



DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Motivstrukturen im American Football“

**Eine quantitative Erhebung unter American Footballspielern und American
Footballspielerinnen in Österreich**

verfasst von / submitted by

Martin Komar

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magister der Naturwissenschaft (Mag.rer.nat.)

Wien, 2016 / Vienna, 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 482 313

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtstudium UF Bewegung und Sport und
UF Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung

Betreut von / Supervisor:

Univ.Ass.MMag. Dr. Clemens Ley

Erklärung zur Verfassung der Arbeit

Ich, Martin Komar erkläre, dass ich die hier vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und nur die ausgewiesenen Hilfsmittel verwendet habe. Diese Arbeit wurde daher weder an einer anderen Stelle eingereicht noch von anderen Personen vorgelegt.

Wien, 25.05.2016

Martin Komar

Kurzfassung

Es gibt nur wenige Sportarten, die so von Technik, Taktik und Physis geprägt sind wie American Football. Gerade wegen dieser Eigenschaften zählt American Football wohl zu den beliebtesten weltweit. Auch in Österreich boomt der Sport und legt schon langsam seine Rolle als Randsportart ab. Dies gelingt vor allem durch die Erfolge der Nationalmannschaft und der heimischen Vereine in europäischen Pokalbewerben.

Nun stellt sich jedoch die Frage, was die American FootballspielerInnen dazu bewegt, diese Sportart auszuüben. Immerhin handelt es bei dieser Sportart um keinen Nationalsport wie Skifahren oder Fußball. Schon im Vorhinein konnte der Faktor Geld ausgeschlossen werden, da es nur vereinzelt Spieler gibt, die auch von ihrem Verein bezahlt werden. Um die Sportart in Österreich weiter zu etablieren benötigt es vor allem Mitglieder. Aus diesem Grund wurde neben den Motiven für die Ausübung auch nach dem Einstieg in die Sportart gefragt. Mit diesen gewonnen Daten könnten Maßnahmen gesetzt werden, um den Sport für Kinder und Jugendliche attraktiver zu machen.

Die Fragen zu den Motiven stammen zum einen Teil aus einem wissenschaftlich fundierten Itempool, welcher bereits in mehreren Arbeiten zu sportartspezifischen Motiven zum Einsatz kam und zum anderen aus eigens für die Sportart American Football konstruierten Items, welche in Absprache mit mehreren SpielerInnen designt wurden. Um eine möglichst große Gruppe an SportlerInnen zu erreichen wurde ein Online-Fragebogen verwendet.

Die Analyse der Resultate zeigte, dass American Football in Österreich vor allem aus leistungs- und wettkampfbezogenen Gründen gespielt. Jedoch ist es den SpielerInnen ebenfalls wichtig, den Erfolg mit der Mannschaft zu erreichen. Wie bei vielen anderen Teamsportarten hat auch die soziale Komponente einen Anteil an der Ausübung von American Football. Wohingegen Aussehen und Figur keine Rolle bei der Befragten spielen. Wichtigster Grund für den Beginn mit dem American Football sind die Freunde und die Familie. Auch die Medien tragen ihren Teil dazu bei.

Abstract

There are few sports where technique, tactics and physique play such a major role as in American Football. These characteristics make American Football to one of the most popular sports in the world and also in Austria it is gaining popularity over the last few years. The success of the national team and some national clubs help American Football in its rise in popularity in Austria.

The motives of active sportsman and sportswomen is particularly interesting, as American Football is not a national sport such as skiing or football. We can exclude monetary incentives at the beginning as most Austrian player don't earn money when they play American Football. To establish the sport more and more in Austria, it needs more clubs and active members. For this reason we asked players about what motivated them to begin with playing American Football. Besides that we investigated the motives to play American Football in general. With these results we can deviate policies to make the sport more attractive to children and teenagers.

The questions about the motives are from a scientific established Itempool. This Itempool was already used for other studies investigating motives of active sportsmen and sportswomen in American Football and was designed together with them. To increase the size of the population we investigated we created an online questionnaire.

The results are showing that American Football is foremost played because of skills linked to performance and competition. Players also said, they are motivated by achieving together with their team members. As with many other sports, the social aspects of American Football plays a role in the motivation of players. Fitness does not play a role according to my results. The most popular reason to begin with American Football are friends and family. But also the media plays its role in advocating American Football as a rising sports in the Austrian sports landscape.

Danksagung

Zunächst möchte ich mich gleich zu Beginn bei meinem Diplomarbeitsbetreuer Dr. Clemens Ley dafür bedanken, dass er sich stets die Zeit genommen hat, um meine Fragen zu beantworten. Nur durch seine kompetente Unterstützung war es mir möglich, diese Arbeit zu verfassen.

Da die schriftliche Auseinandersetzung ohne die freiwillige Beteiligung vieler an dieser Studie nicht möglich gewesen wäre, möchte ich mich auf diesem Wege auch bei diesen herzlichst bedanken.

Des Weiteren möchte ich mich bei meiner Familie bedanken, die mir dieses Studium erst ermöglicht hat. Sie unterstützten mich wo immer es möglich war und standen mir stets mit einem guten Rat zur Seite.

Ebenso gilt mein Dank meiner Freundin, die mir Rückhalt gab und mir bei allen Höhen und Tiefen, die das Studium und schließlich das Verfassen dieser Arbeit mit sich brachten, beistand.

Zu guter Letzt möchte ich mich noch bei allen Freunden und Freundinnen bedanken, die mich während meiner Studienzeit begleitet haben und diese Zeit zu etwas Unvergesslichem gemacht haben.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	American Football	3
2.1	Beschreibung der Sportart Football	3
2.2	Spielprinzip	3
2.3	Spielfeld, Strafen & Spielzeit	4
2.4	Mannschaftsteile	5
2.5	Die Geschichte des American Football.....	7
2.5.1	Der Superbowl.....	12
2.6	American football – the American Dream.....	12
2.7	American Football in Österreich.....	13
2.7.1	Der Beginn des American Football Bundes Österreich.....	15
3	Motivation und Motive.....	16
3.1	Begriffsbestimmung Motivation:.....	16
3.1.1	Intrinsische Motivation & Extrinsische Motivation	18
3.1.2	Wirkung der extrinsischen auf die intrinsische Motivation:	19
3.1.3	Die Selbstbestimmungstheorie	20
3.2	Begriffsbestimmung Motive:.....	22
3.2.1	Implizite Motive	23
3.2.2	Explizite Motive	23
3.3	Motive in Bezug auf Sport.....	24
3.4	Klassifizierung von Motiven	24
3.4.1	Motive nach Gabler	24
3.4.2	Motive nach Lehnert, Sudeck und Conzelmann.....	26
4	Aktueller Forschungsstand	28
4.1	Allgemeine Motive im Sport	28

4.2	Motive im American Football	29
5	Forschungsdesign	30
5.1	Forschungsziel	30
5.2	Forschungsfragen und Hypothesen	31
5.3	Auswahl der Erhebungsmethode:	33
5.4	Bildung des Fragebogens	35
5.5	Aufbau des Fragebogens	36
5.6	Grundgesamtheit der Stichprobe	38
5.7	Durchführung der Datenerhebung	39
5.8	Gütekriterien	40
5.8.1	Objektivität	40
5.8.2	Reliabilität	41
5.8.3	Validität	42
5.8.4	Faktorenanalyse der Motivitems und Subskalen	43
5.9	Feedback der TeilnehmerInnen	44
5.10	Datenauswertung	46
6	Ergebnisse.	46
6.1	Ergebnisse der Faktorenanalyse	47
6.1.1	Analyse der BMZI Items	47
6.1.2	Analyse aller Motivitems	48
6.1.3	Zusammenfassung	52
6.2	Soziodemographische Daten	55
6.2.1	Geschlecht	55
6.2.2	Alter	55
6.2.3	Ausbildungsgrad	55
6.2.4	Bundesland	56
6.3	Einstieg in die Sportart	57

6.3.1	Gründe für den Beginn der Sportart	57
6.3.2	Vorstellung von der Sportart	58
6.4	Ausübung der Sportart	60
6.4.1	Erfahrung mit American Football	60
6.4.2	Anzahl der Trainingsmonate/ Jahr.....	61
6.4.3	Anzahl der Trainings pro Woche.....	62
6.4.4	Dauer der Trainingseinheit	62
6.4.5	Intensität der Trainingseinheit.....	63
6.4.6	Einschätzung des Eigenkönnens.....	64
6.4.7	Leistungsstufe:.....	64
6.4.8	Teilnahme an Wettkämpfen.....	65
6.4.9	Ausübung zusätzlicher Sportarten.....	66
6.5	Motive beim American Football:.....	67
6.5.1	Reihung der Subskalen nach MW:	70
6.6	Überprüfung der Hypothesen.....	71
6.6.1	Unterschiede des Geschlechts, der Vorstellung und anderer Sportart hinsichtlich der Motive.....	71
6.6.2	Unterschied Vorstellung der Sportart/Motive:	72
6.6.3	Unterschied - Weitere Sportarten/Motive:	73
6.6.4	Unterschied – Leistungsstufe/ Motive.....	74
6.6.5	Unterschied Eigenkönnen/ Motive	77
6.6.6	Zusammenhang zwischen dem Alter und den Subskalen	81
6.6.7	Zusammenhang zwischen der Trainingszeit in Jahren und den Subskalen... 82	
6.6.8	Zusammenhang zwischen der Trainingshäufigkeit pro Woche hinsichtlich der Motive	
	83	
6.7	Positive und negative Erlebnisse im American Football	84
7	Diskussion	89

