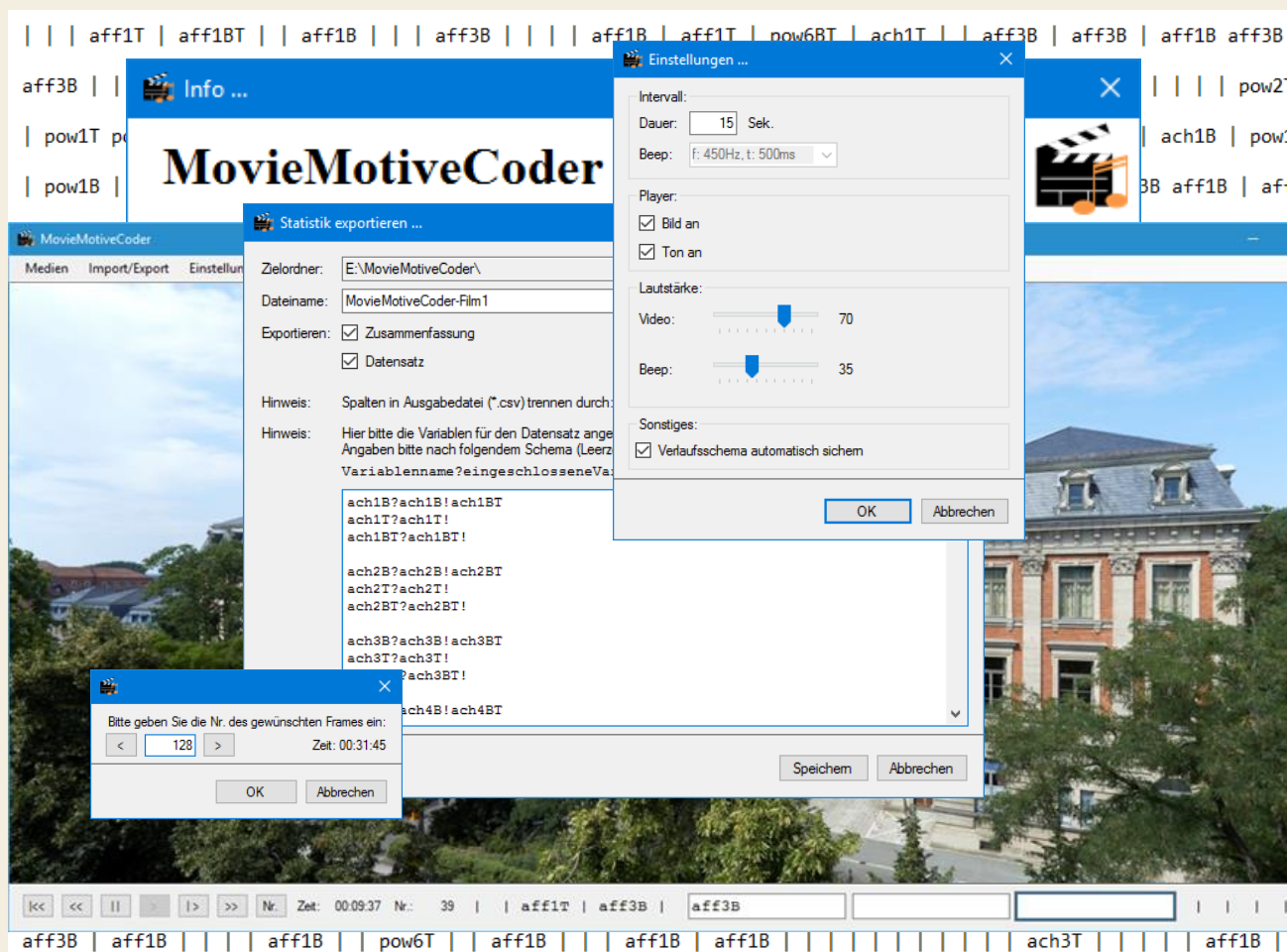


MovieMotiveCoder

zum Kodieren von impliziten Motiven in Filmen



Inhalt

Einführung.....	2
Voraussetzungen	3
Start und Programmoberfläche.....	3
Einstellungen	4
Medium öffnen.....	4
Kodierung	5
Import/Export	6
Verlaufsschema exportieren	6
Statistik exportieren.....	6
Verlaufsschema importieren.....	7
Exkurs: Kodier-Regeln.....	7
Kontakt	9

