

亞洲大學圖書館與中國醫藥大學圖書館暨教師培育暨發展中心共同舉辦
專題演講系列三

2014 研究領航—論文寫作研習營

質性研究入門

Introduction to Qualitative Research

講者：黃明媛

日期：4/30(三)

參考書單

Anselm Strauss，Juliet Corbin著，徐宗國譯，1998，質性研究概論。台北：巨流。

Catherine Marshall，Gretchen B. Rossman著，李政賢譯，2009，質性研究：設計與計畫撰寫 Designing Qualitative Research。台北：五南。

D. Silverman著，田哲榮、司徒懿譯，2010，解析質性研究法與資料。台北：麗文。

Robert C. Bogdan，Sari Knopp Biklen著，黃光雄主譯，2001，質性教育研究：理論與方法，嘉義：濤石文化。

Sharan B. Merriam著，顏寧譯，2011，質性研究：設計與施作指南Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation。台北：五南。

W. L. Neuman著，王佳煌、潘中道譯，2002，當代社會研究法—質化與量化途徑。台北：學富。

胡幼慧主編，1996，質性研究：理論、方法及本土女性研究實例。台北：巨流。

參考書單

林本炫，何明修，林本炫，何明修，2004，質性研究方法及其超越。南華大學教育社會研究所。

周平，楊弘任，2007，質性研究方法的眾聲喧嘩。南華大學教育社會研究所。

以及眾多書目於本校館藏皆可參考

引言

- 質性研究關鍵字

keywords: 質性研究、質化研究、質的研究、質+研究

這次講習針對質化研究方法做一綜合性介紹，帶入實作範例，研究者可依照質化研究的概念，思考最適合自己的研究題材。

- 由藝術史看質性研究的興起

1854年左右，「美術」一詞開始出現在法國Académie royale de peinture et de sculpture 等學院派教育單位。

法國考古學興起，質化研究的起源。

1970年代，質性研究依舊屬於人類學與社會學科等的主力研究方法，其他領域運用質化研究方法，如女性研究。

1980年代量化研究開始興起於學術圈，行銷學興起，大量數據統計讓社會學科的質性研究受到挑戰。有些質化研究運用量化的步驟，作為質化研究科學的邏演繹依據。

受人類學與社會學實地工作之資料蒐集法影響，尤其1940年人類學家Margaret Mead研究學校組織、1960年文化人類學家Malinowski到非西方地區觀察，都主張研究者必須透過第一手經驗，來研究人類社會化與成長變遷之脈絡，此實地探訪便是後來「芝加哥社會學」(Chicago Sociology)模式來源 (黃光雄，2001)。

- 由藝術史看質性研究的興起

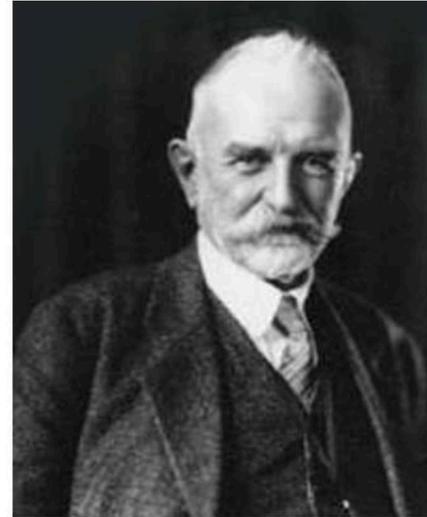
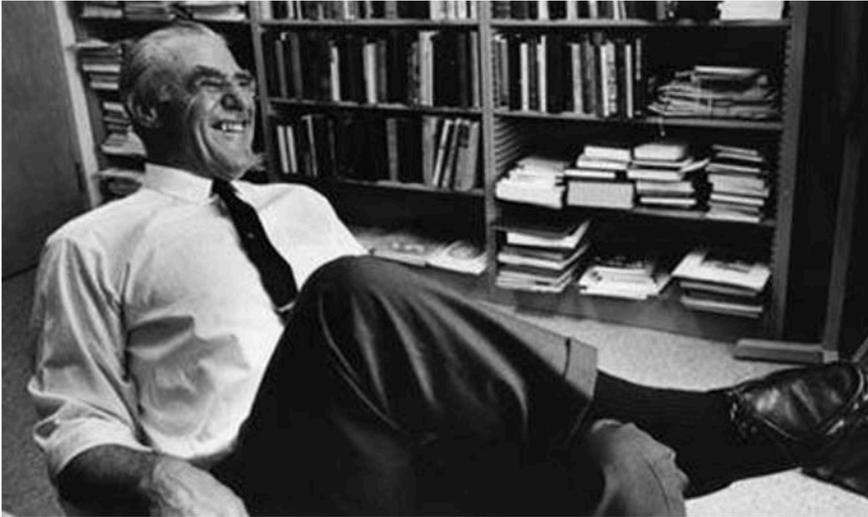
對質性研究發展有重要貢獻的是美國的實用主義，特別是杜威的貢獻，尤其實用主義強調行動與問題情境，以及在問題解決之下的方法 (Strauss, 1987 : 5) 。

紮根理論的分析是基於理論在形成的多變層次是不可缺少的，深層的社會現象知識的理念 (Strauss, 1987 : 6) 。

對鉅型理論和抽象經驗論的不滿

象徵互動論

- 主要代言人 Herbert Blumer (1900–1987下圖左那位) 美國社會學家



- 接續George Herbert Mead (1863–1931)的工作, 進而建立象徵互動論內涵
- 1937: Blumer invented the term [symbolic interactionism](#)

1. Humans behave according to the meanings that things and events have for them.
人們根據事物與事件(本身)代表的意思來(做出)行動
2. Individual meanings of things and events stem from interaction with others.
(個別)事物與事件(本身)所代表的意思,源自於(它們)與其他人事物的互動
3. Meanings entail interpretation rather than simple literal compliance with standardized expectations.
意義代表了(人們的)詮釋行動,而不是遵照字面上所說的,標準化的解釋

1. The first core principle of **meaning** states that humans act toward people and things based upon the meanings that they have given to those people or things. *Symbolic Interactionism* holds the principal of meaning as central in human behavior.

意義: 人們如何對待某件事物,端看人們(之前)賦予那件事物何種意義
象徵互動論以這條原則為中心,觀看人類的行為

2. The second core principle is **language**. Language gives humans a means by which to negotiate meaning through symbols. Mead's influence on Blumer becomes apparent here because Mead believed that naming assigned meaning, thus naming was the basis for human society and the extent of knowledge. It is by engaging in speech acts with others, *symbolic interaction*, that humans come to identify meaning, or naming, and develop discourse.

語言: 語言給了人們某種約定成俗的定義, 形成某中象徵, 因而能夠用來溝通, 在這裡, 我們看到Mead對Blumer的影響, 因為Mead認定[命名]行為賦予了事物的意義, [命名]是人類社會文化的基礎, 也是知識的緣由, 藉著投入與他人的對話, 形成象徵互動, 人們可以確認事物定義, 命名事物及發展語言

3. The third core principle is that of **thought**. Thought modifies each individual's interpretation of symbols. Thought, based-on language, is a mental conversation or dialogue that requires role taking, or imagining different points of view.