7.1	Diskussion der soziodemographischen Angaben	89
7.1.1	Geschlecht	89
7.1.2	Alter	90
7.1.3	Ausbildungsgrad	90
7.1.4	Bundesland	90
7.2	Diskussion der Ergebnisse vom Einstieg in die Sportart	91
7.2.1	Einstieg in die Sportart	91
7.2.2	Vorstellung von der Sportart	92
7.3	Diskussion von der Ausübung der Sportart	92
7.3.1	Erfahrung mit American Football	93
7.3.2	Anzahl der Trainingsmonate	93
7.3.3	Dauer und Intensität der Trainingseinheit	93
7.3.4	Anzahl der Trainings/ pro Woche	94
7.3.5	Angaben zur Leistungsstufe und die Einschätzung des Eigenkönnens	94
7.3.6	Teilnahme an Wettkämpfen	94
7.3.7	Ausübung zusätzlicher Sportarten	94
7.4	Diskussion der Faktorenanalyse	95
7.5	Diskussion der Motive beim American Football	96
7.6	Diskussion der Hypothesen	99
7.6.1	Unterschiede des Geschlechts hinsichtlich der Motive	99
7.6.2	Unterschiede in Bezug auf die Vorstellung und Motiven	99
7.6.3	Unterschiede bei den Motiven in Bezug auf weitere Sportarten	100
7.6.4	Unterschied bei den Motiven in Bezug auf die Leistungsklasse	100
7.6.5	Unterschied bei den Motiven hinsichtlich der Einschätzung des Eigenkönnens	101
7.6.6	Zusammenhang zwischen dem Alter und den Motiven	102
7.6.7	Zusammenhang zwischen den Motiven und der Erfahrung	102

7.6.8	Zusammenhang zwischen den Motiven und der Trainingshäufigkeit pro Woche	103
7.6.9	Diskussion der positiven und negativen Erlebnisse	103
8	Schlussfolgerung	104
9	Ausblick.....	107
10	Literaturverzeichnis.....	108
	Tabellenverzeichnis.....	112
	Abbildungsverzeichnis	114

1 Einleitung

Football galt in Europa lang Zeit als Randsport, der wenig Bedeutung beigemessen und die nicht ernst genommen wurde. Ein Exot unter den Sportarten der fremd und brutal wirkte (Kränzle & Brinke, 2002, S. 10). Dieses Bild hat sich jedoch über die letzten Jahrzehnte gewandelt, sodass sich bei der Europameisterschaft in Österreich 2014, 27 000 Menschen im Ernst Happelstadion einfanden um euphorisch die österreichische Nationalmannschaft auf den Weg zum Vizeeuropameister anzufeuern. Laut dem Generalsekretär des American Football Bund Österreich (AFBÖ) Christoph Seyrl werden jedes Jahr fünf bis sechs neue Mannschaften gegründet, was sich auch in den Mitgliederzahlen des AFBÖ niederschlägt, wonach diese seit 2010 jährlich um 5-7 Prozent wächst. Nun stellt sich die Frage, welche Beweggründe sind dafür ausschlaggebend sind, um mit dem American Football zu beginnen beziehungsweise sie auszuüben.

In der vorliegenden Forschungsarbeit soll mittels eines Fragebogens nach den individuellen Motiven der Betroffenen gefragt werden, um zu ergründen, warum sie American Football spielen und was für sie das Besondere an dieser Sportart ausmacht.

Im Kapitel 2 wird genauer auf die Sportart selbst eingegangen. Es werden die Rahmenbedingungen erläutert, das Spielprinzip erklärt und die einzelnen Mannschaftsteile beleuchtet. Im zweiten Kapitel dreht sich alles um die Geschichte von American Football. Jedoch sollte auch ein Österreichbezug hergestellt werden, sodass ebenfalls die Geschichte der Sportart in Österreich skizziert und die Gründung der Vereine und des Fachverbandes AFBÖ behandelt wird.

Da im Zentrum dieser Arbeit die Motive der American FootballerInnen liegen, wird in Kapitel 3 genauer darauf eingegangen, was Motive und Motivation überhaupt bedeuten. Um das Kapitel abzuschließen wird noch auf die Klassifizierung von Gabler und Lehnert et al. eingegangen, welche das Grundgerüst für den Fragebogen und somit für diese Arbeit legen (Vgl. Gabler, 2002; Lehnert et al., 2011).

Auch der Forschungsstand in Bezug auf die Motive im Sport und besonders hinsichtlich der Sportart American Football wird näher untersucht. In Kapitel 5 findet sich eine ausführliche Darstellung des Forschungsdesigns, sowie ein Einblick in die einzelnen Arbeitsschritte, die nötig waren um den Fragebögen zu erstellen.

Die Ergebnisse folgen im Kapitel 6 und werden in Form von Tabellen graphisch aufgearbeitet. Dieses Kapitel enthält sowohl die Überprüfung der Hypothesen, eine Reihung der Motive und die Subskalen die mithilfe einer Faktorenanalyse durchgeführt wurde.

In Kapitel 7 werden die Ergebnisse der Untersuchung genau betrachtet und diskutiert. Es werden Schlüsse aus demographischen Daten gezogen und die Hypothesen interpretiert. Des Weiteren werden die Ergebnisse in diesem Kapitel mit den Resultaten anderer Untersuchungen verglichen, um mögliche Unterschiede und Zusammenhänge zu eruieren.

Abschließend folgen noch die Schlussfolgerung und der Ausblick. Hier werden noch einmal die wichtigsten Erkenntnisse hervorgehoben und erläutert. Die Schlussfolgerung beinhaltet zusätzlich noch einen Vergleich auf Gemeinsamkeiten mit einer Diplomarbeit aus dem Jahre 2007, in dem ebenfalls die Motive im American Football untersucht wurden und eine ähnliche Klassifizierung der Motivitems zum Einsatz kam.

2 American Football

2.1 Beschreibung der Sportart Football

American Football wird umgangssprachlich oft als Schachspiel auf dem Feld beschrieben, da es ebenso wie das Brettspiel stark auf Taktik ausgelegt ist. Es gibt kaum eine Sportart bei welcher der Körper und der Geist so im Einklang sein müssen, um erfolgreich zu sein (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

„Nicht die Mannschaft wird Meister, die während der Saison am meisten Kondition ‚gebolzt‘ hat sondern die, welche der anderen geistig überlegen ist. Beim Football ist jede Aktion ins Detail vorgeplant.“ (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988, S. 47)

Natürlich ist körperliche Fitness eine Grundvoraussetzung für Wettbewerbsfähigkeit, denn ohne diese, können die Strategien auf dem Feld nicht umgesetzt werden, jedoch versucht der Autor hier die Komplexität und die taktischen Finessen des Spieles in den Vordergrund zu stellen. Es handelt sich beim Football um eine Teamsportart, bei der alle Spieler eine wichtige Rolle einnehmen und diese auch nicht vernachlässigen dürfen. Jede Rolle muss aktiv ausgeübt werden, sei es um tatsächlich einen Football in die Endzone zu transportieren oder nur um eine/n GegenspielerIn zu verwirren und ihn von der eigentlich Aktion abzulenken, sodass er nicht mehr rechtzeitig eingreifen kann. Im Gegensatz dazu sind wir es vom Fußball gewöhnt, dass sich einzelne SpielerInnen öfters ausruhen oder sich für kurze Zeit aus dem Spiel nehmen, dies kommt beim American Football nicht vor (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988). Auch der Körperkontakt spielt im Gegensatz zu anderen weniger körperbetonten Sportspielen eine tragende Rolle. Ein/e FootballspielerIn zeichnet sich nicht nur durch große Spielintelligenz und Taktikverständnis sondern auch durch körperliche Robustheit aus, die er fortwährend beweisen muss (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

2.2 Spielprinzip

Das Spiel ist auf Raumgewinn ausgelegt, der mit einem Ball in der Endzone mit Punkten belohnt wird (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988). Die Mannschaft im Ballbesitz bekommt vier Versuche (Downs) zugesprochen, um 10 Yards zurückzulegen. Schafft es die angreifende Mannschaft in den 4 Downs, die benötigte Strecke hinter sich zu bringen, bleibt sie im Ballbesitz und bekommt wieder 4 Downs zugesprochen (Kränzle & Brinke, 2002). Im Falle des Scheiterns bekommt die andere Mannschaft den Ball und beginnt mit

dem Angriff (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988). Wenn die Mannschaft schon vor dem vierten Versuch erkennt, dass sie die 10 Yards nicht schaffen wird, kann sie beim letzten Versuch einen *Punt* spielen. Bei dieser Aktion wird der Ball zum *Punter* geworfen, der etwas weiter hinten steht und den Ball dann im Stile eines Torwarts ausschießt und probiert, soweit wie möglich in die gegnerische Hälfte zu schießen. Woraufhin der Gegner den Ball aufnimmt und versucht so viele Yards wie möglich zurückzulegen, bevor er im Normalfall von der nun verteidigenden Mannschaft gestoppt wird (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

Schafft es die angreifende Mannschaft, den Ball in die Endzone des Gegners zu bringen, wird dies als *Touchdown* (6 Punkte) bezeichnet. Nach einem *Touchdown* wird der Ball in drei Metern Entfernung zur Endzone aufgelegt, was der angreifenden Mannschaft die Möglichkeit gibt, Zusatzpunkte zu ergattern (Kränzle & Brinke, 2002). Diese muss nun die Entscheidung treffen, ob sie versucht noch einen *Touchdown* (2 Punkte) zu erzielen oder die sichere Variante wählt und probiert ein *Fieldgoal* (1 Punkt) zu erzielen, das in der Regel einfacher zu bewerkstelligen ist und daher auch nahezu immer gewählt wird. Der Kicker versucht den Ball, welcher ihm von einem Mitspieler aufgestellt wird über die Latte des Tores zu schießen um zu punkten, auch *Pat* genannt (*Point after Touchdown*) (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988). Die verteidigende Mannschaft kann punkten indem sie einen Pass abfängt (*Interception*) und selbst einen *Touchdown* erzielt oder wenn sie die angreifende Mannschaft daran hindert, den Angriff nach vorne zu spielen und somit einen Raumverlust verursacht (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

2.3 Spielfeld, Strafen & Spielzeit

Das Spielfeld unterscheidet sich von den meisten anderen Sportarten alleine schon durch die große Anzahl von Linien. Das Spielfeld hat eine rechteckige Form, bei dem die Länge 120 Yards (109,73m) und die Breite 53 Yards (48,46m) beträgt. Von den 120 Yards beträgt die reine Spielzone 100 Yards (91,44m), der Rest entfällt auf die beiden Endzonen mit jeweils 10 Yards (9,14m) (Kränzle & Brinke, 2002). Diese Abmessungen können speziell in Europa ein wenig abweichen, da häufig auf Fußballfeldern statt echten Footballfeldern gespielt wird. Die Endzone wird meist farblich markiert und kennzeichnet den Bereich, zu dem der Ball geworfen oder getragen werden muss um einen Punkt zu erzielen. Hinter der Endzone befindet sich ein stimmgabelförmiges Tor, welches nach vorne geschwungen mit der Außenlinie der Endzone abschließt. Auf dem Spielfeld werden

alle 5 Yards Trennlinien gezogen, wobei die Linien alle 10 Yards zusätzlich markiert werden (Kränzle & Brinke, 2002).