Einführung

Der MovieMotiveCoder ist ein Programm zur standardisierten Analyse bzw. Kodierung audiovisuellen Materials. Er separiert das Material mithilfe eines akustischen Signals nach Zeiteinheiten, ermöglicht eine integrierte Eingabe der Kodierungen und aggregiert die Daten anschließend für die Analyse in Statistikprogrammen.

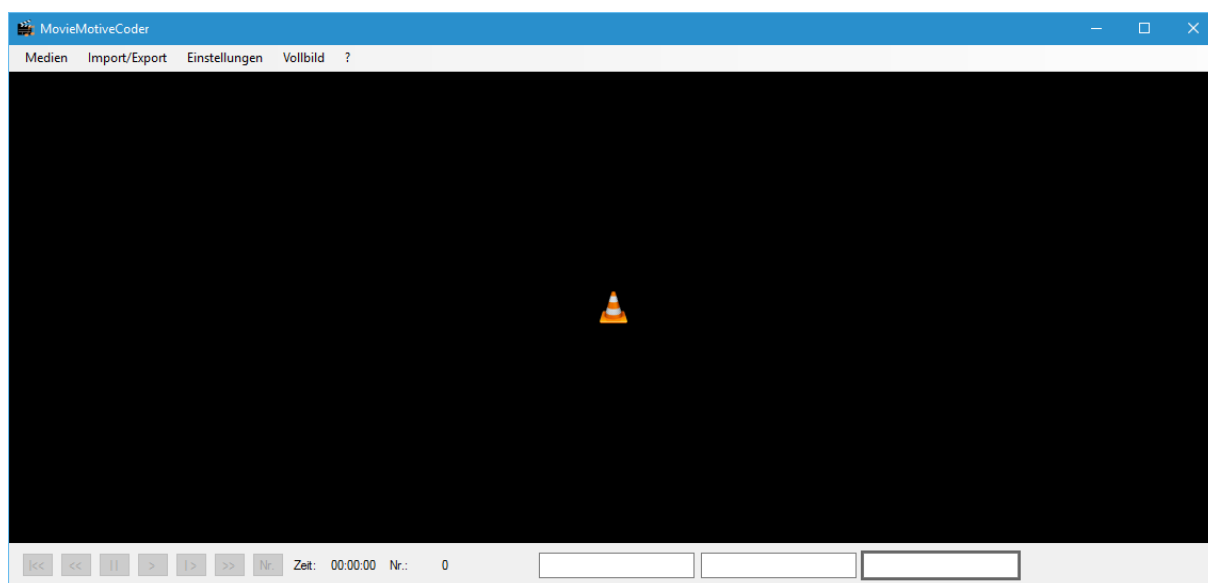
Die Kodiersoftware wird im Folgenden am Beispiel der Kodierung impliziter Motive nach Winter (1994) bzw. Lorenz, Walther, und Köllner (2013) erklärt, kann aber prinzipiell für jedes andere audiovisuelle Kodier- oder Ratingsystem angewandt werden.

Voraussetzungen

- Betriebssystem: Windows (getestet unter Windows 7 und Windows 10)
- Microsoft .NET Framework 4.5.2 oder höher (unter Windows 10 standardmäßig installiert)
 - Download: <https://www.microsoft.com/de-de/download/details.aspx?id=42642>
- VLC media player: ab Version 2.2.4
 - Download: <http://www.videolan.org/vlc/>
 - Empfohlener Installations-Typ: Benutzerdefiniert
(Die Komponente „ActiveX-Plugin“ muss zwingend installiert werden.)

Start und Programmoberfläche

Starten Sie den MovieMotiveCoder über einen Doppelklick auf die Windows-Batchdatei **run_MovieMotiveCoder.bat**. Anschließend öffnet sich folgende Programmoberfläche.
(Hinweis: Das Programm verfügt über einen Vollbildmodus. In diesem wird die Menüleiste nicht angezeigt. Zum Verlassen drücken Sie *Esc*.)