思想: 思想或想法會修訂個別象徵的解釋(定義或意義), 思想, 奠基於語言, 是一種心理上的, 需要設定角色的, 或想像不同觀點的... 一種對談或對話

質性研究入門

參考教材: 胡幼慧編著, 質性研究: 理論、方法與本土女性研究實例

紮根理論實踐

Grounded Theory by Barney Glaser and Anselm Strauss, 1967

- 紮根理論的緣由

紮根理論被譽為最為科學的質化研究法，是自1967年來被社會研究領域所看重的研究法之一（胡幼慧，2010）

Barney Glaser與Anselm Strauss

1964年，Barney Glaser與Anselm Strauss兩位學者，在研究臨終照護機構相關的（study of dying in health institution）狀況後，如*Awareness of Dying*，於1967年出版的《紮根理論的發現》（*The Discovery of Grounded Theory*）一書，正式出現了紮根理論一詞。當時的社會背景，社會研究者大部分關心是從理論去考驗假設。大部分的社會學者在方法上關心的是，真實的事實能如何被獲取，以及理論能如何更嚴謹的被考驗。（Glaser & Strauss，1967：1）

兩人日後卻基於學術立場不同，因爭執便分道揚鑣。Glaser比較是屬於實證哲學家的思維，他認為「客觀性、中立性以及再製等這些假設，為真正存在的事實，它們是無法被研究者所影響且能複製的」，然而Strauss卻採務實的做法，因受傳統芝加哥學派的訓練，認為「事實是無法完全被理解的，但總能被解釋」

• 紮根理論的緣由

兩造在紮根理論的發展裡，不停地攻擊彼此對手的弱點，同時也修正自己的學說，達成目前較為完備的理論基礎。例如像Strauss在1987年推出的著作《社會科學家的質性分析》（Qualitative Analysis for Social Scientists），受到Glaser的哥倫比亞學派嚴厲批判，迫使Strauss不得不在1990年的著作《質性研究的基礎 - 發展紮根理論的技術和程序》（Basics of Qualitative Research - Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory）裡提出重新修訂的定義：

從透過一連串程序步驟所獲得的資料數據，再以新的編碼方式，去做出類別間的連結。（A set of procedures whereby data are put back together in new ways after open coding, by making connections between categories.）

Strauss與Juliet M. Corbin提出了四種分析資料的程序：「開放式編碼」（Open Coding）、「主軸編碼」（Axial Coding）、「選擇性編碼」（Selective Coding）以及「歷程編碼」（Coding for Process）。透過這四個步驟去釐清資料脈絡而非驗證邏輯，該方法研究領域多用在護理及女性主義研究上居多（李佩玲，2010）。第一步就是「開放式編碼」，「開放」一辭以不設限為本，原則上盡量蒐集資料，並將所獲得的初級資料進概略性的歸類，而逐字逐行精讀是第一步進行的工作。

• 紮根理論的緣由

形成紮根理論的目的在最初1967年中是認為一般的研究者都只是運用一個理論策略去形成一個研究，而不知道如何從資料中去形成理論，這會形成既有的理論無法解釋多變的社會情況，而研究者又沒有能力從資料中形成理論，這點即是形成紮根理論的目的（Glaser & Strauss，1967）。

紮根理論的內涵隨著Strauss不同的觀點約可分為三個時期，每個時期的內容分別如下（王敏順，1995）：

1. Glaser與Strauss（1967）初創階段

2. Strauss（1987）完構階段

服膺於象徵互動論者的觀念，並認為實用主義乃紮根理論的重要學術淵源，實用主義強調行動在產生問題的情境中解決之道，並視現實現象是彼此互動的及重視研究的過程，即考量時間因素之下，強調研究過程中有不同階段及不同階段所因應的研究方式

3. Strauss 與 Corbin（1990）彈性階段

遵循科學原則（例如歸納與演繹並用的推理過程）、比較的原則、驗證假設與建立理論。然而，基於他的學術基礎（例如符號互動觀點、實用主義），紮根法在遵守科學原則的同時，為求實際過程中能配合社會現象的性質，保持了彈性。

Strauss在1987及1990二書裏，指出紮根法是一面蒐集資料，一面檢驗的連續循環過程，而且在此一方法的程序裡已蘊含著檢驗手續（徐宗國，1994）。

- 分析的四個步驟

Four stages of analysis

Stage	Purpose
<i>Codes</i>	Identifying anchors that allow the key points of the data to be gathered
<i>Concepts</i>	Collections of codes of similar content that allows the data to be grouped
<i>Categories</i>	Broad groups of similar concepts that are used to generate a <i>theory</i>
<i>Theory</i>	A collection of explanations that explain the subject of the research

- 紮根理論的三個編碼（譯碼）歷程[參閱徐宗國譯<質性研究概論5.7.8章>]

Open coding 開放編碼(開放譯碼)-得到概念標籤concepts

從逐字稿中尋找概念性標題

Axial coding 主軸編碼(主軸譯碼)-categorizing範疇化(小範疇)

將相似的概念性標題歸成類群

Selective coding 選擇編碼(選擇譯碼)- categories形成較大的「範疇」

將相似的類群歸成範疇

- [參閱徐宗國譯〈質性研究概論第5章〉]

Open coding 開放編碼(開放譯碼)-得到概念標籤concepts

從逐字稿中尋找概念性標題

(將資料分解、檢視、比較、概念化、範疇化的過程)

概念(concepts): 附著於個別事情(happening) 、事件(event)或現象的概念性標籤

範疇(category): 是一組概念。研究者藉著比較概念而發現它們都指涉同一現象時，就可以把這些概念攏聚成為同一組的概念，由一個層次較高也較抽象的概念統整。經由這個動作形成的產出即稱為範疇

譯碼(coding): 分析資料的過程

譯碼摘記(code notes) : 譯碼的成果 (下錨點、下註腳)

性質(properties) : 一個範疇的特性或特質

面向(dimensions) : 性質在他連續系統上的位置(continuum)

面向化(dimensionalizing) : 把一個性質分解到它眾多面向的過程

• [參閱徐宗國譯〈質性研究概論第7章〉]

Axial coding 主軸編碼(主軸譯碼)-categorizing 範疇化(小範疇)

將相似的概念性標題歸成類群

做完開放編碼後，研究者藉著一種編碼典範——就是借所分析現象的**條件、脈絡、行動/互動的策略和結果**——把各個範疇間聯繫起來，讓資料又被組合在一起的過程。

因果條件(causal conditions): 致使一個現象產生或發展的條件、事故、事情。

現象(phenomenon): 針對具核心地位的觀念、事件、事情、事故，會有一組行動或互動來管理、處置，或會有一組行動發生。

脈絡(context): 指一個現象的事件、事故在它們面向範圍內的位置的總合。脈絡是行動或互動策略之所以發生的一組特殊條件。

中介條件(intervening conditions)： 一種結構性條件，它會在某一特定脈絡中，針對某一現象採取有助的、或抑止的行動、或互動上的策略

行動/互動(action/interaction)： 針對某一現象在其可見、特殊的一組條件之下，採取的管理(manage)、處理及執行的策略。

結果(consequences)： 行動及互動的結果

• [參閱徐宗國譯〈質性研究概論第8章〉]

