastenkombination Strg+b auf. Es erscheint ein Fenster, das es Ihnen erlaubt, die Funktion auf Ihre mittels Aktivierung getroffene Auswahl von Texten und Codes einzuschränken.



Abb. 64: Quickbutton für den Aufruf des CODE-MATRIX-BROWSERS

Der CMB sieht folgendermaßen aus:

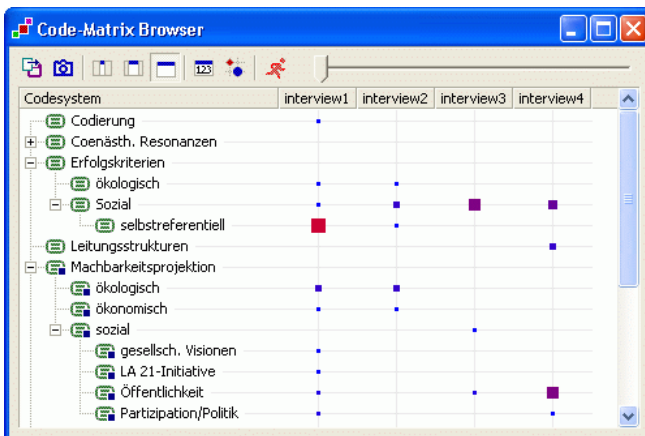


Abb. 65: Der CODE-MATRIX-BROWSER

Die einzelnen Knoten der Matrix symbolisieren durch ihre Größe und durch ihre Farbe, wie viele Codierungen die Texte bei den entsprechenden Codes und Subcodes aufweisen. Je größer der Knoten in der entsprechenden Spalte ist, desto mehr Segmente sind bei dem betreffenden Text zu dieser Kategorie vorhanden.

Bewegt man die Maus über einen Knoten hinweg, erscheint ein Tool-Tipp folgender Art:



Abb. 66: Tool-Tipp im CODE-MATRIX-BROWSER

Angezeigt wird hier der Name des Textes, der Name des Codes bzw. Subcodes und die Anzahl der hierfür vorhandenen codierten Segmente (Codings).

Für die Darstellung der Textnamen als Spaltenüberschrift im CODE-MATRIX-BROWSER gibt es drei mögliche Varianten: keine Textnamen, kurze oder vollständige Textnamen. Die Auswahl treffen Sie mittels der Radiobuttons in der Symbolleiste des CMB.

Je nach der gewählten Einstellung für die Textnamen werden unterschiedlich viele Texte als Spalten der Matrix dargestellt. In den meisten Fällen reicht es aus, kurze Textnamen zu wählen. In diesem Fall werden nur die Anfänge der Textnamen gelistet. In jedem Fall erscheint der volle Textname im Quick-Info, wenn man die Maus über einen Knoten bewegt. Im Tabellenkopf kann man ggf. den Spaltentrenner zwischen den einzelnen Textnamen mit der Maus verschieben und so eine individuelle Darstellung der Tabelle mit unterschiedlichen Spaltenbreiten erreichen.

Die Codes werden im CMB so dargestellt, wie man es aus der LISTE DER CODES gewöhnt ist, d.h. in Form einer Baumstruktur wie im Windows-Explorer. Die Subcodes lassen sich auf die übliche Weise, nämlich durch Anklicken des Symbols „-“ ausblenden.

Die hinter einem Knoten befindlichen codierten Textsegmente lassen sich sofort einsehen, wenn man auf den Knoten doppelklickt. Dadurch wird der betreffende Text aktiviert und die Segmente lassen sich im Fenster LISTE DER CODINGS anschauen. Der CMB kann unterdessen ge-



öffnet bleiben, so dass man verschiedene Knoten und ihre Inhalte leicht erkunden kann.

Die gesamte Darstellung lässt sich von Symbolen auf Zahlen umschalten – mittels des Zahlensymbols in der Toolbar. Ferner können Kreissymbole anstelle von Quadraten gewählt werden.

Die gesamte Matrix lässt sich als Grafikdatei (Icon in der Toolbar des CMB-Fensters) und natürlich auch als Zahlenmatrix exportieren, um damit z.B. statistische Analysen (Häufigkeitsverteilungen, Clusteranalyse etc.) vornehmen zu können.

Der Code-Relations-Browser

Mit dem CODE-RELATIONS-BROWSER (CRB) können Sie die Häufigkeit von Überschneidungen zwischen Ihren Codierungen grafisch nachvollziehen und sichtbar machen. Sie öffnen den CODE-RELATIONS-BROWSER entweder über das Icon in der Symbolleiste, das Menü *Visual Tools > Code-Relations-Browser* oder über die Tastenkombination Strg+o. Es erscheint ein Fenster, das es Ihnen erlaubt, die Funktion auf Ihre mittels Aktivierung getroffenen Auswahl der Codes einzuschränken.