Einstellungen

Über den Menüpunkt **Einstellungen** können Sie folgende Veränderungen vornehmen:

- Intervalldauer (\cong 1 Frame; voreingestellt sind 15s (vgl. Winter, 1994))
- (Frequenz und Dauer des Beep-Tons (nicht veränderbar; eingestellt sind 450Hz und 500ms))
- Anzeige des Bildes und Wiedergabe des Tons (falls nur Bild oder Ton kodiert werden soll)
- Lautstärke-Regelung (sowohl Video als auch Beep-Ton)
- Automatische Sicherung des Verlaufsschemas (standardmäßig wird alle 5min eine Sicherheitskopie im Unterordner **MovieMotiveCoder** abgelegt)

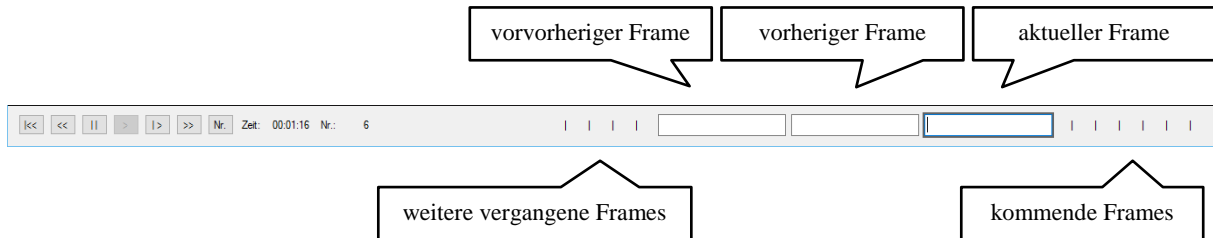
Medium öffnen

Über den Menüpunkt **Medien** können Sie sowohl eine Datei (alle gängigen Formate) als auch eine DVD öffnen. (Hinweis: Alle Filme, die ein DVD-Menü enthalten, müssen über den Punkt **DVD öffnen ...**, alle anderen Dateien über den Punkt **Datei öffnen ...** gestartet werden.)

- **Datei öffnen ...**
 - Wählen Sie die gewünschte Datei aus und starten Sie anschließend das Video (inkl. aller weiteren Funktionen des Programms) über den Play-Button (>).
- **DVD öffnen ...**
 - Wählen Sie das entsprechende Laufwerk aus und bestätigen Sie mit OK. Die DVD startet automatisch, sodass Sie ins DVD-Menü gelangen. Wählen Sie dort alle gewünschten Optionen (z.B. Sprache, Untertitel) aus und starten Sie den Film über das DVD-Menü. Starten Sie anschließend die Funktionen des Programms über den Play-Button (>). Das Programm erkennt die bereits verstrichene Zeit automatisch. (Hinweis: Starten Sie das Programm jedoch erst über den Play-Button (>), wenn der Hauptfilm begonnen hat, da die Zeitanzeige beim Start des Hauptfilms erneut bei 00:00:00 beginnt.)

Kodierung

Zum Kodieren während des Films stehen Ihnen drei beschreibbare Textfelder zur Verfügung (siehe Abbildung).



- Mit *Tab* können Sie zwischen den drei Textfeldern springen, um gegebenenfalls nachträglich Änderungen vornehmen zu können. Sobald ein Beep-Ton erklingt, springt das Programm jedoch automatisch in den dann aktuellen Frame, um Falschzuordnungen der Kodierungen zu verhindern.
- Funktionen des Players:
 - Pause: Über Button (II) oder mit Tastenkombination *Strg + P*
 - Fortsetzen: Über Button (>) oder mit Tastenkombination *Strg + S*
 - Start von Frame-Anfang: Über Button (I>) oder mit Tastenkombination *Strg + F*
 - Spulen: Über die untere Buttonleiste können Sie zum Beginn des Videos springen (I<<), in der eingestellten Intervalldauer vor- und zurückspulen (>> / <<) oder direkt zu einem bestimmten Frame springen (Nr.).
(Hinweis: Beim Spulen pausiert der Film, sodass Sie ihn anschließend erneut starten müssen.)
- Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit, Kommentare in die Textfelder einzugeben. Diese müssen jedoch zwingend mit # eingeschlossen werden, damit sie beim Statistik-Export nicht berücksichtigt werden.