Selective coding 選擇編碼(選擇譯碼)- 得到categories形成較大的「範疇」
將相似的類群歸成範疇

選擇核心範疇，把它有系統地和其他範疇予以聯繫，驗證其間的關係，並把
概念化尚未發展全備的範疇補充整齊的過程。

故事(story): 針對一項研究的中心現象所作的描寫式記敘(narrative)。

故事線(story line): 概念化後的故事，就是核心範疇。

核心範疇(core category): 所有其他範疇以之為中心而結合在一起的中心現象。

ATLAS.ti 7 初階使用

HU (Hermeneutic Unit) : 詮釋單位

Primary Documents : 原始資料

Quotations : 引文

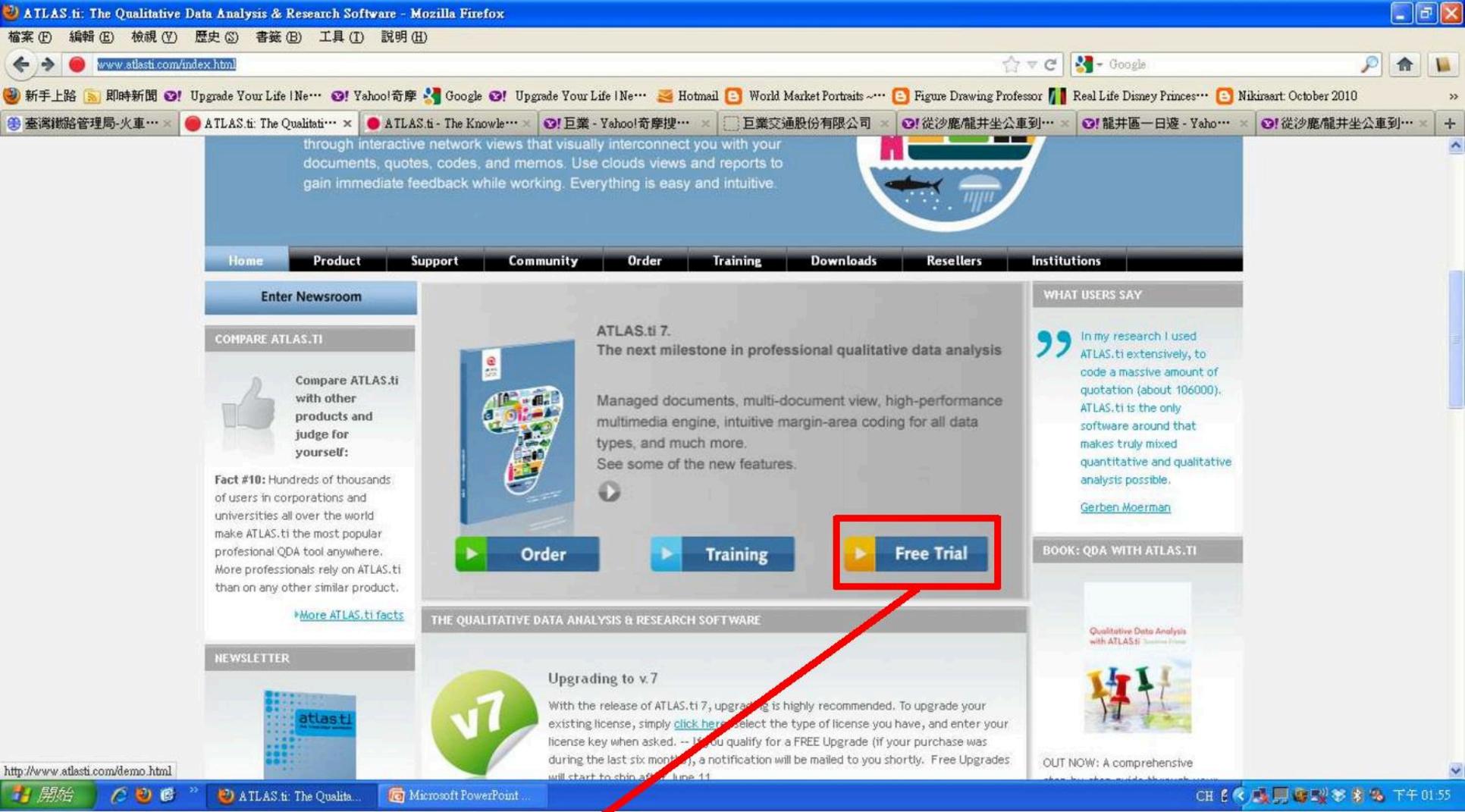
<http://www.atlasti.com/>

- 使用者介面介紹影片 :
- 線上影片示範屬於舊版,但仍可參考
- 連結資料至論文影片
- 編碼工作影片
- 編碼管理影片
- 編碼追蹤影片
- 幾何編碼(地圖)影片





1. 在任一搜尋引擎上以軟體名“Atlas. Ti”尋找官網,2014已經推出版本 7.
<http://www.atlasti.com/index.html>



2. 將頁面往下拉, 下載Free Trial試用
<http://www.atlasti.com/index.html>

atlasti



Thank you for registering.

Below you will find your cleverbridge reference number. To ensure the most prompt and efficient service, please always refer to your reference number when contacting us regarding this registration.

Your cleverbridge reference number: 33172258



Your products

QTY.	PRODUCT NAME	DELIVERY
1	ATLAS.ti Free Trial Version	electronic

[Download](#)
File size: 72 MB.
Your download is valid until 6/30/2012.



Support options

Technical and product-related support

If you have any technical or product-related inquiries, you may contact ATLAS.ti GmbH using the following information:
Website: <http://support.atlasti.com/>

3. 簡單輸入學校/姓名/email之後,並勾選願意接到軟體更新資訊的選項,就可以在信箱收到一組試用序號,請記下來,日後軟體開啓皆須輸入
Your cleverbridge reference number: 35439165



4. 開啓軟體

在atlas.ti中開啓的新專案稱爲“HU”，它並不包含你的原始引述資料，它只連結導向你的原始資料，你在這裡所作的段落引述，編碼等動作，也不會包含引述之原文。

你可將此等操作視爲一張覆蓋於原始資料上的描圖紙(layer)，而你在其上標記，分析所以，假使你在atlas.ti之外的地方修改原始資料，你在HU內建立的標記有可能無法對應

New Hermeneutic Unit

- Add Document(s) ▶
- Open
 - Browse...
- Close
- Save
 - Save As...
- Edit Comment
- Explore HU
- Info
- Merge with HU
 - Copy Bundle ▶
 - Import ▶
 - Export ▶
 - Consolidate Documents...
- Output ▶
- Printer Setup...
- 1 sample01.hpr6 -> <WinDesktop>\
- 2 逐字稿0614.hpr7 -> <WinMyFiles>\Downloads\
- 3 Welcome.hpr7 -> <AtlProgram>\Help\
- Quit

由Project開一新專案HU或
由前次開啓過之專案開始



Demo Version: WIN 7.0 (Build 76).
 This version can only store projects not exceeding the following limits:
 Primary Docs: 10, Codes: 50
 Quotations: 100, Memos: 30, Network Views: 10
 ©1993-2012 by ATLAS.ti GmbH, Berlin
 All rights reserved

P-Docs

No D



New

Associated Docs

Rename

Edit Comment

Close

Open Network View

Primary Doc Manager

Sort by: Id

Filter: All

Invert Filter

Families

Word Cruncher

Relevant Text Search

Miscellaneous

Data Source Management

Output

Import/Export

Remove from Project

Add Documents (My Library)

Add Documents (Team Library)