Die Größe und Farbe der Quadrate an den Knotenpunkten in der Matrix gibt die Anzahl der Überschneidungen zwischen zwei Codes graphisch wieder. Wie auch im CODE-MATRIX-BROWSER genügt ein Doppelklick auf einen Knoten, um die entsprechenden Codierungen in der LISTE DER CODINGS aufzulisten.

Sie können für die X-Achsen-Beschriftung zwischen keine, kurze oder volle Codenamen wählen. Die Auswahl geschieht über Radio-Buttons in der Toolbar des CMB-Fensters. In der Toolbar finden Sie neben den Icons einen Schieberegler, mit dem es möglich ist, die Grafik im Fenster zu verschieben, während gleichzeitig die Beschriftungen der Y-Achse am linken Rand fixiert bleiben.

Über den Export-Button in der Toolbar des CRB können Sie auch diese komplette Zahlenmatrix in einer Textdatei (.txt) abspeichern und später gegebenenfalls in anderen Programmen damit weiter arbeiten.

Eine interessante neue Möglichkeit von **MAXQDA 2007** ist die Möglichkeit von der Überschneidungsfunktion auf die Funktion Nähe umzuschalten. Auch dies geschieht über ein Symbol in der Toolbar.

Das Textvergleichsdiagramm

Dieses Visualisierungstool arbeitet für mehrere ausgewählte Texte und stellt eine Art Verbindungsglied zwischen den nur für einzelne Texte konzipierten Visualisierungstools TEXTPORTRAIT und CODELINER dar. Die Auswahl der Texte, die im Diagramm dargestellt werden, geschieht wie üblich über die Aktivierung.

Bei dieser Darstellung werden anders als im Codeliner in den Zeilen keine Codes, sondern Texte dargestellt, so dass man die Texte miteinander vergleichen kann. Hier werden dann in jede Zelle (=Paragraph) alle vorkommenden Codes als Symbole (farbige Rechtecke) hineingesetzt. Kommt ein Code mehrmals in einem Paragraph vor, wird trotzdem nur ein Rechteck gezeichnet.

Wenn mehrere Codes im gleichen Paragraphen auftauchen, wird der zur Verfügung stehende Platz anteilig nach dem Umfang der Codierung zugewiesen.

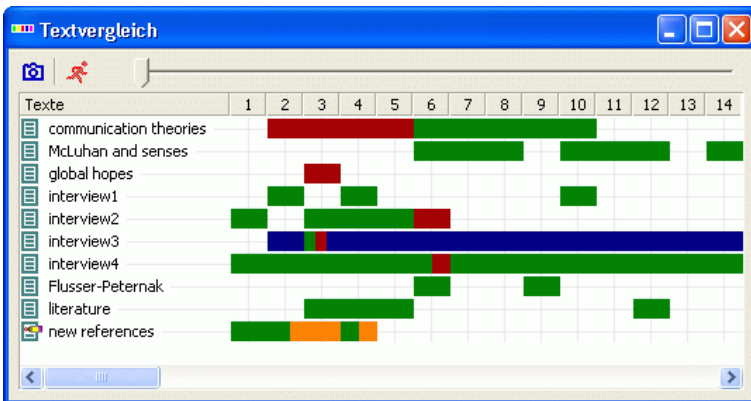


Abb. 67: TEXTVERGLEICHSDIAGRAMM

Ähnlich wie beim TEXTPORTRAIT wird hier vorausgesetzt, dass eine sinnvolle Zuordnung von Farben zu Codes stattfindet. Wenn man den Codes keine Farbe zuordnet, sondern für alle Codes die Standardfarbe benutzt, ist die grafische Darstellung nutzlos, denn man sieht dann nur, wo Codierungen erfolgt sind, nicht aber um welche Codes es sich handelt.



Auch beim TEXTVERGLEICHSDIAGRAMM sind die Codesymbole in den Zellen der Grafik aktiv, d.h. ein Klicken bringt einen zum entsprechenden Paragraph des jeweiligen Textes.

In der Toolbar finden Sie neben den Icons einen Schieberegler, mit dem es möglich ist, die Grafik im Fenster zu verschieben, während gleichzeitig die Beschriftungen der Y-Achse am linken Rand fixiert bleiben.