Import/Export

Über den Menüpunkt Import/Export können Sie zum einen Verlaufsschemata und zugehörige Statistiken exportieren, zum anderen Verlaufsschemata importieren.

- Verlaufsschema exportieren ...
 - Export als Textdatei (*.txt)
 - Vor dem Export können Sie einstellen, wie viele Frames bei der Ausgabe gruppiert werden sollen. Dies hat keine Auswirkungen auf den späteren Datenexport, sondern dient lediglich der Übersichtlichkeit.
 - Beispiel: | aff1B | aff1BT | | | pow1T | | aff1T | pow3T | |
(Hinweis: Frames werden durch Pipes eingeschlossen.)

- Statistik exportieren ...
 - Export als *.csv-Dateien
(Hinweis: *.csv-Dateien können in Excel, SPSS etc. importiert oder direkt mit Excel geöffnet werden, wenn das Trennzeichen beim Export mit dem Trennzeichen der Windows Format-Einstellungen übereinstimmt.)
 - Sie können sich sowohl eine kurze Zusammenfassung als auch einen ausführlichen Datensatz ausgeben lassen.
 - Zusammenfassung: Ausgabe der Häufigkeiten der Motivkodierungen über den gesamten Film hinweg (getrennt nach Motiv und jeweiliger Subkategorie; Ausgabe auch für x-Kodierungen (Erklärung siehe „Exkurs: Kodier-Regeln“)).
 - Datensatz: Ausgabe der Häufigkeiten der Motivkodierungen pro Frame. Ausgabe nach eigenen Kriterien möglich. Standardmäßig werden folgende Variablen ausgegeben: ach, aff, pow inkl. aller Subkategorien, zusätzlich jede Subkategorie getrennt nach Bild (B), Ton (T), Bild und Ton (BT); das Gleiche gilt für x-Kodierungen.
 - Falls gewünscht, können Sie sich jedoch auch weitere Variablen ausgeben lassen oder Änderungen vornehmen. Gehen sie dabei folgendermaßen vor (eine Zeile bei der Eingabe entspricht einer Spalte/Variable im Datensatz): Beginnen Sie mit dem Variablennamen, gefolgt von einem Fragezeichen. Anschließend listen Sie alle Zeichenfolgen mit Semikolon getrennt auf, die gezählt und in der neuen Variable zusammengefasst werden sollen, gefolgt von einem Ausrufezeichen. Geben Sie anschließend falls nötig alle Zeichenfolgen an, die nicht mit eingerechnet werden sollen.

- Beispiel 1: Sie möchten in Ihrem Datensatz die Variable ach1B enthalten haben (Subkategorie 1 des Leistungsmotivs im Bild). Dazu geben Sie nach dem Variablennamen und Fragezeichen die Zeichenfolge an, die das Programm suchen und zählen soll (ach1B). Die Zeichenfolge ach1B ist jedoch auch in ach1BT enthalten, weshalb diese ausgeschlossen werden muss (Angabe nach dem Ausrufezeichen).

ach1B?ach1B!ach1BT

- Beispiel 2: Sie möchten in Ihrem Datensatz eine Variable enthalten haben, in der alle Subkategorien des Bindungsmotivs zusammengefasst werden, jedoch ohne die x-Kodierungen.

aff?aff1;aff2;aff3;aff4!aff1x;aff2x;aff3x;aff4x

- Verlaufsschema importieren ...
 - Import einer Textdatei (*.txt)
 - Sie können ein gespeichertes Verlaufsschema importieren, wenn Sie beispielsweise einen Film ein zweites Mal kodieren möchten. Wahlweise können Sie auch die automatische Sicherung einlesen.
 - Ebenso können Sie ein Verlaufsschema importieren, um sich den dazugehörigen Datensatz ausgeben zu lassen. Hierbei müssen Sie nicht extra einen Film auswählen.