Add From Library

Import F4/F5 Synchro Document

Import Survey Data

New Text Document

New Google Earth PD

New Google Earth Snapshot PD

New Video Snapshot PD

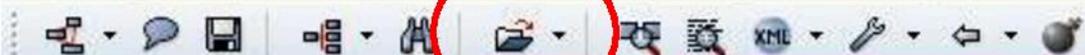
Assign External Documents

This is a Team HU

Codes



連結原始資料: 方法之一-Assign外部資料



P-Docs

No Document

Primary Document Loader

查詢(Q): Help

- manual_a7_en
- QuickTour_a7_en
- welcome
- WhatsNew_a7

**連結原始資料: 方法之二-直接開啓Main Toolbar上檔案夾圖示, 選取原始資料
(add the documents into the default library)**

我最近的文件



桌面



我的文件



我的電腦



網路上的芳鄰

檔名(N): manual_a7_en

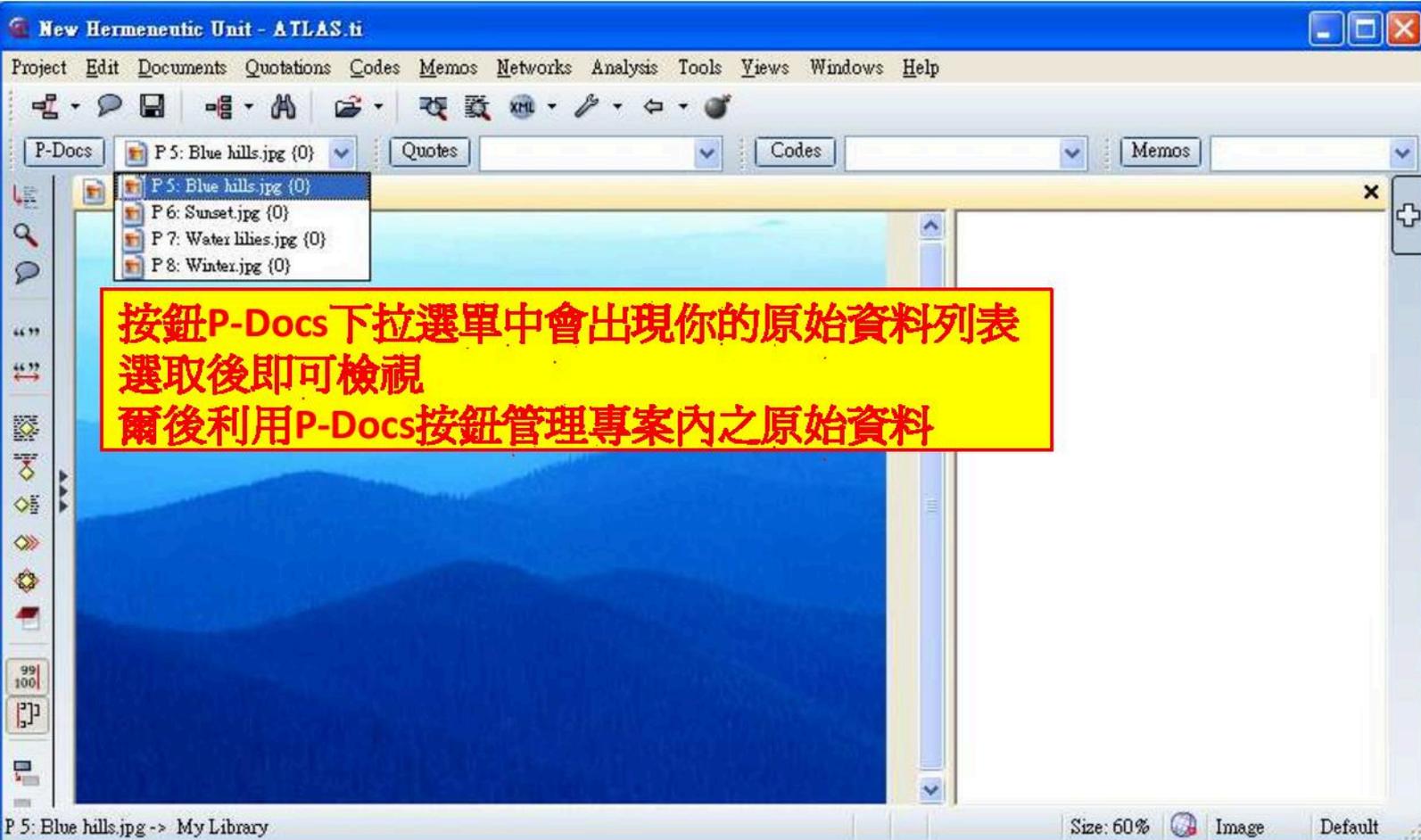
檔案類型(T): Primary Documents

開啓(O)

取消



連結原始資料: 方法之三-直接拖曳資料夾到新檔內



按鈕P-Docs下拉選單中會出現你的原始資料列表
選取後即可檢視
爾後利用P-Docs按鈕管理專案內之原始資料

P 5: Blue hills.jpg -> My Library

Size: 60% Image Default

2:09 / 2:25

Like Share

Uploaded by ATLAS.ti01 on Jun 5, 2011

Learn ATLAS.ti, the leading leading qualitative analysis software. Interconnect, manage and methodically analyze all your "soft" data (text, images, audio, video, PDF, geodata). Explore and "code" your digital

Show more

All Comments (0)

- 將這個檔案重新命名
 - 移動這個檔案
 - 複製這個檔案
 - 將這個檔案發佈到網站
 - 以電子郵件傳送這個檔案
 - 刪除這個檔案
- 其他位置
- 我的文件



P-Docs

P 5: Blue hills.jpg (0)

Quotes

Codes

Memos

P 5: Blue hills.jpg

Primary Doc Manager [HU: New Hermeneutic Unit]

Documents Edit Miscellaneous Output View

<Search>

Family

Erase the selected items

Name

Media

Quot...

Location

Show all Primary Docs

Name

	P 5	Blue hills.jpg	Image	0	My Library
	P 6	Sunset.jpg	Image	0	My Library
	P 7	Water lilies.jpg	Image	0	My Library
	P 8	Winter.jpg	Image	0	My Library

4 Primary Docs

No item selected

All

Id - The P index

Creating Quotations

建立「引文」



P-Docs P 9: manual_a7_en.pdf Quotes Codes Memos

P 9: manual_a7_en.pdf

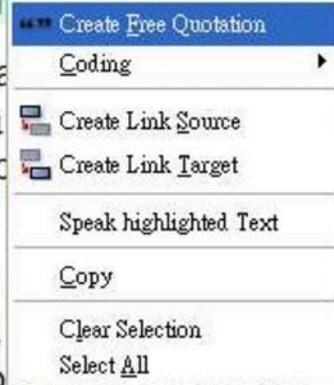
eneutic Unit (HU)

The Hermeneutic Unit (HU), provides the data structure for each project in ATLAS.ti. The name was chosen to reflect the initial approach taken when building a support tool for data interpretation. There was no intention to intimidate users with this admittedly tongue-twisting name.

Acquaint yourself with this general “container” concept and its use. Once you understand the HU concept, you understand a large part of what is necessary to work with ATLAS.ti. And in spite of its importance, it is really simple and practical to use.

Everything that is relevant to a particular project (e. g., a document) is part of the HU and resides in the digital domain. For instance, Documents, i. e. the data you are analyzing, the quotations, and the conceptual links are part of one HU.

One obvious advantage is that you can deal with and think of one entity. Activating an HU is the straightforward selection of a single file; all associated material is then activated automatically.



於P-Docs選取文章(可縮放檢視)

用游標highlight某段落後,按滑鼠右鍵Create Free Quotation

New Hermeneutic Unit - ATLAS.ti

Project Edit Documents Quotations Codes Memos Networks Analysis Tools Views Windows Help

P-Docs P 9: manual_a7_en.pdf Quotes 9:2 And in spite of its ir Codes Memos

P 9: manual_a7_en.pdf

Hermeneutic Unit (HU)

The Hermeneutic Unit (HU), provides the data structure for each project in ATLAS.ti. The name was chosen to reflect the initial approach taken when building a support tool for data interpretation. There was no intention to intimidate users with this admittedly tongue-twisting name.

Acquaint yourself with this general “container” concept and its implications. Once you understand the HU concept, you understand almost everything that is necessary to work with ATLAS.ti. **And in spite of its impressive name, it is really simple and practical to use.**

Everything that is relevant to a particular project (e. g., a research topic) is part of the HU and resides in the digital domain. For instance, the Primary Documents, i. e. the data you are analyzing, the quotations, the codes, the conceptual linkages (families, networks), and the memos, etc., are all part of one HU.

One obvious advantage of this container concept is that the user only has to deal with and think of one entity. Activating an HU is the straightforward selection of a single file; all associated material is then activated automatically.

Coding

- Create Link Source
- Create Link Target
- Rename
- Show Links Ctrl+RB
- Unlink Codes
- Edit Comment**
- Open Network View
- Delete
- Speak

Edit the selected quotation's comment

Create Free Quotation使用後會在右邊Margin Area出現灰色直條,於其上按滑鼠右鍵可Edit Comment

Coding Basics – creating and assigning codes

開放編碼階段

How and what to code

http://onlineqda.hud.ac.uk/Intro_QDA/how_what_to_code.php



P-Docs P 1: manual_a7_en.pdf Quotes 1:5 Four coding proced Codes Memos

P 1: manual_a7_en.pdf

ues

The coding procedures described in this section do not fully encompass the complexity of the intellectual activity of coding as, for example, understood by grounded theory (GLASER & STRAUSS, 1967).

In ATLAS.ti coding is done by making selections of data, creating quotations and links, and removing such as well as adding ideas and terms. The methodology within ATLAS.ti.

Four coding procedures are explained: Open Coding, In-Vivo Coding, Code by-List, and Quotation. The purpose and creation of free coding is described further below in a separate chapter (see "The Auto-Coding Tool" on page 212).

A code may consist of a code comment instead of a succinct code name, you might in fact want to annotate. If this is the case, use comments or memos instead.

- “” Create Free Quotation
- Coding
 - ◆ Enter Code Name(s) Ctrl+Shift+O
 - ◆ Code In Vivo Ctrl+Shift+V
 - ◆ Select Codes(s) from List Ctrl+Shift+L
 - ◆ Last Used Code(s) Ctrl+Shift+Q
- Create Link Source
- Create Link Target
- Speak highlighted Text
- Copy
- Clear Selection
- Select All

Highlight所需編碼(coding)的字句後,按滑鼠右鍵叫出coding選項,選擇Enter Code Name(s)



P-Docs P 1: manual_a7_en.pdf Quotes 1:1 The data level inclu Codes methodology (0-0) Memos

P 1: manual_a7_en.pdf

ues

The coding procedures described in the complexity of the intellectual activity. **Grounded Theory** (GLASER & STRAUB)

In ATLAS.ti coding is simply the process of selections of data. Technically speaking, a quotation and a code. The following procedures remove such associations. Although the ideas and terminology used in Grounded Theory, you do not have to use this methodology when analyzing your data.

Four coding procedures are described: **by-List**, and **Quick Coding**. In addition, they are explained. Text search and auto-coding are explained in a separate chapter (see "The Auto-Coding Tool" on page 212).