Die Spielzeit beträgt in der *National Football League*, der höchsten Spielklasse in den USA, 60 Minuten, die in vier Vierteln unterteilt wird. In Österreich und Deutschland werden vier Vierteln zu je 12 Minuten gespielt. Wie bei anderen amerikanischen Sportarten wie Basketball oder Eishockey üblich, wird bei Unterbrechungen die Zeit angehalten, sodass sich die tatsächliche Spielzeit teilweise drastisch erhöht (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

Unsportlichkeiten und Fouls werden beim American Football sehr ernst genommen und auch dementsprechend geahndet. Meistens werden die Fouls mit Raumverlust bestraft, jedoch kann es bei gröberen Vergehen auch zu Platzverweisen kommen. Fehlverhalten wird jedoch nicht unmittelbar bestraft, sondern erst nach Beendigung des Spielzuges. Der Schiedsrichter wirft zur Markierung des Tatortes ein gelbes Tuch auf den Rasen, auch *Yellow Flag* genannt (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

2.4 Mannschaftsteile

Ein American Football Team besteht in der Regel aus ca. 45 Spieler, wobei jede Mannschaft nur jeweils elf Spieler auf dem Platz stellen darf. Außerhalb der USA schwangt die Anzahl der Spieler, da viele Vereine keine Möglichkeit haben 45 Spieler zu stellen. Des Weiteren kann die Mannschaft laut Kränzle und Brinke (2002) in 3 verschiedenen Teile gegliedert werden:

- *Offense*:

Sie wird von der *Offenseline*, den Passempfängern (*Tight-* und *Split End*) und dem *Backfield* gebildet, zusammen sind sie für den Angriff zuständig und versuchen *Touchdowns* zu erzielen.

Die *Offenseline* hat die Aufgabe, bestehend aus Center, zwei *Guards* neben ihm und zwei *Tackles*, die das äußere Ende der *Offenseline* bilden, einen geeigneten Laufweg für den Ballführenden zu schaffen, in dem die Spieler der gegnerischen Mannschaft weggeblockt werden beziehungsweise sie den Quarterback solange schützen, bis dieser einen geplanten Pass spielen kann.

Der *Tight End* und der *Split End* stehen neben der *Offenseline*, wobei der *Tight End* meist als *Blocker* und Passempfänger eingesetzt wird und der *Split End* normalerweise als reiner Passempfänger, auch *Wide Receiver* genannt in Erscheinung tritt.

Hinter der *Offenseline* befindet sich der *Quarterback*, welcher Spielzüge vorgibt, die Pässe verteilt und auch selbst mit dem Ball läuft. Er ist das Hirn der Mannschaft und der verlängerte Arm des Trainers.

Das *Backfield* setzt sich aus *Runningbacks* und *Wide Receivern* zusammen. Die *Runningbacks* können als *Blocker* (auch *Fullbacks*) und Passfänger (auch *Halfbacks*) agieren.

- *Defense*

Sie besteht aus der *Defenseline* und dem *Backfield*, wie der Name schon verrät konzentriert sich dieser Teil der Mannschaft auf das Verteidigen und das Verhindern von Punkten.

Die *Defenseline* besteht aus *Tackles*, welche sich im Zentrum aufhalten und versuchen, den Spieler mit Ball zu *tackeln*. Des Weiteren kommen noch *Defensive Ends* zum Einsatz, welche die Aufgabe haben, die Läufe auf der Seite zu unterbinden und den *Quarterback* zu stören.

Dahinter befinden sich die *Linebacker*, diese müssen sehr flexibel sein, da sie ebenfalls den *Quarterback* stören, das Passspiel im Zentrum unterbinden und mögliche Lücken erkennen und schließen sollen.

Hinten im *Backfield* positionieren sich weitere Verteidiger, die *Cornerbacks* und die *Safeties*. Die *Cornerbacks* sollen die Passempfänger des *Quarterbacks* abdecken, sodass dieser gezwungen wird, eine weniger lukrative Alternative zu wählen. Der *Free Safety* steht zentral hinter dem Rest der *Defense* und achtet darauf, durchbrechende Spieler zu stoppen. Zu guter Letzt gibt es noch die Position des *Strong Safety*, welcher die stärkere Seite des Gegners bewacht und den *Tight End* deckt.

- *Special teams*

Diese Teams kommen zum Einsatz, wenn sich eine besondere Situation wie ein *Kick-Off* oder ein *Fieldgoal* ergibt (Kränzle & Brinke, 2002).

Laut Bowy et al. (1988) nutzen einige Trainer diese Gelegenheit um Spielern, die des Öfteren auf der Ersatzbank sitzen, ein paar Einsatzminuten zu geben, sind jedoch sie ein wichtiger Teil des Teams und können spielentscheidend sein. Gute Teams schicken

deshalb *Special teams* auf das Feld, die Spezialisten für die jeweiligen Situationen sind und über reichlich Erfahrung verfügen (Bowy, Knitter, & Rosenstein, 1988).

2.5 Die Geschichte des American Football

Alles begann mit der Rivalität zwischen der Rutgers Universität und der Princeton Universität, welche beide in New Jersey liegen und gerade einmal 32 Kilometer entfernt beheimatet sind (Howell, 2012). Nach einer Niederlage des Rutgers Baseball Teams im Jahr 1869 wollten sie sich rächen, weshalb sie Princeton zu einer Revange im Football herausforderten. Hierbei handelte es sich jedoch eher um eine Mischung aus Fußball und Rugby. Da es keine standardisierten Regeln gab und beide Teams mit unterschiedlichen Regeln spielten, einigten sie sich darauf, dass einmal die Regeln von Rutgers und einmal die von Princeton verwendet wurden (Maltby, 1997).

Es wurden drei Spiele angesetzt, bei dem jeweils 25 Spieler der Teams auf dem Platz standen und versuchten einen runden Ball mit der Hand, dem Fuß oder dem Kopf über eine Torlinie zu befördern. Die Rutgers Universität gewann das erste Spiel 6-4, das zweite ging mit 8-0 an die Princeton Universität und das dritte Aufeinandertreffen der beiden Universitäten wurde abgesagt, da die Hochschullehrer meinten, dass sich die Spiele negativ auf die Lernzeit der Studenten auswirken würde (Howell, 2012). Als die Studenten der Cornell Universität den Rektor Andrew Dickens White fragten, ob sie nach Cleveland reisen dürfen um ein Footballspiel zu bestreiten antwortete dieser: „*I will not permit thirty men to travel 400 miles merely to agitate a bag of wind.*” (Maltby, 1997, S. 6). Dieses Statement soll veranschaulichen, welchen Stellenwert Football und Sport im Allgemeinen auf den Universitäten bei den Vorsitzenden genoss.

Jedoch konnte dies nichts am Siegeszug des College Football ändern, der mit diesen Spielen begann. Zum Erfolg trug sicherlich auch die Entstehung der *Princeton Football Association* bei, welche 1871 gegründet wurde und ein primitives Regelwerk verfassten. In den nächsten Jahrzehnten kamen rasch weitere Universitäten dazu, wie die Columbia, die Harvard oder die Yale Universität (Maltby, 1997). Von dem, was wir heute unter American Football verstehen war der Sport noch meilenweit entfernt. Gerade die so wichtigen Elemente wie *Tackeln* und *Blocken* waren noch nicht vorhanden. Diese taktischen Elemente sollten sich erst am Ende des 19. Jahrhunderts entwickeln. Des Weiteren gab es damals keinerlei Schutzausrüstung für die Spieler. So fehlte es sowohl an

Helmen als auch an Schulterpolstern, die mittlerweile so charakteristisch für dieses Spiel geworden sind (Howell, 2012).

Laut Maltby (1997) hat wohl kein Mann, diesen Sport so sehr geprägt, wie Walter Camp. Er wird nicht ohne Grund „*The Father of American Football*“ genannt, denn ohne ihn würde es American Football in der Form, wie wir es heute auf der ganzen Welt kennen ist nicht geben (Maltby, 1997, S. 17). Er war in seiner aktiven Zeit Starspieler von Yale und ist der Erfinder vieler Regeln, welche dieses Spiel heute charakterisieren. Er ist verantwortlich für folgende Regeln und Änderungen des Spiels (Maltby, 1997, S. 17):

- „*Line of scrimmage*“: Eine gedachten Linie, bei der sich die beiden Teams gegenüber stehen bevor ein Spielzug ausgeführt wird. Hierbei handelt es sich um keine fixe Linie, sondern wird bei jedem Versuch neu definiert.
- Er führte die Regel ein, dass maximal elf Spieler pro Mannschaft auf dem Feld stehen dürfen, im Gegensatz zu den 25 Spielern die zuvor eingesetzt wurden.
- Camp veränderte das Spiel dahingehend, dass er das heutige System einführte, wonach eine Mannschaft vier Versuche erhält um insgesamt 10 Yards (9m) zu überwinden.

Weiters veränderte er auch noch das Punktesystem:

- Er führte ein Punktesystem ein, bei dem ein *Touchdown*, also ein Ball der bis in die Endzone des Spielfeldes gebracht wurde, mehr zählt als getretene Bälle.
- Außerdem ist er dafür verantwortlich, dass die Teams 2 Extrapunkte erhalten, wenn sie den Gegner in der gegnerischen Hälfte zu Fall bringen (Maltby, 1997, S. 17)

Walter Camp erkannte auch als einer der Ersten, welche Wichtigkeit der Quarterback eigentlich einnahm. Zuvor war es ein reines Laufspiel bei dem, wenn überhaupt, nur kurze Pässe vorkamen (Maltby, 1997).