Exkurs: Kodier-Regeln

- Grundsätzliche Kodier-Regeln zum Kodieren von impliziten Motiven (achievement [ach], affiliation [aff], power [pow] inkl. jeweiliger Subkategorien) im Fließtext sowie in audiovisuellem Material siehe Winter (1994).
 - Abweichungen und Besonderheiten bei der Verwendung der Voreinstellungen des MovieMotiveCoders:
 - Kodierung jedes Frames (Lorenz et al., 2013)
 - Angabe, ob das Motiv im Bild (B), im Ton (T) oder im Bild und Ton (BT; Achtung: nicht TB) vorkommt (Lorenz et al., 2013). Achten Sie hierbei auf Groß- und Kleinschreibung und darauf, dass sie zwischen Motiv und B/T/BT kein Leerzeichen eingeben.
- Beispiele: ach1T, aff2BT, pow5T

- x-Kodierungen: Kodierung mehrerer aufeinanderfolgender Subkategorien pro Frame. Jedoch darf eine Subkategorie nur einmal pro Frame kodiert werden, außer sie wird durch ein anderes Motiv unterbrochen (vgl. Roch, 2013). Gekennzeichnet werden diese x-Kodierungen durch ein x zwischen der Subkategorie und B/T/BT.
Beispiel: | ach3B ach1xT | ach3B pow6B | ach2T pow5T ach3B |
- Es ist enorm wichtig, dass Sie sich bei der Kodierung an diese Vorgaben halten, nur so kann anschließend ein fehlerfreier Datenexport gewährleistet werden. Wenn Sie beispielsweise andere Buchstaben oder ein grundsätzlich anderes Vorgehen wählen möchten, müssen Sie dies in den entsprechenden Einstellungen für den Statistik-Export ändern.
- Empfohlene Vorgehensweise
 - Exportieren Sie nach dem Kodieren des Videomaterials das Verlaufsschema und überprüfen Sie es. Korrigieren Sie gegebenenfalls Kodier- und Tippfehler. Anschließend können Sie das Verlaufsschema wieder importieren und direkt im Anschluss die Zusammenfassung und/oder den Datensatz exportieren.

Literatur

- Lorenz, D., Walther, C. S., & Köllner, M. G. (2013, July). *Motivational standoff – Kodierung von impliziten Motiven in Videomaterial anhand von genereller Motivdichte, Motivprofilen und Clips zur Motivanregung in ausgewählten Filmen [Motivational standoff – Coding implicit motives in video material by determining overall motive density, motive profiles and clips for arousing motives in selected movies]*. Presentation at the 33rd Colloquium on Motivational Psychology, Osnabrück, Germany.
- Roch, R. (2013). *Protokoll PSE-Meeting am 10.04.2013*. Unpublished manuscript, Department of Psychology and Sport Sciences, Friedrich-Alexander University Erlangen-Nürnberg, Erlangen, Germany.
- Winter, D. G. (1994). *Manual for scoring motive imagery in running text* (4th ed.). Unpublished manuscript, Department of Psychology, University of Michigan, Ann Arbor.

Kontakt

Wir hoffen, dass diese Instruktion Ihnen die erste Verwendung des MovieMotiveCoders erleichtern wird und wünschen Ihnen viel Spaß beim Kodieren.

Bei aufkommenden Fragen zum Programm können Sie sich gerne an uns wenden.

Ansprechpartnerin: Carola S. Walther, M.Sc.
Lehrstuhl Allgemeine Psychologie II
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg
Nägelsbachstr. 49b
91052 Erlangen

Kontakt: moviemotivecoder@gmail.com

Bitte zitieren als:

Walther, C. S., Walther, F. T., & Köllner, M. G. (2016). MMC: MovieMotiveCoder – A software for coding implicit motives and various behavioral data from audiovisual material [Software and manual]. Retrieved from http://www.psych2.phil.uni-erlangen.de/%7Eoschult/humanlab/resources/resources_MMC.htm