A code may contain more than a single word, but should be concise. Use the code comment area to write a definition. If you find yourself writing prose instead of a succinct code name, you might in fact want to annotate. If this is the case, use comments or memos instead.

Open Coding

Enter Code names. Press down-arrow to enter another Code.

OK

Cancel

接著會出現Open Coding框
輸入你的開放編碼



P-Docs

P 1: New Document 01

Quotes

1:4 兩百部 (1:1)

Codes

工作數量 (0:0)

Memos

P 1: New Document 01

說起來真的很巧，人生沒有一定的，人生有很多變數，所以人家講說，那個...過去人家講說算命對不對，算命是算啥麼？算命是算，其實這樣講算命是算過去會比較準，算未來往往都不太準，但是有一件事情很好玩的，跟各位講，在我們那年紀，小時候的時候，令我印象最深刻的就是，就是甚麼，就是真的開始在看動畫的時候，應該是那個時候的那家公司，叫什麼Flintstones，叫做摩登原始人這家公司，後來我們做了很多像...這些東西，我們一年做了兩百部，200個app so 出來，做了很多，那我小時候其實最喜歡看動畫片，應該說那個時候最喜歡看的是Flintstones，叫摩登原始人，那...後來呢當然沒有立志要做甚麼動畫，其實想都沒想過，那麼我在民國71年年底的時候，實際上應該是那個時候遇到了這個...在動畫界的這個...一個非常開疆闢土的一位，跟他是當鄰居，那當鄰居之後呢，因為那個時候我開電器行，懂這意思，我開電器行，結果它自己抱一台電視機來找我修，然後呢就這樣就這樣進入了，可是剛開始沒有，他是故意來試探我的，因為剛開始他是來...來不是說有意思叫我去...去進入動畫，結果呢是因為什麼是因為他常常跟我聊天，ㄟ，他覺得這個人很有趣，是不是啊，然後後來就派他們公司的人，然後來常常來我店裡跟我聊天，因為他要觀察這人怎樣，ㄝㄝ，結果就這樣進去了，但是我進入動畫不是先開始做動畫，因為最主要是說因為那時候在台灣的動畫，剛好我們在做最後的尾巴收尾的片子，那個叫做什麼，不知道各位知不知道，那個叫做創，有沒有同學知道，A君答:光速戰記的第一集，老師答:那是第一代...

命運的巧合

不相信命運

喜愛的動畫片

工作數量

 CO:工作數量 (1:0) -> Q:1.4
 Created by: Super (2012/09/02)

命運的巧合

進入此行的契機

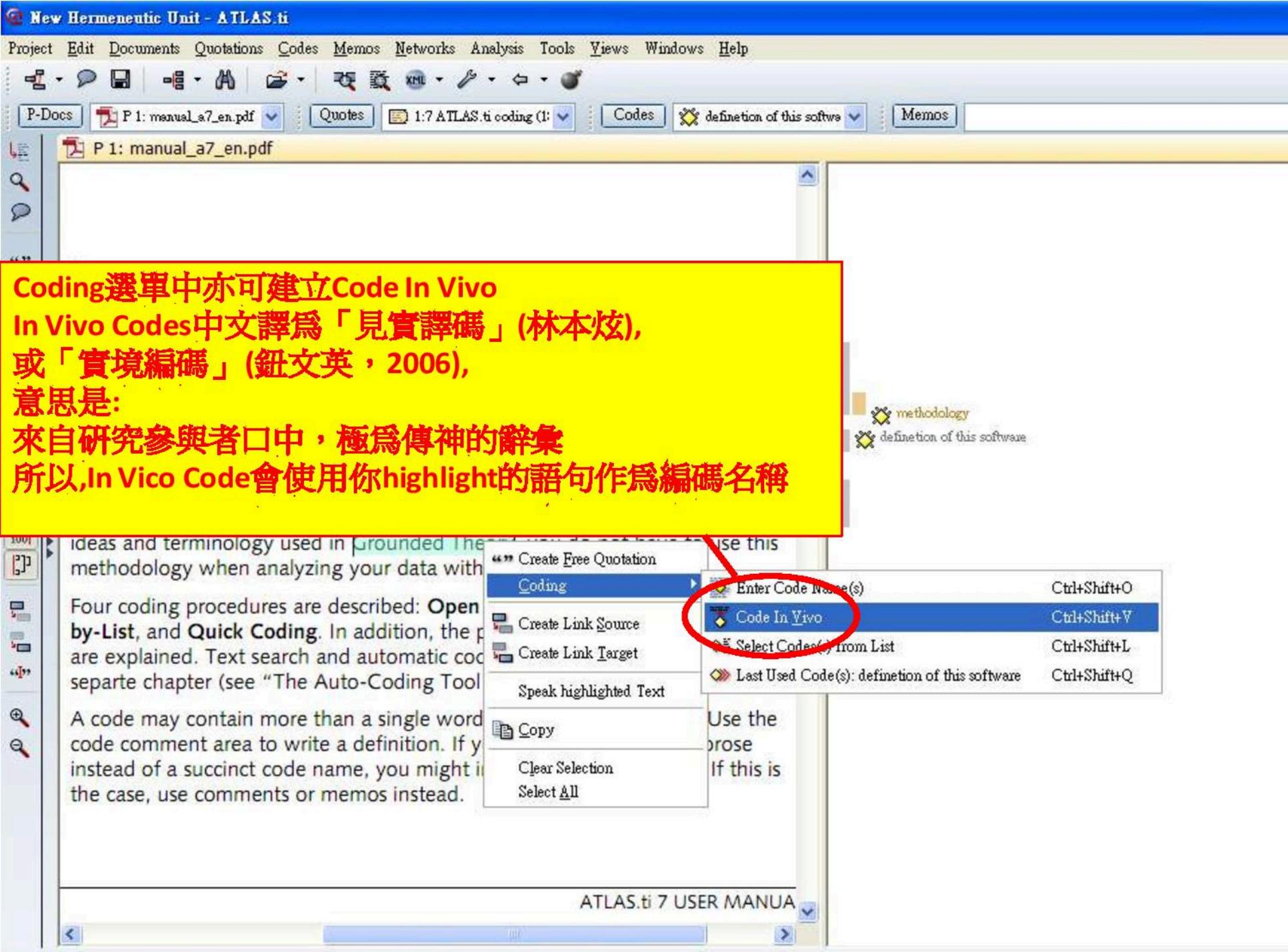
聊天的內容是否有招募的意思

初入行的狀況

Thom: LEGACY

傳統技術的問題

繼續做Open Coding, 它們會列於右邊Margin區域, 若點選它們, 也可以對應到原始資料



Coding選單中亦可建立Code In Vivo
In Vivo Codes中文譯為「見實譯碼」(林本炫),
或「實境編碼」(鈕文英, 2006),
意思是:
來自研究參與者口中, 極為傳神的辭彙
所以, In Vivo Code會使用你highlight的語句作為編碼名稱

Use this

Enter Code Name(s)	Ctrl+Shift+O
Code In Vivo	Ctrl+Shift+V
Select Code(s) from List	Ctrl+Shift+L
Last Used Code(s): definition of this software	Ctrl+Shift+Q

Use the
prose
If this is

cedures described in this section do not fully encompass the intellectual activity of coding as, for example, underlined by (GLASER & STRAUSS, 1967).

ing is simply the procedure of associating code words with text. Technically speaking, "coding" is the association between text and code. The following describes ways to establish, maintain, and modify associations. Although some of the coding techniques resemble those used in Grounded Theory, you do not have to use Grounded Theory when analyzing your data within ATLAS.ti.

cedures are described: **Open Coding, In-Vivo Coding, and Axial Coding**. In addition, the purpose and creation of filters and text search and automatic coding is described further below (see "The Auto-Coding Tool" on page 212).

ain more than a single word, but should be concise. I encourage you to write a definition. If you find yourself writing a long and convoluted code name, you might in fact want to use comments or memos instead.

若想消除各種coding步驟
選取Code後Unlink即可

methodology
definition of this software

different way to code
methodology

- Code: methodology
- Display Code Info
- Rename
- Display Comment
- Edit Comment
- Open Network
- List Quotations
- Unlink



P-Docs P 1: manual_a7_en.pdf Quotes 1:6 Grounded Theory (1: Codes

P 1: manual_a7_en.pdf



也可利用這裡的快速按鈕
解說如下頁

niques

procedures described in this section do not fully
complexity of the intellectual activity of coding as, for exam
Grounded Theory (GLASER & STRAUSS, 1967).