Auf der einen Seite führten diese Veränderungen zu mehr taktischen Varianten und Spielzügen und auf der anderen Seite, wurde die rohe Kraft zu einem Charakteristikum des Footballs. Dies ist kein Zufall denn, da jenem Mann der dieses Spiel so sehr prägte, ein Hang zum Sozialdarwinismus nachgesagt, der sich laut dem Autor auch ihm Spiel widerspiegelt. (Maltby, 1997)

„... he helped to develop a brutal game that depended on physical might and stressed survival of the fittest on the athletic field [...] Camp apparently was not an advocate

of brute strength alone. He believed that mind will always win over muscle and introduced changes that he hoped would bring a good deal of strategy to the game." (Maltby, 1997, S. 18)

Die Spiele galten als überaus brutal und waren in der Öffentlichkeit schnell verschrien. Durch die Einführung des *flying wedge* wurde die Problematik zusätzlich verschärft. Hierbei wird ein sogenannter *Kick Off*^d vom Kicker kurz angespielt, sodass der Ball nur leicht nach vorne rollt. Danach hebt der Kicker den Ball auf und rennt hinter einer menschlichen Mauer in V-Formation, die sich kurz vor dem Kick Off in Bewegung gesetzt hat und dem Kicker überholt hat, dem Gegner entgegen. Diese Taktik war möglich, da es zu diesem Zeitpunkt noch keine Regel gab, wie weit der Ball beim Kick Off getreten werden muss. Es liegt auf der Hand, dass es bei einem Zusammenprall zwischen der V-Formation und der gegnerischen Mannschaft regelmäßig zu Verletzungen kam. Dadurch wurde ein Spiel kreiert, welches von Faustkämpfen, rohen Spiel und Blutvergießen geprägt war. Zu dieser Zeit trugen die Spieler simple T-Shirts aus Baumwolle, enge Hosen und alltägliche Straßenschuhe. Um 1890 kamen noch einfache Schienbeinschoner und gestrickte Kappen hinzu, außerdem sollten längere Haare als Helmersatz dienen. Die kritischen Stimmen wurden immer lauter und forderten Regeländerung um Spielzüge wie den *flying wedge* zu verbieten und die Spieler zu zügeln. Dagegen wehrte sich vor allem ein Mann: Walter Camp hielt Regeländerungen für unnötig und lehnte diese kategorisch ab, da er dafür einstand, dass solche Verbote, die Optionen des Spielers limitieren und so das Spiel zerstören würden (Maltby, 1997). Trotz der steten Kritik von allen Seiten änderte sich das Spiel vorerst nicht. Die Editoren des Blattes *Independent* brachten die Meinung vieler Vertreter dieser Sportart auf den Punkt:

„... that football was an excellent preparation for life in the early twentieth century: it cultivated an indifference to the sufferings of the other people; it taught men to combine against an individual as the modern corporation did; at the colleges it developed the spirit of blind partisanship; and because disputes over referees' decisions were frequent, it was invaluable training for the heads of corporations in the intimidation of public officials who try to interfere with their business. The epitome of our competitive commonwealth, the real national game, the symbol of our civilization.” (Maltby, 1997, S. 30)

Es entstand eine Art Patt-Situation, die bis zur Saison im Jahr 1905 anhalten sollte. Während der Meisterschaft starben 18 Männer und 159 weitere wurden schwer verletzt. Zwar unterschieden sich diese Werte nicht groß von den vorangegangenen Jahren, jedoch

¹ Der Football wird von einem Spieler mit dem Fuß in die Richtung der gegnerischen Mannschaft geschossen.

führten diese Werte erneut zu harscher Kritik, wobei sich diesmal sogar Präsident Roosevelt zu Wort meldete. Er galt als großer Fan des American Football und erachtete das Spiel auch als besonders wertvoll für junge Männer. Er holte sich Vertreter aus den Universitätsmannschaften und forderte sie zu mehr Fairness auf. Des Weiteren forderte er Camp zu einer Veränderung auf, wobei es ihm nicht darum ging, das Spiel weicher, sondern ehrlicher zu machen. Allerdings wollte Camp auch dieses Mal nicht von seiner Position abrücken und wehrte sich gegen alle Veränderungen. Im Frühjahr 1906 setzten sich schlussendlich vielen Vertreter der Universitäten über Camps Kopf hinweg und das gründeten American Intercollegiate Football Rules Committee (Maltby, 1997).

Diese Kommission führte viele grundlegende Regeln ein, die bis heute Bestand haben und somit die viel kritisierte Brutalität endlich unter Kontrolle gebracht werden konnte (Maltby, 1997). Es wurde zum Beispiel der *Forward Pass*² legalisiert, wogegen ganz besonders Camp kämpfte, da der Ball damals noch sehr rund und dementsprechend schwer zu kontrollieren war und es sich somit um ein reines Glücksspiel handelte, ob der Ball beim Mitspieler ankam. Des Weiteren durfte der Quarterback das erste Mal mit dem Ball über eine längere Strecke laufen. Zwar traten bei vielen Spielen immer noch Verletzungen auf, dies endete jedoch endgültig mit der Aufweichung der Regeln in Bezug auf das Passspiel im Jahr 1910. Auch die Veränderung des Spielfeldes trug dazu bei, indem der Sportplatz um zehn Yards verkürzt und eine Endzone geschaffen wurde, welche das Passspiel weiter forcieren sollte. Als die kleine Universität Notre Dame gegen das favorisierte Army Team aus West Point verstärkt auf das Passspiel setzte und gleich alle fünf *Touchdowns* mit geworfenen Bällen erzielte staunte die Presse nicht schlecht. Die Partie gewann Notre Dame mit 35 zu 13 und sorgte für die große Wende zu Gunsten des Passspiels. Gleich mehrere Universitäten übernahmen die Spielweise der Notre Dame Universität und leiteten so das Ende des reinen Laufspiels ein (Maltby, 1997).

Trotz oder gerade wegen der vielen Regeländerungen und Veränderungen im Gesamten, breitete sich der Sport immer weiter aus, sodass es bereits 1899 73 Universitätsmannschaften gab, die an diversen Turnieren und Wettkämpfen teilnahmen (Howell, 2012).

Zur gleichen Zeit würde mit der Professionalisierung der Sportart begonnen. William Hefflinger war der erste Spieler, der für eine Teilnahme an einem Footballspiel (All American Team) bezahlt wurde. Bald darauf wurden alle Spieler einer Mannschaft für eine

² Ab 1906 war es erlaubt, einen Ball auch nach vorne zu passen, was beim Rugby und American Football vor 1906 verboten war.

gewisse Anzahl von Spielen bezahlt bis hin zu Vereinen, welche die komplette Saison mit Profis durchspielten. Jedoch war der Football noch eher schlecht organisiert, weshalb sich der Geschäftsmann Joe Carr mit diesem Thema beschäftigte und am 17. September 1920 eine Sitzung mit vielen wichtigen Vertretern des Footballs ansetzte. Dies war die Geburtsstunde der *American Professional Football Association*, die nur zwei Jahre später in *National Football League* (NFL) unbenannt wurde. Joe Carr wurde der Präsident der NFL und gab der Sportart die nötige Stabilität, die sie brauchte um längerfristig bestehen zu können. Unter anderem führte er Spielerverträge ein, die das Hin- und Herwechseln der Spieler von Mannschaft zu Mannschaft verhindern sollte. Er war es auch, der ein Spielplansystem mit Endspiel und den sog. „*college draft*“³ einführte (Howell, 2012).

Jedoch hatte die NFL laut Howell (2012) ein großes Problem. Trotz ihrer guten Organisation war die Liga für die Zuschauer nicht interessant genug. Die Spiele wurden weder im Fernsehen noch im Radio übertragen. Die Menschen wollten die Stars sehen, diese spielten allerdings an den Universitäten. Dies änderte sich mit Verpflichtung von Red Grange durch die Chicago Bears, dem Star im College Football. Ähnlich wie es bei den Großen Fußballklubs heute Usus ist, jedes Jahr eine Marketingtour durch Asien oder Nordamerika zu absolvieren, gingen die Bears mit ihrem Star auf Tournee durch das ganze Land und spielten in 66 Tagen 19 Partien. So kam es vor, dass sie in 12 Tagen 8 Spiele bestritten. Diese Maßnahme zeigte Wirkung, am 6. Dezember 1925 kamen 73.000 Menschen in das „Polo Ground“ Stadion, nur um Grange spielen zu sehen. Passend dazu, ein Ausschnitt aus einem Interview mit Red Grange:

„Pro ball in the early days got two or three inches on the third page (of the newspaper). [...] After we made those tours, it was getting top headlines. We spread the NFL across the country.“ (Howell, 2012, S. 27)

Die anderen Teams in der NFL erkannten den Trend und holten sich ebenfalls Spieler aus den Universitäten. Dies hatte zur Folge, dass die Liga bekannter und vor allem interessanter wurde was darin gipfelte, dass noch eine Liga gegründet wurde. Hierbei handelte es sich um die *All American Football Conference* (AAFC), welche jedoch nur zwei Jahre existierte. Dennoch sollte auf diese Liga nicht vergessen werden, denn unter ihren Mitgliedern befanden sich sogar zwei Teams, die heute noch in der NFL vertreten sind. Die Cleveland Browns und die San Francisco 49ers traten der NFL bei, als sich die AAFC auflöste. 1960 wurde die *American Football league* (AFL) gegründet, die als

³ Beim *college draft* werden die Spieler vom College, von Vereinen aus der NFL ausgewählt und zum Verein geholt.

Konkurrent der NFL auftrat. Sie bestand aus einer Eastern und einer Western Division. Zu den heute noch in der NFL vertretenen Mannschaften zählen zum Beispiel die Miami Dolphins, Denver Broncos, Oakland Raiders, Buffalo Bills und die Cincinnati Bengals. Neben diesen Teams spielt die AFL eine gewichtige Rolle bei der Entstehung des *Super Bowls* (Howell, 2012).

2.5.1 Der Superbowl

Zwischen 1960 und 1965 trugen die NFL und die AFL ihre Meisterschaft komplett unabhängig voneinander aus. Dies änderte sich im Jahre 1966. In diesem Jahr traten zum ersten Mal die Gewinner der NFL und der AFL gegeneinander in einem Endspiel an. Damals hieß dieses Spiel noch *AFL-NFL World Championship Game*. Jedoch sollte dieses Endspiel als *Super Bowl I.* in die Geschichte eingehen. Die AFL wurde öfters als der kleine Bruder der NFL dargestellt, wobei man hier vor allem auf die Stärke der Teams anspielte. So war es auch keine Überraschung, dass die Green Bay Packers, die in der NFL spielten, die ersten zwei Endspiele für sich entschieden. Auch beim dritten Aufeinandertreffen 1969, waren sich schon vor dem Spiel viele einig, dass der Sieg nur an die Baltimore Colts (NFL) gehen konnte, jenes Team das beim *Super Bowl III.* gegen die New York Jets spielte. Aller Erwartungen zum Trotz siegte das Team aus der AFL und konnte somit einen wichtigen Achtungserfolg verbuchen. Ein Jahr später fusionierten die beiden konkurrierenden Ligen, wobei der Name NFL beibehalten wurde. Die neue NFL begann mit 26 Mannschaften, die zwei Konferenzen beinhaltete. Die *National Football Conference* (NFC) und die *American Football Conference* (AFC). In der AFC spielten alle Teams aus der ehemaligen AFL plus drei NFL Teams. Seit diesem Jahr wird beim Super Bowl jede Saison der Gewinner ermittelt (Howell, 2012).