16. Teamwork

Was hat **MAXQDA** mit Word oder Excel gemeinsam? **MAXQDA ist ein Einzelplatzsystem, d.h. es können nicht gleichzeitig Personen mit der gleichen Datei im Schreibzugriff arbeiten.**

Sofern man nur lesend auf die Daten zugreifen will, also keine neuen Codes, Memos und Codierungen erstellt, lässt sich problemlos parallel arbeiten, in dem man einfach die Projektdatei dupliziert. Will man aber mit mehreren Teammitgliedern Dateien auswerten, gestaltet sich die Sache etwas komplizierter. Dies stellt sich im übrigen aber recht ähnlich dar, wenn man gemeinsam ein Buch oder einen Forschungsbericht schreibt. Auch dann können nicht alle gleichzeitig im Text schreiben, Textstellen verbessern oder die Kapitelstruktur ändern.

Für die Nutzung der Teamwork-Funktionen von **MAXQDA** ist es wichtig, zwischen zwei grundsätzlich verschiedenen Situationen von Zusammenarbeit im Team zu unterscheiden:

1. Man arbeitet mit dem gleichen Textkorpus, erstellt Auswertungen und führt Online-Recherchen durch, aber man arbeitet *nicht* arbeitsteilig und zeitgleich bei der Codierung und Memoerstellung.
2. Mehrere Mitglieder einer Forschergruppe bearbeiten arbeitsteilig die Texte des Projektes. Mitarbeiterin A codiert z.B. die Texte 1, 5, 6, 7 und 9, Mitarbeiter B die Texte 2, 3, 8 und 10, Mitarbeiter C die Texte 4 und 11.

Der erste Fall ist der weitaus einfachere, denn hier kann man immer die gesamte Studie als eine einzige **MAXQDA**-Projektdatei (Dateiendung MX3) von einem PC zum anderen transferieren (bzw. auf einem gemeinsam zugänglichen Server nutzen) und es ist sichergestellt, dass alle Mitarbeiter im Team immer über die gleiche Datenbasis verfügen. Aller-

dings können nie zwei Personen gleichzeitig an unterschiedlichen PCs verschiedene Texte der Studie codieren oder Memos erstellen.

Die MX3-Projektdatei enthält alle: Die Datei enthält hingegen nicht:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Texte | <input type="checkbox"/> die gespeicherten Suchläufe |
| <input type="checkbox"/> Codes | <input type="checkbox"/> die gespeicherten logischen Aktivierungen |
| <input type="checkbox"/> Memos | <input type="checkbox"/> Dateien mit exportierten Codings und Memos |
| <input type="checkbox"/> Variablen | <input type="checkbox"/> als externe Links verknüpfte Dateien |
| <input type="checkbox"/> Textlinks | <input type="checkbox"/> externe Bilder, Grafiken etc. von MAXMaps |
| <input type="checkbox"/> Codierte Segmente | |
| <input type="checkbox"/> mit MAXMaps erstellte Maps | |

Projektdateien von **MAXQDA** können problemlos per Internet verschickt werden. Dazu sollten Sie die Dateien zunächst immer mit einem Programm wie WinZip oder WinRar komprimieren. Ansonsten kann es beim Verschicken per Mail zu Veränderungen an den Dateien kommen, so dass diese von **MAXQDA** nicht mehr eingelesen werden können. Auch kann es passieren, dass eine Firewall angehängte Dateien mit der unbekanntenen Endung .mx3 nicht passieren lässt.

Wenn die verschickte Projektdatei an einem anderen PC mit installiertem **MAXQDA** geöffnet wird, erscheint die gesamte Studie mit all ihren Bestandteilen. Die Projektdateien von **MAXQDA** sind aufwärts, aber nicht abwärts kompatibel, d.h. Sie können eine Projektdatei der Vorgängerversionen (bis hin zu winMAX 98) einlesen und mit dieser arbeiten, aber Sie können keine mit **MAXQDA** 2007 erstellte Projektdatei mit der Vorgängerversion lesen.

Auch dann, wenn Sie mit mehreren Mitarbeitern simultan an Ihren Texten arbeiten wollen, ist es empfehlenswert, zunächst alle Texte an einem PC in **MAXQDA** einzulesen und den gesamten Textkorpus als Projektdatei an die anderen Mitarbeiter weiterzugeben. Dies spart die Mühe, an allen PCs die Rohtexte einzulesen.



Austausch von Codings/Memos für einzelne Texte oder Textgruppen

Mit **MAXQDA** ist es völlig problemlos, im Team gleichzeitig an den Texten zu arbeiten. Teamarbeit setzt natürlich letzten Endes voraus, dass man mit dem gleichen Textmaterial arbeitet. Dieses muss also an jedem PC eingelesen werden. Man ist allerdings nicht gezwungen, dies in der gleichen Reihenfolge der Texte zu tun, auch muss die Textbasis an den verschiedenen PCs nicht übereinstimmen, d.h. bei dem einen PC kann bereits ein Text mehr, bei dem anderen einer weniger in der LISTE DER TEXTE sein.