In ATLAS.ti coding is simply the procedure of associating co
selections of data. Technically speaking, "coding" is the ass
quotation and a code. The following describes ways to esta



OPEN CODING (CTRL+SHIFT+O)

Create a new code, ask user for name of code



CODE IN VIVO (CTRL+SHIFT+V)

Creates a code from the selected text



CODE BY LIST (CTRL+SHIFT+L)

Selects existing codes from code list



QUICK CODING (CTRL+SHIFT+Q)

Codes with the last used code

也可使用快速編碼,它會取用
你最近建立的編碼名稱



CODES TEXT SEARCH RESULTS

Codes the results of a text search

Code Family Manager

編碼管理-

主軸編碼階段



要將開放編碼開始分類,可使用 Code Manager進行,按鈕開啓後,再於Codes功能開啓Families-> Open Family Manager

我們一年做了兩百部, 200個app so 出來, 做了很多, 我們... 歡好看動畫片, 應該說那個時候最喜歡看的是Flintstones... 那... 後來呢當然沒有立志要做甚麼動畫, 其實想都沒想... 年年底的時候, 實際上應該是那個時候遇到了這個... 在非常開疆闢土的一位, 跟他是當鄰居, 那當鄰居之後呢... 畫, 因為最主要是說因為那時候在台灣的動畫, 剛好我收尾的片子, 那個叫做什麼, 不知道各位知不知道, 那同學知道, A君答:光速戰記的第一集, 老師答:那是第一以前, 那時候最主要是因為他們在基礎上碰到一些問題是怎麼做的, 那創是純手工做的完完全全啊, 恩沒有任工, 我們全部是用光學的遮片, 是用影片遮片來做的, 做的時候就是把這個, 事實上就是說我們在那個原畫的個創作出來之後, 就是說那個原畫的稿件完了以後, 事屬於那種3D的立體透視, 那這種的構圖通常來講是很麻煩的, 那都是要很麻煩, 所以當時他其實當時我們公司找我去的原因, 最主要是讓我他們解決一下製程上的問題, 喔, 製程上的問題, 後來我就進去了, 進去後我才發現到說卡通這麼好玩啊, 其實我拖了3個月原本沒有太大的興趣, 他本來問我有沒有興趣到她們公司去參觀看看, 我就說好啊那你們公司在哪裡, 他就說在新店, 因為那時候我住天母, 那不方便, 又我拖了3個月, 3個月他實在沒辦法, 那有一次我有一個做一個案子啊, 一個客戶它們在永和, 我後來那邊把它結束掉之後我就去了, 到他們公司都已經晚上7點了。那晚上7點之後我打一下電話說, 阿~你們等我你們等我啊, 我應該會到吧, 想說這個時間順便過去晃一晃,



- 傳統動畫技術的繁複面
- 進入此行的契機
- 當初並無此志



P-Docs P 1: New Document 01 Quotes 1:7 鄰居 (1:1) Codes 工作數量 (1-0) Memos

P 1: New Document 01

Flintstones，那個學是原始人起家公司，後來我們做了... 我們一年做了兩百部，200個app so 出來，做了很多，我喜歡看動畫片，應該說那個時候最喜歡看的是Flintstones 那... 後來呢當然沒有立志要做甚麼動畫，其實想都沒想 年年底的時候，實際上應該是那個時候遇到了這個... 在非常開疆闢土的一位，跟他是當鄰居，那當鄰居之後呢 開電器行，懂這意思厚，我開電器行，結果它自己抱一 修，然後呢就這樣就這樣進入了，可是剛開始沒有，他 的，因為剛開始他是來... 來不是說有意思叫我去... 去進... 為什麼是因為他常常跟我聊天，ㄟ，他覺得這個人很有 後後來就派他們公司的人，然後來常常來我店裡跟我聊 這人怎樣，ㄟ，結果就這樣進去了，但是我進入動畫 畫，因為最主要是說因為那時候在台灣的動畫，剛好我 收尾的片子，那個叫做什麼，不知道各位知不知道，那 同學知道，A君答:光速戰記的第一集，老師答:那是第一 以前，那時候最主要是因為他們在基礎上碰到一些問題 是怎麼做的，那創是純手工做的完完全全啊，恩沒有任 工，我們全部是用光學的遮片，是用影片遮片來做的， 做的時候就是把這個，事實上就是說我們在那個原畫的 個創作出來之後，就是說那個原畫的稿件完了以後，事 屬於那種3D的立體透視，那這種的構圖通常來講是很麻煩的，那都是要很 麻煩，所以當時他其實當時我們公司找我去的原因，最主要是讓我他們解 解決一下製程上的問題，喔，製程上的問題，後來我就進去了，進去後我才 發現到說卡通這麼好玩啊，ㄟ其實我拖了3個月原本沒有太大的興趣，他本 來問我有沒有興趣到她們公司去參觀看看，我就說好啊那你們公司在哪 裡，他就說在新店，因為那時候我住天母，那不方便，又我拖了3個月，3 個月他實在沒辦法，那有一次我有一個做一個案子啊，一個客戶它們在永 和，我後來那邊把它結束掉之後我就去了，到他們公司都已經晚上7點了。 那晚上7點之後我打一下電話說，阿~你們等我你們等我啊，我應該會到 吧，想說這個時間順便過去晃一晃，

Code Manager [HU: sample01]

Codes Edit Miscellaneous Output View

- Create Free Code(s)
- Coding
- Link Code to:
- Rename
- Edit Comment
- Merge Codes
- Open Network View
- Sort by: Id
- Filter: All
- Invert Filter
- Families
- Import/Export
- Delete

Open Code Family Explorer

Name
工作數量
聊天的內容是否...
傳統動畫技術
傳統動畫技術的...
當初並無此志
當初並無意願~
傳統技術的問題
不相信命運

Open Family Manager

New from selected items

- 傳統動畫技術的繁複面
- 進入此行的契機
- 當初並無此志

這家公司，後不我們做了很多家，但後來我們...
 app so 出來，做了很多，那時候最喜歡看的是Flintstones...
 做甚麼動畫，其實想都沒想...
 是那個時候遇到了這個...在...
 是當鄰居，那當鄰居之後呢...
 開電器行，結果它自己抱...
 入了，可是剛開始沒有，他...
 不是說有意思叫我去...去進...
 天，ㄟ，他覺得這個人很有...
 然後來常常來我店裡跟我聊...
 樣進去了，但是我進入動畫...
 時候在台灣的動畫，剛好我...
 ，不知道各位知不知道，那...
 的第一集，老師答：那是第一...
 他們在基礎上碰到一些問題...
 做的完完全全啊，恩沒有任...
 片，是用影片遮片來做的，...
 上就是說我們在那個原畫的...
 個原畫的稿件完了以後，事...
 這種的構圖通常來講是很麻煩的，那都是要很...
 我們公司找我去的原因，最主要是讓我他們解...
 製程上的問題，後來我就進去了，進去後我才...
 ㄟ其實我拖了3個月原本沒有太大的興趣，他本...
 司去參觀看看，我就說好啊那你們公司在哪...
 時候我住天母，那不方便，又我拖了3個月，3...
 次我有一個做一個案子啊，一個客戶它們在永...
 之後我就去了，到他們公司都已經晚上7點了...
 話說，阿~你們等我你們等我啊，我應該會到...
 晃一晃，

Code Manager [HU: sample01]

Codes Edit Miscellaneous Output View

Show all Codes

Name

- 投入的契機 (4)

Name

- 工作數量
- 聊天的內容是否...
- 傳統動畫技術
- 傳統動畫技術的...
- 當初並無此志
- 當初並無意願~
- 傳統技術的問題
- 不相信命運

18 Codes No item selected All Name - Title

Code Family Manager [HU: sample01]

Families Edit Miscellaneous View

New family

Rename family

Delete family

Use as Filter

Edit Comment

Open Network View

Open Super Family Tool

Edit Super Family

Display Query

Output

Output all families

Create Network

Author Created Mo

Super	2012/06/1...	2012/0
-------	--------------	--------

Codes not in family (18):