2.6 American football – the American Dream

In diesem Kapitel soll, um die Geschichte des American Football abzuschließen, auf die kulturellen Aspekte eingegangen werden, die diese Sportart charakterisieren.

Amerikanische Sportarten zeichnen sich dadurch aus, dass sie sehr stark mit dem *American Dream* verbunden sind. (Nixon & Frey, 1996) Diese Ideologie verkörpert den Glauben, dass jeder, der sich hart genug anstrengt, die Chance hat, erfolgreich zu sein und damit verbunden einen höheren Lebensstandard erreicht. Die Vertreter dieser Lebensphilosophie glauben fest daran, dass es genügend Möglichkeiten gibt um Erfolg zu haben, solange man einen Versuch wagt. Die Menschen, die versagen, sind diejenigen, die schlicht und einfach

ihre Chance nicht ergreifen. Wie der Autor anmerkt, bezieht sich diese jedoch traditioneller Weise eher auf die Männer (Nixon & Frey, 1996).

Sport ist in den Vereinigten Staaten wie auch in vielen anderen Kulturen stark mit der Gesellschaft verwachsen, sodass die Werte, Ziele und Normen in wechselseitiger Beziehung übernommen werden. Edwards (1973) analysierte eine Reihe von Artikeln in Zeitungen und (Sport-)Magazinen in Hinblick auf die Effekte von Sport und lokalisierte eine Art Glaubenssystem, das dem *American Dream* sehr stark ähnelte. Er benannte dieses Glaubenssystem „*the Dominant American Sports Creed*“ (zitiert nach Nixon & Frey, 1996, S. 41). Darunter versteht er, dass Sport die Menschen auf das Leben vorbereitet in dem er den Charakter formt, die Wettbewerbsfähigkeit entwickelt und ihnen zeigt, was Disziplin wirklich heißt. Er fördert die physische wie psychische Stärke und wirkt sich positiv auf den christlichen Glauben und den Patriotismus der Menschen aus. Egal ob diese Effekte nachgewiesen werden können oder nicht, die Menschen glauben es. (Edwards, 1973) Kritik am Sport wird nicht wirklich ernst genommen, ähnlich wie dies auch mit kritischen Auseinandersetzungen mit dem *American Dream* geschieht (Nixon & Frey, 1996).

Gerade deswegen gilt American Football in den Vereinigten Staaten als Volkssport Nummer eins, da er, wie in Kapitel 1.1 und 1.5 beschrieben, genau jene Werte wie psychische und physische Robustheit, Disziplin und Durchsetzungsvermögen widerspiegelt.

2.7 American Football in Österreich

Der Grundstein für die Entstehung der Sportart American Football in Österreich wurde mit einer Studienreise des HTL Lehrers Gerhard Bahula gelegt. Dieser kam während seines Aufenthaltes in den Vereinigten Staaten mit dem dort sehr beliebten Sport in Berührung. Fasziniert von diesem Sport, versuchte er diesen seinen SchülerInnen in Österreich näherzubringen. Bald darauf trafen sie sich regelmäßig im Wiener Überschwemmungsgebiet und trainierten unter der Leitung Bahulas des Öfteren. In weiterer Folge wurde der erste American Footballverein in Österreich mit dem Namen *First Austrian American Football Club* (FAAFC) im Jahr 1976 gegründet (Plenk, 1993).

Bei dem Versuch American Football in Europa bekannter zu machen um eine Konkurrenzliga zur NFL in Europa zu gründen, wurden zwei Colleteams unter anderem auch nach Österreich geschickt, wo sie Spiele gegeneinander absolvierten. Der Plan ging jedoch nicht auf, da die Menschen das Spiel nicht richtig verstanden und so die Spannung

fehlte. Auch ein eigens engagierter Platzsprecher konnte die Spannung nicht so vermitteln wie es nötig gewesen wäre. Dies lag jedoch eher daran, dass er sich verspätete und erst nach dem ersten Viertel eintraf, nachdem schon viele Zuschauer wieder gegangen waren (Plenk, 1993).

Mit Thomas Aichmair stieß 1977 eine ganz wichtige Persönlichkeit zum FAAFC, der die Entwicklung des American Football in Österreich noch maßgeblich beeinflussen sollte. Dieser war von den Trainingsmethoden, welche von Bahula praktiziert wurden nicht sonderlich angetan. Jedoch war Bahula selbst nur ein Laie und so beschränkte sich sein Wissen über diesen Sport nur über das Anschauen von ein paar Footballspielen. Nach einiger Zeit beschwerten sich einige Spieler, unter ihnen auch Aichmair und verlangten nach besseren Trainingsmethoden und besserer Ausrüstung. Bis dahin zogen sie einfach mehrere Pullover übereinander an um sich zu schützen. Daraufhin trieb Bahula aus den Vereinigten Staaten alte ausgemusterte Schutzausrüstungen auf, die entweder unvollständig waren oder sehr unangenehm saßen. Den Spielern reichte dies nicht, sodass sie eine Vereinsversammlung einberiefen und mit ihrem Ausstieg drohten. Bahula schlug ihnen vor, einen Verein zu gründen, der eigentlich nur theoretisch existieren würde, jedoch die Möglichkeit eröffnete, einen Verband zu gründen, wodurch sie öffentliche Mittel beantragen konnten. Daraus entstanden die Vienna Ramblocks, bei dem Aichmair die Position des Präsidenten bekleidete. Danach verbesserte sich die finanzielle Situation des FAAFC spürbar, sodass gebrauchte Bälle angeschafft werden konnten, denn bis dahin, hatten sie nur einen Ball zu Verfügung (Plenk, 1993).

Aichmair war es auch, der Kontakte zu einem deutschen Verein aufnahm um endlich auch gegen andere Mannschaften spielen zu können. Bei diesem Team handelte es sich um die Munich Cowboys, die ihnen vor allem taktisch und technisch meilenweit voraus waren. Deswegen machten sie sich mit der Jugend der Münchner ein Freundschaftsspiel aus. Jedoch war der Austausch mit ihnen von großem Wert, da Aichmair so erfuhr, wo er in Deutschland *American Football* Ausrüstung beziehen konnte. Nun hatten sie endlich die Ausrüstung die sie benötigten um wirklich ordentlich trainieren zu können. Nun fehlte ihnen nur mehr ein qualifizierter Trainer, da Bahula einfach nicht über das Know-How verfügte um sie auf das nächste Level zu bringen. Schließlich konnte Aichmair zwei Amerikaner davon überzeugen, sie zumindest bis zum Spiel gegen die Cowboys zu trainieren. Der FAAFC verlor sein erstes Spiel gegen die Cowboys 12:6 aufgrund der

schon zuvor angesprochenen technischen und taktischen Überlegenheit der Cowboys. Dennoch konnten die Wiener mit ihrem Debüt zufrieden sein (Plenk, 1993).

Es traten im Laufe der Zeit immer größere Spannungen zwischen den Spielern und Bahula auf, sodass sie gesammelt zu den Vienna Ramblocks wechselten. Das Rückspiel gewannen die Ramblocks 8:0 gegen die Cowboys Jugend. Nach einem Auftritt Aichmairs und anderen Spielern der Ramblocks bei der Jugendsendung „OKAY“, kontaktiert Stefan Herdey den Präsident des Wiener Vereins um ihn mitzuteilen, dass er in Graz ebenfalls einen American Footballverein gründen will. 1982 kommt es das erste Mal zum Aufeinandertreffen zweier österreichischer Footballmannschaften. Die Wiener gewinnen dieses Spiel klar mit 44:0. Nun folgen weitere Teams wie die Innsbruck Eagles und die Salzburg Lions (Plenk, 1993).

Im selben Jahr wird die „American Football European Federation“ in Italien gegründet. Ein Jahr später kommt es zum nationenübergreifenden Turnier in Italien mit den Teilnehmern Italien, Frankreich, Deutschland, Finnland und Österreich. Italien gewinnt das Finale gegen Finnland und sichert sich den Titel, wohingegen Österreich, das allen anderen Mannschaften vor allem körperlich vollkommen unterlegen war, den letzten Platz einnahm. Es kommt zum Eklat, als nach dem letzten Spiel der Österreicher ausgemacht wurde, noch einige Tage dort zu bleiben und dann gemeinsam das Finale anzusehen. Viele Spieler reisten ab, was Aichmair so sehr verärgerte, dass er sich in weiterer Folge komplett aus dem aktiven Geschäft zurückzog. In den weiteren Jahren werden immer mehr Vereine gegründet, sodass sich der Sport in Österreich immer weiter verbreitet (Plenk, 1993).

2.7.1 Der Beginn des American Football Bundes Österreich

1982 wird mit dem „American Football Bund Österreich“ ein selbstständiger Fachverband mit den Vertretern der Vienna Ramblocks, der Graz Giants und der Innsbruck Eagles gegründet. Im selben Jahr kamen noch die Salzburg Lions und die Linzer Rhinos hinzu. Thomas Aichmair bekleidet als erster das Amt des Vorsitzenden des Verbandes und gilt auch als der Mitbegründer der „American Football European Federation“, die später in die European Football League unbenannt wurde. Bereits im nächsten Jahr werden das erste Mal alle Spieler mit Pässen versehen, die sie zur Teilnahme an Spielen berechtigt. Ab dem Jahr 1984 wird eine offizielle Meisterschaft ausgetragen, die vom Verein „American Football Schiedsrichter Österreichs“, auf den nicht näher eingegangen wird, geleitet wurde. 1990 wurde das erste Mal eine Jugendmeisterschaft mit 14-18 Jährigen ausgetragen. Auch verpflichtende Regelschulungen und ärztliche Untersuchungen werden im selben Jahr

eingeführt. 1993 wird der Leistungsunterschied zwischen einigen Mannschaften so groß, dass die Liga verkleinert wurde und zwei weitere Ligen gegründet wurden. Seit dem 16.10.1993 bildet der AFBÖ den 51. Fachverband in der Bundessportorganisation (Plenk, 1993).