Jeder Text muss aber bei allen beteiligten Teammitarbeitern bzw. PC's in identischer Form vorhanden sein, d.h. die Anzahl der Absätze und der eigentliche Text müssen übereinstimmen. Die Formatierung – ob Schriftart Courier 12 oder Times Roman 10 – spielt hingegen keine Rolle.

Die Codes müssen nicht identisch sein, aber natürlich sollte man in einer Forschergruppe dafür sorgen, dass die gleiche Kategorie, d.h. der gleiche Code, auch einen identischen Namen besitzt und nicht bei jedem Mitarbeiter anders heißt.

Angenommen, es würde der Text „Interview 1“ an PC 1 bearbeitet und die Segmente würden codiert. Wie gelingt es nun, die Ergebnisse dieser Arbeit der Kollegin an PC 2 zugänglich zu machen, vor allem dann, wenn der Kollege an PC 1 während der Arbeit noch einige Codes neu definiert hat? In diesem Fall macht es keinen Sinn, die Projektdatei zu verschicken, denn dann würde die Kollegin an PC 2 ja ihre in der Zwischenzeit getätigte Arbeit verlieren. Man muss also den Datenaustausch auf der Ebene der individuellen Texte praktizieren und nicht auf der Ebene des gesamten Projekts.

In **MAXQDA** geht dies so:

1. Der Mitarbeiter an PC 1 klickt den von ihm neu codierten Text „Interview 1“ in der LISTE DER TEXTE an.
2. Im Kontextmenü wählt er *Teamwork Export*.

MAXQDA wird nun die zu diesem Text gehörenden Codings und Memos exportieren und als Datei speichern. Zunächst wird der Textname als Dateiname vorgeschlagen. Diesem Vorschlag sollte man in der Regel folgen.

Alle zum Text gehörenden Codings und Memos werden nun in diese Datei geschrieben. Zur Unterscheidung von anderen Dateitypen erhält die Datei automatisch die Dateiergänzung MEX. Daran können Sie später erkennen, dass es sich um eine Datei im internen **MAXQDA** Austauschformat handelt.

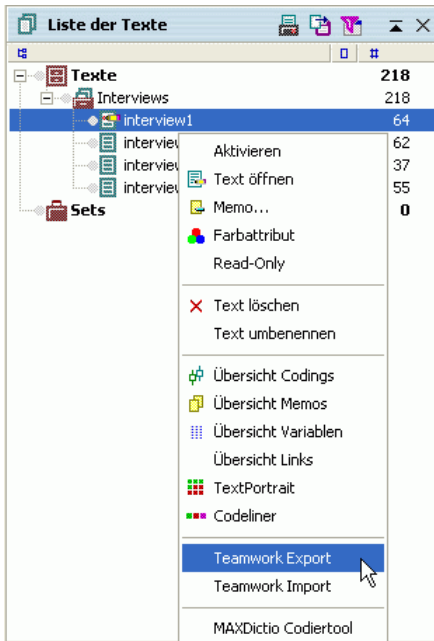


Abb. 68: Teamwork Export für den Text „interview1“ aufrufen

Die Funktion *Teamwork Export* schreibt immer alle Codings und Memos eines Textes unabhängig vom Aktivierungszustand in eine Datei. Es ist also nicht möglich, nur die Codings für einen speziellen Code zu exportieren. Alles oder gar nichts – lautet hier die Regel.

Die im internen MEX-Format erstellte Datei kann man als E-Mail Attachment verschicken auch diese Dateien sollten Sie komprimieren. **MAXQDA 2007** erlaubt jetzt auch Teamwork-Export für Textgruppen und Text-Sets. Die Exportfunktion wird bei den betreffenden Text-Sets bzw. Textgruppen aufgerufen.



Import der MEX-Datei

Sie können nun an jedem beliebigen anderen PC, wo der gleiche Text (in diesem Beispiel „interview1.rtf“) in **MAXQDA** eingelesen vorliegt, diese im Austauschformat MEX erstellte Exportdatei importieren.

Das funktioniert ganz ähnlich wie der Export:

Angenommen, die Kollegin an PC 2 möchte die Arbeit ihres Kollegen von PC 1 importieren. Dazu wird der Text „Interview 1“ in der LISTE DER TEXTE angeklickt und die Option *Teamwork Import* aus dem Kontextmenü gewählt.

Wichtig: Der Text, zu dem Sie Codings/Memos importieren, muss exakt die gleiche Struktur aufweisen wie der Text, dessen Codings exportiert worden sind. Um zu vermeiden, dass Sie irrtümlich die Codings eines ganz anderen Textes importieren, verlangt MAXQDA nochmals nach einer Bestätigung, bevor die Teamwork-Datei tatsächlich importiert wird.