Object

- 工作數量 (1-0)
- 聊天的內容是否有招募
- 傳統動畫技術 (2-0)
- 傳統動畫技術的繁複面
- 當初並無此志 (1-0)
- 當初並無意願 (1-0)~
- 傳統技術的問題 (1-0)
- 不相信命運 (1-0)
- 初入行的狀況 (1-0)
- 喜愛的動畫片 (1-0)
- 進入此行的契機 (0-0)
- 進入此行的契機 (2-0)
- 命運的巧合 (0-1)
- 命運的巧合 (2-0)

New Item

很多，...
stones
想都沒想
這個...在
居之後呢
自己抱一
沒有，他
...去進
個人很有
理跟我聊
進入動畫
，剛好我
知道，那
都是第一
一些問題
恩沒有任
來做的，
國原畫的
以後，事
講是很麻煩的，那都是要很
原因，最主要是讓我他們解
來我就進去了，進去後我才
原本沒有太大的興趣，他本

Code Manager [HU: sample01]

Codes Edit Miscellaneous Output View

Families

Show all Codes

Name

- 投入的契機 (4)

Name

- 工作數量
- 聊天的內容是否...
- 傳統動畫技術
- 傳統動畫技術的...
- 當初並無此志
- 當初並無意願~
- 傳統技術的問題
- 不相信命運

18 Codes No item selected All Name - Title

Code Family Manager [HU: sample01]

Families Edit Miscellaneous View

Create Code Family

Please enter unique name:

台灣動畫史

OK Cancel Help

Name

Code

Obj

- 工作數量 (1-0)
- 聊天的內容是否有招募
- 傳統動畫技術 (2-0)
- 傳統動畫技術的繁複面
- 當初並無此志 (1-0)
- 當初並無意願 (1-0)~
- 傳統技術的問題 (1-0)
- 不相信命運 (1-0)
- 初入行的狀況 (1-0)
- 喜愛的動畫片 (1-0)
- 進入此行的契機 (0-0)
- 進入此行的契機 (2-0)
- 命運的巧合 (0-0)

1 Families No family selected

Code Manager [HU: sample01]

Codes Edit Miscellaneous Output View

Families

Show all Codes

Name

- 台灣動畫史 (1)
- 投入的契機 (4)

Name

- 工作數量
- 聊天的內容是否...
- 傳統動畫技術
- 傳統動畫技術的...
- 當初並無此志
- 當初並無意願~
- 傳統技術的問題
- 不相信命運

18 Codes No item selected All Name - Title

Code Family Manager [HU: sample01]

Families Edit Miscellaneous View

<<Search>>

Name	Size	A...	Created	Mo
投入的契機	4	Super	2012/06/1...	2012/0
台灣動畫史	1	Super	2012/09/0...	2012/0

Codes in family (4):

Object

- 聊天的內容是否有招募的
- 當初並無意願 (1-0)~
- 喜愛的動畫片 (1-0)
- 進入此行的契機 (0-0)

Codes not in family (14):

Object

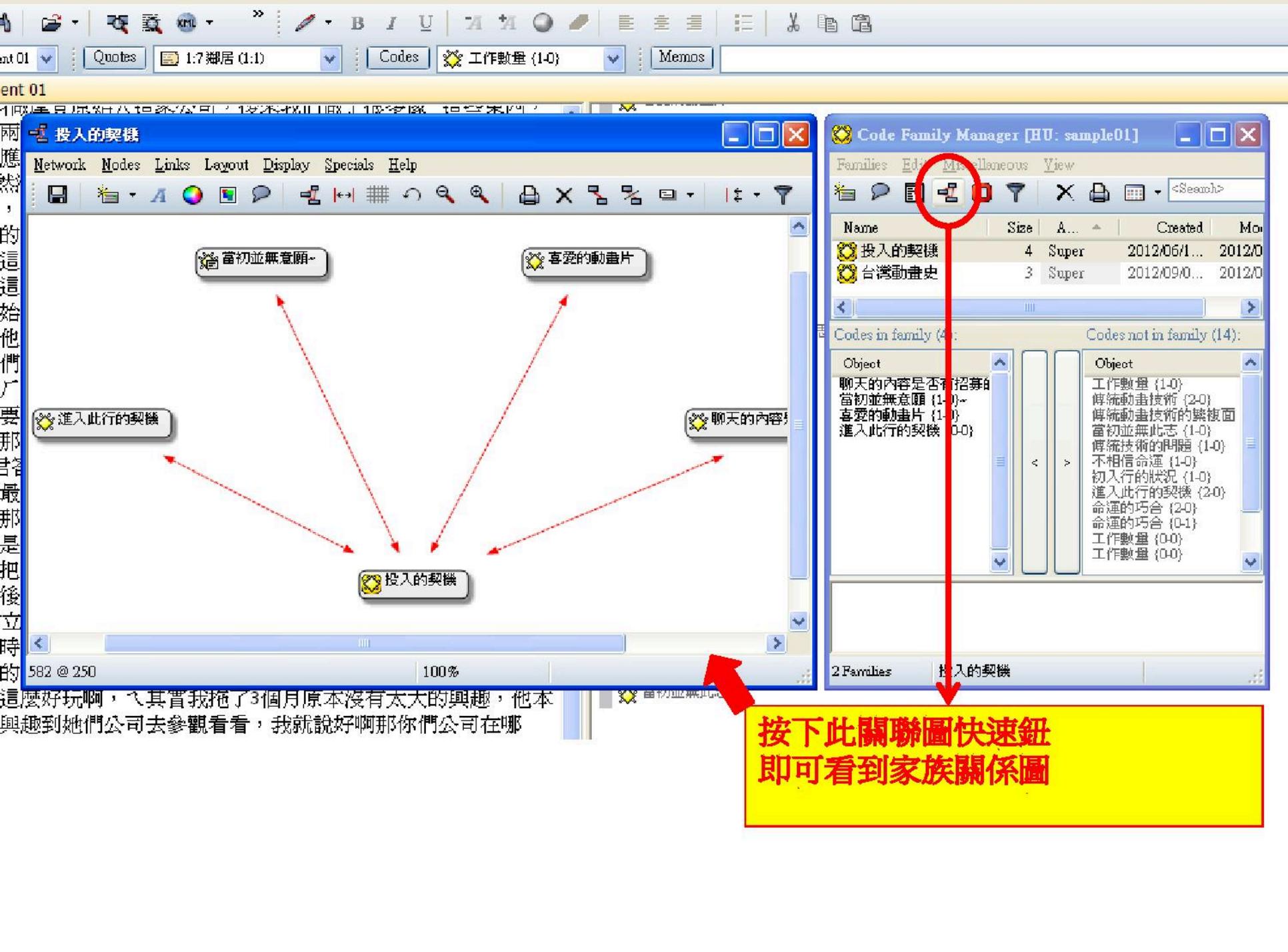
- 工作數量 (1-0)
- 傳統動畫技術 (2-0)
- 傳統動畫技術的繁複面
- 當初並無此志 (1-0)
- 傳統技術的問題 (1-0)
- 不相信命運 (1-0)
- 初入行的狀況 (1-0)
- 進入此行的契機 (0-0)
- 台 (2-0)
- 台 (0-1)
- (0-0)
- (0-0)

2 Families 投入的契機

建立新Family後,從右框中選取欲加入的編碼即可

麻煩的,那都是要很
機主要是讓我他們解
進去了,進去後我才
有太大的興趣,他本
國那你們公司右哪

- 傳統動畫技術的繁複面
- 進入此行的契機
- 當初並無此志



Project-output

資料輸出-

選擇編碼階段

兩百部，200個app so 出來，做了很多，應該說那個時候最喜歡看的是Flintstones 然沒有立志要做甚麼動畫，其實想都沒想，實際上應該是那個時候遇到了這個...在...的一位，跟他是當鄰居，那當鄰居之後...這意思厚，我開電器行，結果它自己抱...這樣就這樣進入了，可是剛開始沒有，...始他是來...來不是說有意思叫我去...去進...他常常跟我聊天，ㄟ，他覺得這個人很有...們公司的人，然後來常常來我店裡跟我...廠，結果就這樣進去了，但是我進入動...要是說因為那時候在台灣的動畫，剛好...