3 Motivation und Motive

Da es bei dieser Arbeit über Motive im American Football geht, werden im zweiten Kapitel zunächst Motive und Motivation im Allgemeinen und in weiterer Folge in Bezug auf Sport erläutert werden.

3.1 Begriffsbestimmung Motivation

Der Begriff Motivation ist in unserer Gesellschaft allgegenwärtig. Von WissenschaftlerInnen, über Eltern und TrainerInnen, er wird von allen gleichermaßen benutzt allerdings in vielen unterschiedlichen Zusammenhängen. Dies führt laut Roberts, Treasure, & Conroy (2007) dazu, dass der Begriff zu Abnützungerscheinungen neigt und auch die Definitionen immer mehr verschwimmen. Alleine die Definition von Motivation gibt es bereits in vielfältiger Ausführung (Ford, 1992), wobei die Ausprägung und Tragweite von Motivation stark von der Definition abhängig ist, denn sie kann sich auf die ganze Psychologie beziehen, oder aber nur auf ein begrenztes Gebiet. In einem sind sich die Forscher jedoch einig, dass es sich bei Motivation um keine Sache handelt, sondern um einen Prozess, weshalb wir Motivation nur verstehen können, wenn wir uns mit dem Konstrukt, das diese Motivation auslöst beschäftigen müssen (Roberts, Treasure, & Conroy, 2007).

Brewer (2009) definiert Motivation als die Richtung und Intensität, die für eine Leistung oder eine Handlung ausschlaggebend sind. Bei der Richtung wird der Frage nachgegangen, ob ein individuelles Streben oder eine gewisse Situation ausschlaggebend für die Handlung ist. Mit Intensität ist die Anstrengung gemeint, die eine Person in ihre Handlung investiert. Zum Beispiel kann ein/e SpielerIn jede Woche das Training besuchen, strengt sich aber beim Training selbst nicht sonderlich an, somit ist er oder sie zwar anwesend aber die Intensität ist eher niedrig (Brewer, 2009). Eine weitere Definition liefert Rheinberg (2004, S.17) bei dem es sich bei der Motivation um *„die aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensvollzugs auf einen positiv bewertenden Zielzustand.“*

Bei der Motivationspsychologie versuchen ForscherInnen wie Alfermann und Stoll (2010) der Frage nachzugehen, warum ein Mensch eine gewisse Aktivität ausübt, wohingegen ein

anderer kein Verlangen verspürt, dieser Tätigkeit nachzugehen obwohl die Konstellation dieselbe ist.

Heckhausen und Heckhausen (2006) gehen davon aus, dass die Motivation immer von einer Person selbst und einer Situation beeinflusst wird. Die Autoren teilen die personenbezogenen Einflüsse in drei Teile: (Heckhausen & Heckhausen, 2006, S. 3)

1. *„Universelle Verhaltenstendenzen und Bedürfnisse,*
2. *Motivdispositionen (implizite Motive), die einzelne Individuen von anderen unterscheiden und*
3. *Zielsetzungen (explizite Motive), die eine Person gefasst hat und verfolgt.“*

Beim ersten Punkt handelt es sich um die Grundbedürfnisse, die alle Menschen gemein haben und zu befriedigen versuchen beziehungsweise müssen, wie beispielsweise Durst und Hunger. Auch das Bedürfnis nach Wirksamkeit fällt unter diesem Punkt, dass während unseres gesamten Lebens auf die Motivation einwirkt (Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Anhand der Motivdispositionen, die sich in der Motivationspsychologie als geeignetes Instrument zur Verhaltensklärung erwiesen haben, soll erklärt werden, warum verschiedene Personen auf eine unterschiedliche Art handeln und weshalb dieses Verhalten jedoch konstant über Zeit und Situation hinweg, beibehalten wird (Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Bei den impliziten Motiven handelt es sich um Neigungen, die sich eine Person bereits in der Kindheit aneignet und durch ihre Emotionen beeinflusst wird (Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Bei den Zielsetzungen beziehungsweise expliziten Motiven handelt es sich laut Heckhausen und Heckhausen (2006, S. 4) um *„Dreh- und Angelpunkte der Handlungssteuerung“*. Damit sind Werte, Selbstbilder und Ziele gemeint, die sprachlich repräsentierbar und vom Individuum selbst bestimmt werden (Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Neben diesen personenbezogenen Einflüssen sind die situationsbezogenen Einflüsse von immenser Bedeutung. Denn ohne diese Einflüsse ist Motivation nicht restlos zu erklären, sondern es muss immer auch die Situation miteinbezogen werden, da sie eine entscheidende Rolle in Bezug auf die Handlungsausübung einnimmt. In Anlehnung an das erweiterte Motivationsmodell von Heinz Heckhausen können diese Situationen auch als Anreize verstanden werden, die entweder einer Handlung zu Grunde liegen, direkt mit der

Handlung verbunden sind oder mit den Ergebnissen der Handlung assoziiert werden können (Heckhausen & Heckhause, 2006).

Wie in Abb. 1. ersichtlich, stehen auf der einen Seite die Motive, Ziele und Bedürfnisse einer Person und auf der anderen Seite die Gelegenheiten und möglichen Anreize einer Situation, die auf den Menschen einwirken. Es kommt zu einer Interaktion zwischen Person und Situation, die in weiterer Folge zu einer Handlung führt. Daraus resultieren das Ergebnis und die Folgen, die als Konsequenz des Ergebnisses angeführt werden.

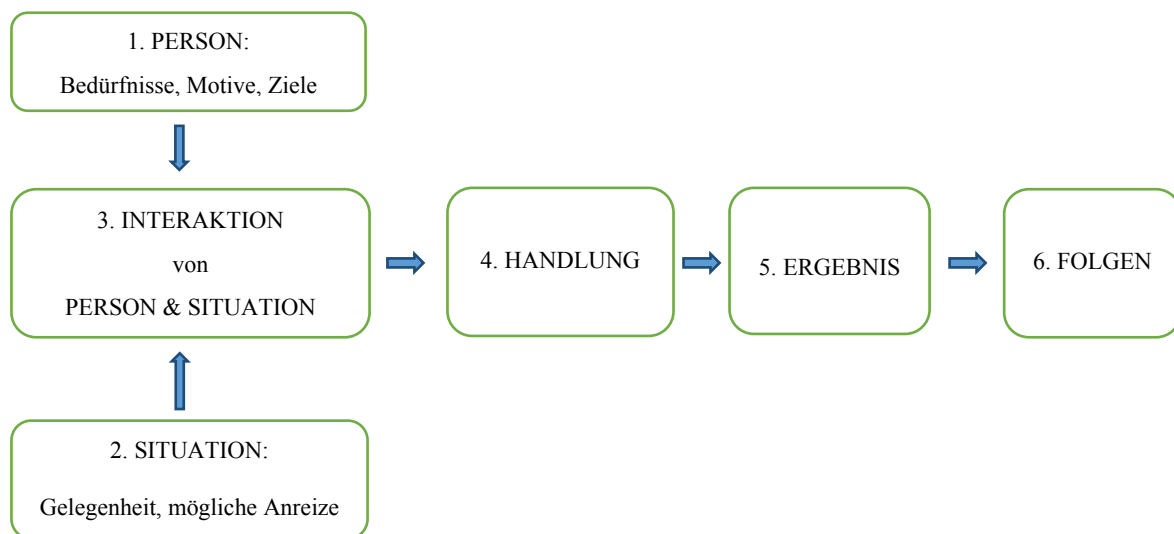


Abb. 1 Vereinfachte Darstellung vom Überblicksmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Verhaltens nach Heckhausen & Heckhausen, 2006, S.3

3.1.1 Intrinsische Motivation & Extrinsische Motivation

Das Konstrukt Motivation kann grundlegend in zwei verschiedene Richtungen aufgeteilt werden. Auf der einen Seite stehen die internalen Wirkungskräfte, welche unsere Handlungen einleiten, lenken und ihnen Nachdruck verleihen, also die von innen kommenden Kräfte. Auf der anderen Seite stehen die externalen Wirkungskräfte, die unser Handeln von außen beeinflussen. Man bezeichnet diese beiden Richtungen auch als intrinsische oder extrinsische Motivation (Vallerand, 2007).

„Intrinsisch motiviert ist ein Mensch dann, wenn er sich selbstbestimmt und autonom, also nicht von außen kontrolliert oder belohnt, verhält. Intrinsische Motivation wird aufrechterhalten durch die Befriedigung, die eine Aktivität einem Menschen bringt, beispielsweise sichtbar im Spiel, im Sport, oder im Flow-Erleben. Intrinsische

Motivation kann durch positive Unterstützung gesteigert werden, wenn sie dem angeborenen Bedürfnis nach Kompetenz, nach Selbstbestimmung und nach sozialer Eingebundenheit dient.“ (Alfermann & Stoll, 2010)

Diese Art der Motivation kommt zum Ausdruck, wenn eine Person etwas aus freien Stücken macht, sie identifiziert sich mit dem Handeln und tut dies, ohne von äußere Druckzustände beeinflusst zu werden. Das Verhalten selbst steht im Vordergrund und nicht dessen Konsequenz (Deci & Ryan, 1993). Ausschlaggebend hierfür ist laut Deci und Ryan (1993) der Wunsch nach Autonomie, Eingebundenheit und Kompetenz.

Bei der intrinsischen Motivation bestimmt der Mensch sein Handeln selbst, aus Gründen die er für wichtig hält, wohingegen bei der extrinsischen Motivation eine Handlung deshalb stattfindet, weil eine Konsequenz erwartet wird, die sowohl von positiver (z.B.: Belohnung) als auch negativer (z.B.: drohende Bestrafung) Natur sein kann (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992).