Sie haben die Möglichkeit nur einzelne Elemente einer Teamwork-Export-Datei zu importieren. Zum einen können Sie entscheiden, welche Quelltextelemente Sie welchen Zieltexten zuordnen (das ist dann wichtig, wenn Sie mehrere Texte mit derselben Bezeichnung haben sollten). Zum anderen können Sie die zu importierenden Elemente beliebig auswählen: Variablen, Codings und/oder Memos. Die Voreinstellung importiert sämtliche Elemente. Um eine Kontrolle über den Importvorgang zu haben, ist es in jedem Fall zu empfehlen, eine Protokolldatei erstellen zu lassen. In dieser ist vermerkt, welche Texte mit welchen Codings, Memos und Variablen importiert wurden. Dabei werden für die Codings sowohl Code und Subcodes als auch die die Paragraphen angegeben.

Beim Import von Codings geht **MAXQDA** folgendermaßen vor:

1. Alle bereits vorhandenen Codings werden beibehalten.
2. Bisher nicht vorhandene Codings werden eingefügt.
3. Dubletten werden nicht beachtet.
4. Wird in der Exportdatei ein Coding mit einem bislang nicht in der LISTE DER CODES enthaltenen Code oder Subcode gefunden, so wird dieser Code neu erzeugt und in die LISTE DER CODES eingefügt.

Nach dem Import öffnen Sie am besten den Text. So können Sie sich gut einen Überblick über die neu eingefügten Codierungen verschaffen.

Auch können Sie mit *Übersicht Codings* eine Auflistung aller codierten Segmente dieses Textes erhalten.

Zusammenfügen von MAXQDA-Projekten

Eine weitere Fähigkeit von **MAXQDA** ist ebenfalls im Rahmen von Teamwork bedeutsam, nämlich die Möglichkeit zwei Projekte zusammenzufügen.

Technisch wird dies so realisiert, dass zu dem geöffneten Archiv ein zweites **MAXQDA**-Archiv hinzugefügt wird. Diese Funktion hat die Bezeichnung *Projekte Zusammenführen* und ist als Option im Menü *Projekt* verfügbar.

Beim Zusammenfügen gehen Sie so vor:

1. Zunächst muss also das erste der beiden zu fusionierenden Projekte geöffnet werden. Es ist sinnvoll, das größere Archiv als erstes zu öffnen.
2. Anschließend wählt man im Menü *Projekt* die Funktion *Projekte zusammenführen*.
3. Im Windows-Dateidialog wählt man die MX3-Datei des betreffenden zweiten Projektes.

MAXQDA beginnt nun mit dem Fusionierungsprozess. Dies kann eine Weile dauern, sollte aber auch bei größeren Projekten im einstelligen Minutenbereich liegen.

Nach welchen Regeln geht nun die Fusion vonstatten? Hier sind sie kurz zusammengefasst:

- Das zweite Archiv darf nicht den gleichen Namen haben wie das geöffnete Archiv.
- Alle Textgruppen des zweiten Archivs werden mit ihren Texten eingefügt.
- Alle Memos des zweiten Archivs werden eingefügt.
- Codierte Segmente werden übernommen, falls ein Code oder Subcode noch nicht existiert, wird er erzeugt.
- Alle Variablenwerte werden übernommen.

17. MAXDictio – Zusatzmodul

MAXDictio ist ein Zusatzmodul, das gesondert lizenziert wird und nach Installation innerhalb von MAXQDA aufgerufen wird. Diese neue Option wird vom Installationsprogramm vor dem Fragezeichensymbol in die Menüzeile eingefügt.



Abb. 69: MAXDictio aufrufen

Das Modul **MAXDictio** offeriert eine Reihe von Techniken, die aus dem Bereich der klassischen quantitativen Inhaltsanalyse stammen. **MAXDictio** will diese Techniken für die qualitative Datenanalyse nutzbar machen und als zusätzliche Methodenoptionen in einer leicht zu handhabenden Form zur Verfügung zu stellen. **MAXDictio** ist also nicht primär als Programmsystem zur quantitativ ausgerichteten Inhaltsanalyse gedacht. Im Einzelnen verfügt **MAXDictio** über folgende Funktionen:

- Worthäufigkeiten des gesamten Textes bzw. festgelegter Textabschnitte (Texteinheiten)
- Worthäufigkeiten von Textgruppen und nach inhaltlichen Kriterien zusammengestellter Text-Sets
- Freie Definition von Texteinheiten (mit der Möglichkeit von Überlappungen)
- Jederzeit mögliches Editieren von Texten und Zuordnung zu Texteinheiten