Code Family Manager [HU: sample01]

Families Edit Miscellaneous View

<Search>

Name	Size	Author	Created	Mo
台灣動畫史	3	Super	2012/09/0...	2012/0
投入的契機	4	Super	2012/06/1...	2012/0

Codes in family (0): Codes not in family (18):

Object

2 Families No family selected

**進行選擇編碼時
可以在Code Family Manager中
選取Families->Output all families->
Send output to->Editor->Ok
得到編碼家族之報告如下頁**

Send output to:

Editor Printer File File & Run

Ok Cancel Help

時他其實當時我們公司找我去的原因，...的問題，喔，製程上的問題，後來我就...這麼好玩啊，ㄟ其實我拖了3個月原本沒有太大的興趣，他本...興趣到她們公司去參觀看看，我就說好啊那你們公司在哪...新店，因為那時候我住天母，那不方便，又我拖了3個月，3

我們一年做了兩百部，200個app so 出來，做了很多，歡看動畫片，應該說那個時候最喜歡看的是Flintstones 那...後來呢當然沒有立志要做甚麼動畫，其實想都沒想年年底的時候，實際上應該是那個時候遇到了這個...在非常開疆闢土的一位，跟他是當鄰居，那當鄰居之後明開靈器行，繼這意思原，我開靈器行，結果它自己偷

Code Family Manager [HU: sample01]

Families Edit Miscellaneous View

<Search>

Name	Size	Author	Created	Mo
台灣動畫史	3	Super	2012/09/0...	2012/0

Code Families

File Edit Format Insert Help

新細明體 10 B I U A A

Code Families

HU: sample01
 File: [C:\Documents and Settings\sisy\kitten\桌面\sample01.htm6]
 Edited by: Super
 Date/Time: 2012-09-08 00:57:32

Code Family: 台灣動畫史
 Created: 2012-09-03 00:38:29 (Super)
 Codes (3): [工作數量] [傳統動畫技術] [傳統技術的問題]
 Quotation(s): 4

Code Family: 投入的契機
 Created: 2012-06-14 14:41:59 (Super)
 Codes (4): [聊天的內容是否有招募的意思] [當初並無意願] [喜愛的動畫片] [進入此行的契機]
 Quotation(s): 3

INS

**這裡有你的編碼群組
對於選擇編碼寫作階段較有幫助**

吧，想說這個時間順便過去晃一晃，

New Hermeneutic Unit

Add Document(s)

Open

Browse...

Close

Save

Save As...

Edit Comment

Explore HU

Info

Merge with HU

Copy Bundle

Import

Export

Consolidate Documents...

Output

Printer Setup...

1 sample01.hpr6 -> <WinDesktop>\

2 逐字稿0614.hpr7 -> <WinMyFiles>\Downloads\

3 Welcome.hpr7 -> <AtlProgram>\Help\

Quit

1:7 鄰居 (1:1)

Codes

工作數量 (1-0)

Memos

家公司，後來我們做了很多家，但是來四，
 op so 出來，做了很多，那我小時候其實最喜
 最喜歡看的是Flintstones，叫摩登原始人，
 什麼動畫，其實想都沒想過，那麼我在民國71
 那個時候遇到了這個...在動畫界的這個...一個
 當鄰居，那當鄰居之後呢，因為那個時候我
 電器行，結果它自己抱一台電視機來找我
 了，可是剛開始沒有，他是故意來試探我
 是說有意思叫我去...去進入動畫，結果呢是因
 為，他覺得這個人很有趣，是不是啊，然
 後來常常來我店裡跟我聊天，因為他要觀察
 進去了，但是我進入動畫不是先開始做動
 畫在台灣的動畫，剛好我們在做最後的尾巴
 不知道各位知不知道，那個叫做創，有沒有
 第一代的很女很女很女

All Objects (grouped)

也可從這邊選取Output-> All Objects
 得到編碼整理資料,如下頁

的完完全全啊，恩沒
 是用影片遮片來做

就是說我們在那個原畫的稿件上面來講把那
 原畫的稿件完了以後，事實上它很多的構圖
 種的構圖通常來講是很麻煩的，那都是要很

屬於那裡...的立體感呢，那這
 麻煩，所以當時他其實當時我們公司找我去的原因，最主要是讓我他們解
 決一下製程上的問題，喔，製程上的問題，後來我就進去了，進去後我才
 發現到...上這這這這這...其實我去了...但是原來沒有...的...的...的...

工作數量

當初並無意願~

命運的巧合

進入此行的契機

聊天的內容是否有招募的

初入行的狀況

Topic: LEGACY

傳統動畫技術的繁複面

進入此行的契機

當初並無此主

P 1: New Document 01

我們一年做了...
歡看動畫片，
那...後來呢當然
年年底的時候
非常開疆闢土的
開電器行，懂
修，然後呢就
的，因為剛開
為什麼是因為
後後來就派他
這人怎樣，
畫，因為最主
收尾的片子，
同學知道，A看
以前，那時候
是怎麼做的，
工，我們全部
做的時候就是
個創作出來之
屬於那種3D的
麻煩，所以當
決一下製程上
發現到說卡通
來問我有沒有
裡，他就說在
個月他實在沒
和，我後來那
那晚上7點之後
吧，想說這個

All Objects Grouped

File Edit Format Insert Help

新細明體 10 B I U

P 8: 0527陳証揚訪談逐字稿.doc (0)

Quotations **原始引文**

- 1:1 真的很巧 (1:1)
- 1:2 算未來往往都不太準 (1:1)
- 1:3 摩登原始人 (1:1)
- 1:4 兩百部 (1:1)
- 1:5 當然沒有立志要做甚麼動畫 (1:1)
- 1:6 遇到了這個 (1:1)
- 1:7 鄰居 (1:1)
- 1:8 跟我聊天 (1:1)
- 1:9 不是先開始做動畫 (1:1)
- 1:10 光速默記 (1:1)
- 1:11 在基礎上碰到一些問題 (1:1)
- 1:12 純手工 (1:1)
- 1:13 光學的遮片 (1:1)
- 1:14 描圖通常來講是很麻煩 (1:1)
- 1:15 找我去的原因 (1:1)
- 1:16 原本沒有太大的興趣 (1:1)
- 5:1 可是如果案子很多，就會加班到九點 (1:308-1:323)

Codes **編碼**

- 工作數量 (1-0)
- 聊天的內容是否有招募的意思 (1-1)
- ...

INS

Conclusion

初階使用心得

The coding procedures described in this section do not fully encompass the complexity of the intellectual activity of coding as, for example, understood in Grounded Theory (GLASER & STRAUSS, 1967).

In ATLAS.ti coding is simply the procedure of associating code words with selections of data. Technically speaking, “coding” is the association between a quotation and a code. The following describes ways to establish, maintain, or remove such associations. Although some of the coding techniques reflect the ideas and terminology used in Grounded Theory, you do not have to use this methodology when analyzing your data within ATLAS.ti.

Cited from: ATLAS.ti 7 User Manual

Copyright ©2012 by ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH, Berlin.

All rights reserved. Version: 462.20120611

Author: Dr. Susanne Friese (QUARC Consulting)

Realization/Programming: Dr. Thomas G. Ringmayr (www.hypertext.com)

根據前頁Atlas. Ti 7使用者手冊的引言看來。

它表示這個軟體所謂的coding並不完全同於Glaser與Strauss紮根理論內敘述的方法一樣，沒有那樣高深與複雜。

在這個軟體中的coding只是介於選擇段落與編碼名稱之間的簡單動作，技術性地來說，coding是一種「引文」與「編碼」之間的連結。

在Atlas.ti 7中所提及的「建立」、「維護」或「移除」等動作都是如此，即使有些coding技巧的確吻合了紮根理論中的思考方式與專門術語，但是使用者並不真的需要擁有那樣的方法論基礎，也可以此軟體分析他們的原始資料。

有關進階的使用方法仍待我們研究，下一步需要統計編碼名稱出現次數、統計圖...等有趣的應用。祝 大家研究順利！

由Banksy偽紀錄片看質化思考

Exit Through The Gift Shop

<https://www.youtube.com/watch?v=kgW0sUrtHkY>

The first film by renowned graffiti artist Banksy, became the hottest ticket at the 2010 Sundance Film Festival where it made its world debut.

街頭塗鴉藝術 -> 藝術市場觀察 -> 社會批判

感謝您的聆聽~