Laut Bakker et al. (1992) besteht ein großer Unterschied zwischen der intrinsischen und extrinsischen Motivation vor allem in der Dauer der Motivation beziehungsweise ob das Streben nach dem Gefühl von Kompetenz erhalten bleibt. Sobald das Ziel einer Handlung, welches auf Grund von äußeren Einflüssen hervorgerufen wurde, eintritt, erlischt diese Form der Motivation. Jedoch zeichnet sich laut Bakker et al. (1992, S.34) die intrinsische Motivation dadurch aus, dass das Streben nach Kontrolle über, Mitbestimmung und Involviertheit in der Umwelt auch nach Erfüllung des Zieles aufrechterhalten bleibt, weshalb er dieser Form der Motivation den Rang der „positive“ Motivation zukommen lässt.

3.1.2 Wirkung der extrinsischen auf die intrinsische Motivation:

Nach Durchführung einiger Untersuchungen wurde deutlich, dass die extrinsische Motivation einen Einfluss auf die intrinsische hat, indem sie dazu neigt, sie zu verdrängen. Wenn den Personen, die eine Tätigkeit freiwillig und von sich aus durchführten, eine Belohnung angeboten wurde, ging die intrinsische Motivation immer weiter zurück, sodass das Handeln zwecks der Belohnung stattfand, anstatt wegen der Handlung selbst (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992). Die Motivation wird nicht mehr von innen sondern von außen gesteuert. Nun lässt sich die Vermutung aufstellen, dass die Mischung der beiden Formen von Motivation negative Folgen für die intrinsische Motivation nach sich zieht (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992). Zwar weist Bakker et al. (1992) auf dies hin,

warnen jedoch im Gegenzug vor Verallgemeinerungen, denn des Öfteren vermischen sich diese internalen und externalen Kräfte, sodass sie im Zusammenspiel der Grund für eine Handlung sind. Des Weiteren geben sie zu bedenken, dass eine Belohnung eine Kontrollfunktion mit sich bringen kann, die für eine Person auch Informationen bereitstellt, die sich keineswegs negativ auf die intrinsische Motivation auswirkt (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992).

Darüber hinaus ist es nicht immer einfach zwischen den beiden Typen von Motivation zu unterscheiden, da es keine klare Trennlinie zwischen ihnen gibt und sie nicht wie in der eben dargestellten Art einfach abgegrenzt werden können. Verhalten, welches extrinsisch motiviert ist, kann ebenfalls von sich aus gewollt sein. Aus diesem Grund wurde von Deci und Ryan das Selbstbestimmungskonzept entwickelt (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992).

3.1.3 Die Selbstbestimmungstheorie

Bei der Selbstbestimmungstheorie machten sich die Forscher Eduard Deci und Richard Ryan daran die Begriffe intrinsische und extrinsische Motivation zu präzisieren sowie genauer zu beschreiben (Alfermann & Stoll, 2010).

Für die optimale gesunde Entwicklung eines Menschen und der Motivation sind Kompetenz, Autonomie und Eingebundenheit unabdingbar. Diese Bedürfnisse fördern die psychische Gesundheit. Werden diese Bedürfnisse jedoch nicht gedeckt oder können diese nicht gedeckt werden, ist die psychische Gesundheit nicht mehr zur Gänze gewährleistet (Vallerand, 2007).

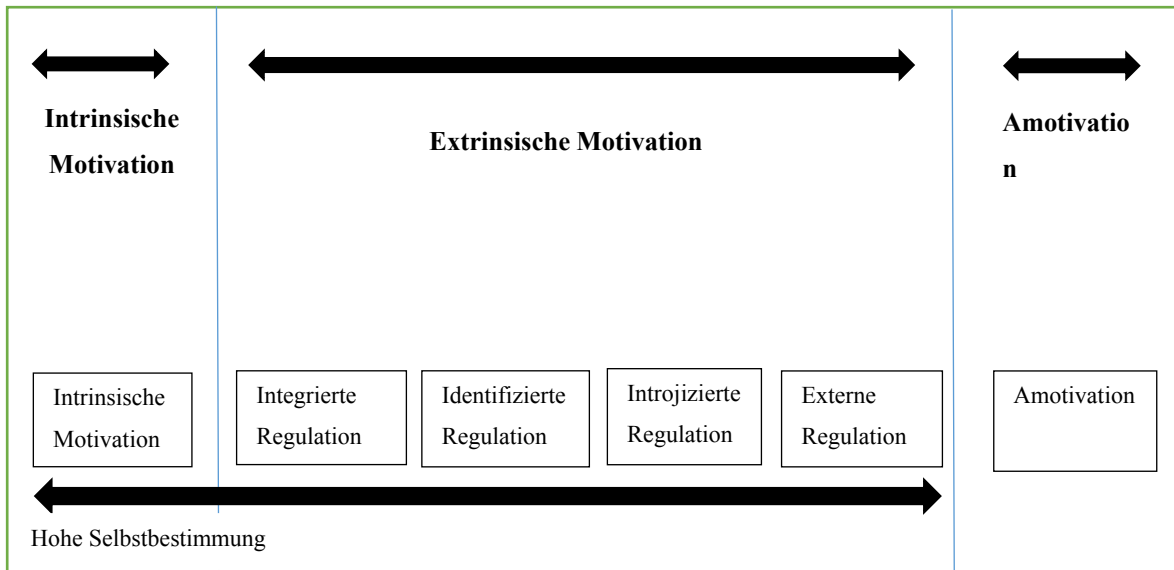


Abb. 2 Vereinfachte Darstellung der Selbstbestimmungstheorie der Motivation von Deci und Ryan zitiert nach Alfermann & Stoll, 2010, S. 133

Laut Deci und Ryan (2007) ist die Autonomie ein wichtiges Instrument um die Art der Motivation zu bestimmen. Wie in Abb. 2 zu erkennen ist, gibt es die psychischen Grundbedürfnisse die sich aus dem Wunsch nach Selbstbestimmung, Kompetenz und sozialer Eingebundenheit zusammensetzen. Nun bestimmt der Grad der Selbstbestimmung, ob wir internal oder external handeln (Alfermann & Stoll, 2010). Es ist ersichtlich, dass es vier Arten von Verhaltensregulierung gibt, wobei alle vier Typen dem Bereich der extrinsischen Motivation zuzuordnen sind (Deci & Ryan, 1993).

- **Integrierte Regulation:**
Bei dieser Form der Regulation besteht das größte Ausmaß an Autonomie. Werte, Normen und Ziele passen mit dem Selbstbild zusammen und werden in das selbige integriert.
- **Identifizierte Regulation:**
Hierbei übernimmt eine Person externe Werte und Ziele in das eigene Wertesystem, akzeptiert sie als eigene Ziele und identifiziert sich mit ihnen.
- **Introjierte Regulation:**
Die Person wird von innerem Druck zum Handeln bewegt. Dieser Druck kommt zwar von innen, bezieht sich aber auf die äußere Umgebung. Die Person tut etwas, weil sie glaubt, dass es von ihr erwartet wird. Sie befolgt Werte und Normen, obwohl sie sich nicht unbedingt mit ihnen identifizieren kann.

- Externe Regulation:

In diesem Bereich ist die Selbstbestimmung am geringsten, die Person tut etwas lediglich um einer Bestrafung zu verhindern oder im gegenteiligen Fall belohnt zu werden. Das Verhalten wird stark von außen vorgegeben (Deci & Ryan, 1993).

3.2 Begriffsbestimmung Motive:

„Motive sind stabile Persönlichkeitsmerkmale, die zur Teilhabe an bevorzugten Aktivitäten führen. Motive sind nicht direkt erkennbar, es ist eher ein hypothetisches Konstrukt, das zur Begründung von Aktivitäten herangezogen wird.“ (Alfermann & und Stoll, 2010, S. 107)

Heckhausen (1974) geht davon aus, dass Motive und Erfahrungen die im Laufe der Zeit angehäuft werden, eng miteinander verknüpft sind und die Motive von den Erfahrungen stark beeinflusst werden. Motive sind aus dem Grund stabil, da sie über einen längeren Zeitraum gebildet werden und von Erfahrungen gestützt werden. Schmalt und Langens (2009) gehen von einer genetischen Basis aus, auf denen Motive beruhen und grundlegende Ereignisse interpretieren, die Person in weiterer Folge zu einer Handlung bewegen. Für sie sind Motive vergleichbar mit morphologischen Anpassungen in der Evolutionsgeschichte, welche für das Überleben eines Individuums von essentieller Wichtigkeit waren. Jedoch räumen sie ein, dass dieses genetische Fundament von eigenen Erfahrungen verändert wird weshalb sich damit auch das Verhalten neu bestimmen lässt (Schmalt & Langens, 2009).

Für Deci (1975) stellt die Lernerfahrung einen großen Faktor in Bezug auf die Entwicklung von Motiven dar. Diese ist wiederum stark mit der Umwelt verknüpft.

„Wenn bestimmte Verhaltensweisen gefördert werden, die mit einem bestimmten Bedürfnis in Zusammenhang stehen, und wenn als Folge davon bei dem Kind ein positives Gefühl hervorgerufen wird, dann wird sich ein Motiv entwickeln.“ (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992, S. 24)

Hiermit meint der Autor, dass die Resonanz, die eine Handlung zur Folge hat, ebenfalls nicht vernachlässigt werden darf. Wird ein Kind darin unterstützt unabhängiger zu werden und fühlt es sich dabei kompetent, so entsteht ein Motiv nach Unabhängigkeit, welches sich aus dem Basismotiv Kompetenz herausentwickelt hat (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992).

Des Weiteren können Motive noch einmal aufgeteilt werden, hier bilden die Untersuchungen David McClellands (zitiert nach Brunstein, 2006) die Grundlage für diese Unterscheidung welcher Motive in implizite und explizite Motive unterteilt.

3.2.1 Implizite Motive

Wie schon bei den Motivdispositionen von Heckhausen und Heckhausen (2006) erwähnt, basieren implizite Motive nach McClellands auf frühgeformten Präferenzen, welche emotional beeinflusst werden und sich mit gewissen Typen von Anreizen beschäftigen. Ein Merkmal dieser Motive ist es, dass sie nicht sprachlich vorstellig und nicht bewusst gesteuert werden können. Somit ist es auch nicht möglich, diese mittels eines Selbstberichtes oder Fragebogens zu eruieren. Der Anstoß eines impliziten Motivs oder die daraus resultierende tatsächliche Handlung ist nicht auf selbstreflexive Prozesse oder bewusste Kontrolle dieser Handlung angewiesen (Brunstein, 2006).