- Exportierbarkeit der Ergebnisse der Häufigkeitsanalyse zu Microsoft Office-Programmen (z.B. Excel, Word) und zu SPSS auch über die Windows-Zwischenablage
- Index selektierter Wörter eines oder mehrerer Texte
- Möglichkeit von jedem Indexeintrag zu der zugrunde liegenden Textstelle zu springen
- Begrenzung der Auswertung durch Go-Listen (enthalten eine Liste von Wörtern, die ausschließlich analysiert werden sollen) und Stopplisten (enthalten eine Liste von Wörtern, die für die Analyse gesperrt werden)
- Selektive Auswertung nach auswählbaren Kriterien (z.B. aufgrund der Werte soziodemographischer Variablen), Filterung durch numerische Daten
- Aufbau von wortbasierten Diktionären
- Transfer von Worten aus der Worthäufigkeitstabelle in das Diktionär (durch Anklicken)
- Export und Import von Diktionären aus Microsoft Office-Programmen (z.B. aus Excel)
- Codieren auf der Basis von wortbasierten Diktionären
- Resultate des Codiertools als bearbeitbare und sortierbare Tabelle im Excel-Stil
- Leichte Weiterverarbeitung der Resultate mittels SPSS oder Excel
- Erstellung einer Validierungsdatei zur Überprüfung von Codierungen

Volle Integration in die Funktionalität von **MAXQDA** und dadurch Nutzung komfortabler Funktionen wie Keyword-in-Context, automatische Codierung von Textpassagen etc.

Die einfachste Funktion von **MAXDictio** ermittelt den Wortschatz aller Texte des aktuellen Projektes. Diese Funktion wird aufgerufen, indem

- entweder aus dem Menü **MAXDictio** die Option **WORTHÄUFIGKEIT ALLER TEXTE** ausgewählt wird



- oder der entsprechende Quickbutton aus der Symbolleiste angeklickt wird.



Abb. 70: Quickbutton für die Funktion WORTHÄUFIGKEIT ALLER TEXTE

Als Resultat werden alle Worte isoliert, in eine Liste transferiert und gezählt. Ein Wort im Sinne von **MAXDictio** ist jede Abfolge von Zeichen, die sich zwischen zwei Begrenzerzeichen befindet. Begrenzerzeichen können z.B. Leerzeichen oder Satzzeichen sein. So wird beispielsweise das letzte Wort des letzten Satzes „sein.“ an der linken Seite durch ein Leerzeichen und rechts durch einen Punkt begrenzt. Im Menü *MAXDictio* > *Optionen* kann die Auswahl der Begrenzerzeichen getroffen werden.

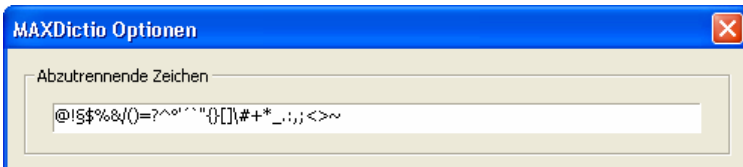


Abb. 71: Dialogfenster für die Optionen von MAXDictio

In das Dialogfeld „Abzutrennende Zeichen“ sind all die Zeichen einzutragen, die als Begrenzer fungieren sollen. Das sind üblicherweise die Satzzeichen:

! „ ' () , . : ; ?

Die Ergebnistabelle der Worthäufigkeitsfunktion sieht folgendermaßen aus:

Wort	Wortlänge	Häufigkeit	%
petrus	6	179	8,74
juden	5	158	7,71
johannes	8	155	7,57
himmel	6	145	7,08
jerusalem	9	139	6,78
pharisäer	9	90	4,39
erde	4	86	4,2
galiläa	7	75	3,66
simon	5	75	3,66
glauben	7	61	2,98
pilatus	7	59	2,88
maria	5	59	2,88
kunden	7	55	2,68

Abb. 72: Ergebnissenster der Worthäufigkeiten

Die oben dargestellte Tabelle enthält folgende Informationen:

