

Dialoganalyse - computerunterstützt

zu: vprag6.06301

ÄE	Text	Rede	Nr.A/E	kosmol.	Steuerung	FACE	SP	KP	Ziel
01	xxxxxxx								
02	xxxxxxx								
03	xxxxxxx								
04	xxxxxxx								
05	xxxxxxx								
06	xxxxxxx								
07	"xxxxxx"	Rede:A	1		AI		1	2	A1
08	xxxxxx"	Rede:E	1		AII		1	2	A2
09	xxxxxxx				Brücke	2↓1			
10	"xxxxxx"	Rede:A	1		teil-		1	2	B1
11	xxxxxxx		1		res-		1	2	B2
12	xxxxxxx		1		pon-		1	2	
13	xxxxxx"	Rede:E	1		siv	2↑1	1	2	
14	"xxxxx"	Rede:AE	2				2	1	
15	xxxxxxx				Brücke				
16	xxxxxxx				Brücke	3↑1			
17	xxxxxxx				Brücke	1↓			
18	"xxxxxx"	Rede:A	3		AI		2	3	
19	xxxxxxx		3				2	3	Z1
20	xxxxxxx		3				2	3	
21	xxxxxxx		3				2	3	E2
22	xxxxxxx		3				2	3	
23	xxxxxxx		3		WI/NII		2	3	
24	xxxxxxx		3				2	3	
25	xxxxxxx		3				2	3	
26	xxxxxxx		3				2	3	
27	xxxxxxx		3			2↑3			
28	xxxxxx"	Rede:E	3				2	3	
29	xxxxxxx				Nachfeld				
30	xxxxxxx				KHS ₁ Nachfeld				
...									

Zwei zusätzliche Spalten: Sie können nur aktiviert werden in Bereichen, in denen "Rede" gilt:


- "I" - ein Redebeitrag hat "initiiierenden" Charakter, wirft ein Problem neu auf, eröffnet das Problem mit einer Frage usw.
- "R" - ein Redebeitrag hat "respondierenden", reagierenden Charakter. Er ist "positiv" oder "negativ" ausgerichtet. Die Art der Reaktion kann präzisiert werden in Abhängigkeit vom Sprechakt des "initiiierenden" Redezuges

Legende:

- "ÄE Text": Text in Äusserungseinheiten gegliedert
- "Rede" mit Anfangs- und Endemarkierung - einzelne direkte Reden, durch keine Handlungsschilderung unterbrochen
- "Nr.": Ein Beitrag könnte auch durch eine Handlung unterbrochen sein. Daher kann man nicht einfach hochzählen. Der Nutzer muss kontrollieren.
- "A/E" - Anfang und Ende: Zusammenfassung verschiedener Redebeiträge zu einem Dialog = "Kommunikatives Handlungsspiel"
- "kosmologisch": Programm bestimmt die Nicht-Redeteile

- "Steuerung" sowohl was den Sprecherwechsel betrifft, wie auch was inhaltlich die Responsivität betrifft (ganz/teil/non)
- "FACE": verbale oder nonverbale Handlungen von Teilnehmern am Dialog zum Thema "Selbstwertgefühl". ↑ meint die Unterstützung, ↓ die Bedrohung, ? die Irritation. Die Zahlen beziehen sich auf die Dialogteilnehmer. Steht nur eine Zahl, so wird nicht der andere beeinflusst, sondern die Figur selbst interpretiert das, was abläuft, für ihr eigenes Selbstwertgefühl.
- "SP" = aktueller Sprecher. Die Zahl wird durch eine separate Beschreibung aufgelöst.
- "KP" = aktueller Kommunikationspartner. Die Zahl wird durch eine separate Beschreibung aufgelöst.
- "Ziel": **Aufstellen|Bekräftigen|Zurückweisen|Erreichen|Fallenlassen** - eines inhaltlichen Verhandlungsziels. Mehrere Ziele möglich.

Interaktion Maschine - Nutzer. Beitrag des Programms:

- Text übersichtlich darbieten
- Benutzerführung: bisherige Befunde zur weiteren Analyse sukzessiv und kompakt anbieten
- Befunde in  automatisch erhoben
- jede Spalte mit zusätzlicher Kommentierbarkeit
- Analysen grafisch auswertbar zum Gesamttext
- "Quersummen" zu Textbefunden können ausgegeben werden (z. B. *Wo wird das Selbstwertgefühl des Partners durch Handlung, aber nicht in direkter Rede unterstützt?*)
- Einzeldaten pro Textstelle vorbereitet für Datenbank
- Einzeldaten können in Analysepfade transformiert werden (BOTTOM-Up-Verfahren)