1. Anzahl der analysierten Texte (oben links, hier = 7).
2. Anzahl der insgesamt gezählten separierten Worte in allen ausgewerteten Texten (= „Tokens“, hier = 2049).
3. Anzahl der verschiedenen Worte der Texte (= „Types“, hier = 91).
4. Die erste Spalte dient zur Festlegung des Wortes als Stopp-Wort. Durch Doppelklick ändert man den Status, Normalzustand ist zunächst für alle Wörter des Textes der Status „Go-Wort“. Das angezeigte Symbol ist dann grün. Nach Doppelklick ändert sich das Symbol und verwandelt sich in ein rotes Stoppschild. Das Wort wird automatisch in die aktive Stoppliste befördert.
5. In der nächsten Spalte stehen die Wörter so, wie sie im Text erscheinen. Ob Groß-/Kleinschreibung dargestellt wird, hängt von der gewählten Option ab (im Menü *Optionen*).
6. Die dritte Spalte enthält die Wortlänge gemessen in Zeichen.
7. Spalte 4 enthält die absolute Häufigkeit des Wortes in den bearbeiteten Texten.
8. Spalte 5 enthält den Prozentanteil des Wortes bezogen auf die Tokens, d.h. die Gesamtzahl der gezählten Wörter aller Texte. Hier wurde 179 Mal das Wort „petrus“ gezählt, das sind 8,74% der insgesamt 2049 Wörter.



Die Ergebnistabelle lässt sich nach den einzelnen Spalten sortieren, und zwar als alphabetische Wortliste aufsteigend oder absteigend, nach Wortlänge, nach absoluter Häufigkeit des Vorkommens im Text und nach Prozentanteil dieses Wortes im Text.

Für jedes Wort, das sich in einer Worthäufigkeitsliste befindet, lässt sich ein Index der Fundstellen erstellen. Das gewünschte Wort wird mit der rechten Maustaste angeklickt. Aus dem Kontextmenü muss die Funktion *Index erstellen* gewählt werden (siehe Abb. 73).

Worthäufigkeiten
Aus 167 Texten (5179 Wörter total) 1314 Wörter

Wort	Wortlänge	Häufigkeit	%
sich	4	15	0,29
umgang	6	15	0,29
einer	5	14	0,27
keine	5	14	0,27
studium	7	14	0,27
mein		14	0,27
später		13	0,25

Exportieren Schließen

Abb. 73: Kontextmenü in der Tabelle „Worthäufigkeiten“

In der Abbildung wurde das Wort „studium“ ausgewählt, das in den 167 durchsuchten Texten genau 14 Mal vorkommt. Der Index hat das gleiche Aussehen wie die Resultate der **MAXQDA**-Suchfunktionen. Durch Klicken auf eine Fundstelle wird diese Textstelle direkt angesprungen und in den **TEXT-BROWSER** geladen. Die Funktion *Index erstellen* ist direkt in das Codiertool von **MAXQDA** eingebunden, d.h. die Fundstellen lassen sich auch direkt vercoden.

Es ist möglich, die Wortschatzauswertung auf die aktivierten Texte zu beschränken. Wenn man also nur den Wortschatz eines bestimmten Textes auswerten will, darf nur dieser einzelne Text aktiviert werden. Will man mehrere Texte oder eine gesamte Textgruppe auswerten, so müssen die entsprechenden Texte aktiviert werden. In Kombination mit der Funktion **LOGISCHE AKTIVIERUNG** von **MAXQDA** lassen sich Wortschatzauswertungen für bestimmte Gruppen von Befragten durchführen. Die Funktion wird aufgerufen, indem

- entweder aus dem Menü die Option *Worthäufigkeit aktivierter Texte* ausgewählt wird
- oder der entsprechende Quickbutton aus der Symbolleiste angeklickt wird.



Abb. 74: Quickbutton für die Funktion WORTHÄUFIGKEIT AKTIVIERTER TEXTE

MAXDictio erlaubt es, Stopplisten, d.h. eine Sammlung von „uninteressanten“ Wörtern anzulegen. Dies können etwa die bestimmten und unbestimmten Artikel, Konjunktionen u.ä. Wörter sein, die aus der Auszählung ausgeschlossen werden sollen. Um eine Stoppliste zu erstellen, ruft man entweder über das Menü *MAXDictio > Stoppliste* auf oder man klickt auf den entsprechenden Quickbutton in der Symbolleiste.



Abb. 75: Quickbutton für die Funktion STOPPLISTE

Wörter können auf zwei verschiedene Weisen in die Stoppliste eingefügt werden:

- Erstens kann man sie per Hand eingeben, indem man zunächst auf den oberhalb des Fensters der Stopp-Wörter befindlichen Button *Neu* klickt und dann das Wort eintippt.
- Zweitens kann man Wörter aus einer Worthäufigkeitsliste auswählen und sie mit einem Doppelklick in die Stoppliste einfügen, so dass die Arbeit des Eintippens erspart bleibt.

Neben den Worthäufigkeitsfunktionen beinhaltet MAXDictio die Möglichkeit zur automatischen, diktionsbasierten Codierung. Die Diktionsfunktionsfunktion von MAXDictio ist auf zwei Arten zugänglich, über das



Menü *MAXDictio* > *Diktionär* oder als Quickbutton in der **MAXDictio**-Symbolleiste.

Ein Diktionär besteht aus Kategorien und einer Liste von Suchausdrücken, die jeder Kategorie zugeordnet sind. Ein Diktionär kann in **MAXDictio** beliebig viele Kategorien enthalten. Zu jeder Kategorie gehört genau eine Liste von Suchausdrücken. Die Anzahl der Suchausdrücke ist ebenfalls nicht begrenzt.

Zum Einfügen einer neuen Kategorie klickt man auf die Schaltfläche *Neu* im linken Fenster, das die Liste aller definierten Kategorien enthält. Es kann sodann ein beliebig langer Kategorientitel eingegeben werden. Kategorien können auch aus mehreren Worten bestehen, wie z.B. „Sozial- und Rentenpolitik“. Der Titel einer Kategorie kann während der späteren Arbeit noch beliebig modifiziert werden, ohne dass dies Konsequenzen für das Diktionär selbst hat.

Um die zu einer Kategorie gehörenden Worte einzugeben, wählt man im linken Fenster die gewünschte Kategorie durch einfaches Anklicken mit der linken Maustaste aus. Anschließend klickt man auf den Button *Neu* über dem Suchbegriffs-Fenster. Jetzt erhält man die Gelegenheit, einen neuen Suchbegriff einzufügen.

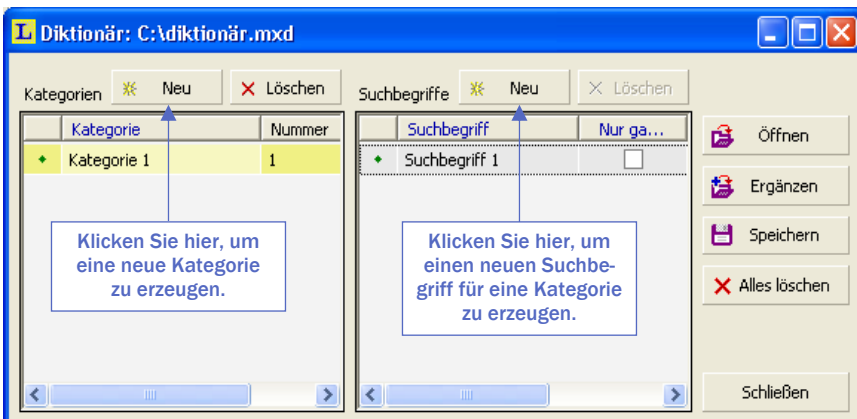


Abb. 76: Suchbegriffe für Diktionär-Kategorien eingeben

Diktionäre können gespeichert werden und lassen sich aus verschiedenen Bestandteilen zusammenfügen.

Das umfängliche **MAX**Dictio-Codiertool, das hier nicht beschrieben ist, kann quantitative Inhaltsanalysen sowohl für einen Text als ganzes als auch für Teile eines Textes durchführen. Texte können in einzelne Abschnitte oder Sektionen unterteilt werden. Diese so genannten Texteinheiten stellen für das Codiertool Zählheiten dar, d.h. für jede Zählheit wird eine gesonderte Ausgabezeile in der Ergebnisdatei eingerichtet.

Anhang: Liste der Tastatur Short-Cuts

Folgende Short-Cuts (Tastenkombinationen) sind in **MAXQDA** verfügbar:

Strg + w	Wenn man eine Textpassage im TEXT-BROWSER markiert hat, bewirkt Strg+w , dass ein Dialogfenster erscheint, in das man einen Code eingeben kann.
Strg + i	In-Vivo-Codieren eines markierten Textabschnitts
Strg + q	Codieren eines markierten Textsegmentes mit dem zuoberst in der Quickliste sichtbaren Code
Strg + l	Im TEXT-BROWSER wird ein neuer Textlink eingefügt, d.h. Textstellen werden miteinander verbunden.
Strg + m	Bei fokussierter LISTE DER TEXTE wird für den ausgewählten Text ein Memo erzeugt.
Strg + t	Bei fokussierter LISTE DER TEXTE kann man mittels Strg+t einen neuen Text einfügen. Der Text wird im TEXT-BROWSER geöffnet. Es wird in den Edit-Modus geschaltet und der Cursor an den Beginn des Textes positioniert.
Strg + Shift + t	Bei fokussierter LISTE DER TEXTE lassen sich so neue Texte einfügen.
Alt + n	Erzeugen eines neuen Codes in der LISTE DER CODES
Strg + v	Einfügen neuer Variablen in der Variablenliste
Strg + b	Aufruf des CODE-MATRIX-BROWSERS
Strg + o	Aufruf des CODE-RELATIONS-BROWSERS