3.2.2 Explizite Motive

Explizite Motive entwickeln sich später als implizite und beziehen sich auf das Selbstkonzept, die Ziele und Werte eines Menschen, mit denen er sich auch identifiziert. Sie sind bewusst zugänglich und sind dadurch auch sprachlich vertreten. Dies hat zur Folge, dass explizite Motive direkt untersucht werden können, beispielsweise mittels eines Fragebogens (Dörr, 2008). Jedoch wird angenommen, dass die Motive eines Menschen mit denen er sich identifiziert und sich selbst zuschreibt, nicht immer zwingend die Motive sind, die für die Ausübung eines Verhaltens der Auslöser sind (Brunstein, 2006).

McClelland geht davon aus, dass das Verhalten eines Menschen von impliziten und expliziten Motiven auf unterschiedliche Weise beeinflusst wird. Verhalten, welches sich als spontan und ohne große Entscheidungsprozesse manifestiert, bezeichnet er als *operantes* Verhalten und wird von impliziten Motiven beeinflusst. Wohingegen er reflektiertes, situativabgewogenes Verhalten, das teilweise bewusst gesteuert werden kann, als *respondentes* Verhalten bezeichnet und von expliziten Motiven angesprochen wird (Brunstein, 2006).

Obwohl implizite und explizite Motive verschiedene Motivierungssysteme darstellen, geht man davon aus, dass beide Systeme zusammenwirken, wobei implizite Motive den energetischen, affektiven Teil darstellen und die expliziten Motive eher als lenkende Kraft in Erscheinung treten, welche die impliziten Motive kanalisieren (Brunstein, 2006).

3.3 Motive in Bezug auf Sport

Bei dieser Arbeit sind vor allem die Motive für die Teilhabe am Sport und deren Ausübung wichtig. Es soll geklärt werden, warum eine Person überhaupt Sport ausübt beziehungsweise was sie antreibt, genau diese Sportart zu betreiben. Hierbei muss angemerkt werden, dass es mehrere verschiedene Modelle gibt, die versuchen Motive im Sport zu erklären, jedoch sind diese nur bedingt vergleichbar.

Auch die Methoden der Datenerhebung sind unterschiedlicher Art, was einen Vergleich zusätzlich erschwert. Die Methoden umfassen unter anderem Interviews, Fragebögen sowie projektive Tests⁴ (Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992).

Bakker et al. (1992) verglichen mehrere Studien (Alderman & Wood, 1976; Artus, 1971; Brackhane & Fischhold, 1981, etc...) in Bezug auf die Motive für die Teilnahme an Sport und kamen zu dem Ergebnis, dass es viele verschiedene Motive gibt, die für die Teilnahme ausschlaggebend sein können. Jedoch konnten sie zusammenfassend drei Gründe identifizieren, die erklären sollen, warum Menschen Sport ausüben. Laut Bakker et al. (1992) vermitteln die sportlichen Aktivitäten einen intrinsischen Wert wie Freude oder Vergnügen, für den es sich lohnt, danach zu streben. Des Weiteren haben diese Aktivitäten einen positiven Einfluss auf die Gesundheit und zu guter Letzt geben diese Aktivitäten den Menschen die Möglichkeit, Kompetenz oder zumindest das Gefühl davon zu bekommen.

3.4 Klassifizierung von Motiven

Es gibt viele verschiedene Modelle um Motive in Bezug auf Sport einzustufen. In der vorliegenden Arbeit wird konkret auf die Klassifizierung von Gabler (2002) und das darauf basierende Modell von Lehnert, Sudeck und Conzelmann (2011) eingegangen, da der Fragebogen, der zur Erfassung der Motive beim American Football auf diesen Modellen beruht.

3.4.1 Motive nach Gabler

Gabler (2002, S. 13) versteht unter Motive in Bezug auf Sport „*persönlichkeitsspezifische Wertungsdispositionen, die auf sportliche Situationen gerichtet sind.*“ Jedoch würde ein Modell, das all diese Motive einschließt, erst recht für Unübersichtlichkeit und Verwirrung sorgen, sodass sich Gabler (2002) in seiner Einteilung auf die

⁴ Unter diese Projektionstests fallen zum Beispiel TAT oder thematische Apperzeptionstests, bei denen Personen ein Bild gezeigt wird, zu dem sie eine Kurzgeschichte verfassen müssen. Diese Geschichten werden analysiert und deren Ergebnisse in Kategorien eingeteilt.

Grundsituationen im Sport beschränkt. Diese Grundsituationen beinhalten sich immer wiederholenden Situationen, mit denen eine Person in Kontakt kommt oder diese bewusst herbeiführt. Als Beispiel für diese Grundsituationen nennt er Anschluss, Aggression oder auch Leistung. Durch die Konfrontationen mit diesen Situationen entstehen Erfahrungen welche der Person helfen, sie zu beurteilen beziehungsweise diese zu bewerten. Das hat zur Folge, dass ein Großteil der Menschen in Verbindung mit diesen Grundsituationen „*überdauernde, generelle und individuelle Wertungsdispositionen besitzen.*“ (Gabler, 2002, S. 13)

Um daraus ein Modell zur Klassifizierung von Motiven zu erstellen, müssen laut Gabler (2002) folgende Punkte beachtet werden:

1. Es müssen die betreffenden Grundsituationen benannt und exakt voneinander getrennt werden
2. Die Ziele, Bewertungen und Erwartungen, die mit diesen Grundsituationen einhergehen, müssen definiert werden.
3. Motive, die Gemeinsamkeiten aufweisen, sollen bei der Klassifizierung zu Motivgruppen zusammengefasst werden.

Des Weiteren muss unterschieden werden, ob sich die Motive auf die sportliche Aktivität an sich, auf das Ergebnis oder auf die sportliche Aktivität als Instrument für weitere Zwecke beziehen. Außerdem wird in dem Modell von Gabler berücksichtigt, ob die Motive nur auf sich selbst („ichbezogen“) bezogen sind oder ob mehrere Personen involviert sind (Gabler, 2002).

Tab. 1 Klassifizierung und Vielfalt der Motive im Sport

	Ichbezogen	Im sozialen Kontext
bezogen auf das Sporttreiben selbst	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bewegung, körperliche Aktivität, Funktionslust 2. Freude an bestimmten sportspezifischen Bewegungsformen 3. Ästhetische Erfahrungen 4. Bewegungsempfindungen, kinästhetische Erfahrungen 5. Selbsterfahrung, Selbsterkenntnis 6. Askese, körperliche Herausforderung, Selbstüberwindung 7. Spiel 	9. Soziale Interaktion

	8. Risiko, Abenteuer, Spannung	
Bezogen auf das Ergebnis des Sporttreibens	10. Leistung als Selbstbestätigung und sachbezogener Erfolg 11. Leistung als Selbstbestätigung und subjektbezogener Erfolg 12. Leistung als Selbstbestätigung und sozialbezogener Erfolg	13. Leistung als Präsentation 14. Leistung als Fremdbestätigung und soziale Anerkennung 15. Leistung als Prestige 16. Leistung als Dominanz und Macht
Bezogen auf das Sporttreiben als Mittel für weitere Zwecke	17. Gesundheit 18. Fitness, körperliche Tüchtigkeit 19. Aussehen, Eitelkeit 20. Entspannung, Zerstreuung, Abwechslung 21. Kompensation (Ausgleich) 22. Naturerlebnis 23. Freizeitgestaltung 24. Materielle Gewinne	25. Kontakt, Anschluss 26. Geselligkeit, Kameradschaft 27. Aggression 28. Sozialer Aufstieg 29. Ideologie

Quelle: (Gabler, 2002, S. 17)

3.4.2 Motive nach Lehnert, Sudeck und Conzelmann

Da in der Motivationsforschung sportartspezifische Motive einen immer größeren Stellenwert einnehmen und es laut Lehnert, Sudeck und Conzelmann (2011) kein Testinstrument gibt, welches die vielschichte Erfassung von diesen Motiven erlaubt, versuchten sie mit dem Berner Motiv- und Zielinventar (BMZI) ein Werkzeug zu entwickeln, welches mit wirtschaftlich vertretbarem Aufwand einer großen Zahl von Mensch zugänglich gemacht werden kann. Dabei soll zum einen das mittlere und hohe Erwachsenenalter abgedeckt und andererseits auch noch weniger aktive Menschen mit einer geringeren Teilhabe am Sport miteinbezogen werden können. Das Hauptaugenmerk der Forscher richtet sich damit auf den Freizeit und Gesundheitssport (Lehnert, Sudeck, & Conzelmann, 2011).

Um das BMZI zu erstellen, verglichen sie zunächst mehrere Modelle oder Klassifizierungen von Motiven miteinander und entschieden sich nach der Analyse für die Einteilung nach Gabler (2002), welches sie in weitere Folge noch erweiterten und verfeinerten um ihren Ansprüchen gerecht zu werden (Lehnert, Sudeck, & Conzelmann, 2011).

Als Ergebnis dieser Modifikation entstand ein Inventar, welches anhand von 24 Items, die in sieben Kategorien eingeteilt wurden, die Erfassung von Motiven ermöglicht. Die Kategorien beinhalten die Kerninhalte Kontakt, Wettkampf/Leistung, Ablenkung/Katharsis, Figur/Aussehen, Fitness/Gesundheit, Aktivierung/Freude und Ästhetik (Lehnert, Sudeck, & Conzelmann, 2011).

Tab. 2 Subdimensionen des Motiv- und Zielinventars sowie Itemformulierungen

Subdimension		Itemformulierung
Fitness / Gesundheit		um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.
		vor allem um fit zu bleiben.
		vor allem aus gesundheitlichen Gründen.
Figur / Aussehen		um abzunehmen.
		um mein Gewicht zu regulieren.
		Wegen meiner Figur.
Kontakt	Im Sport	um mit anderen gesellig zusammen zu sein.
		um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.
		um dabei Freunde/Bekannte zu treffen.
	Durch Sport	um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.
		um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.
Ablenkung / Katharsis		um Ärger und Gereiztheit abzubauen.
		weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.
		um Stress abzubauen.
		um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.
Aktivierung / Freude		um mich zu entspannen.
		vor allem aus Freude an der Bewegung.
		um neue Energie zu tanken.
Wettkampf / Leistung		weil ich im Wettkampf aufblühe.
		um mich mit anderen zu messen.
		um sportliche Ziele zu erreichen.
		wegen des Nervenkitzels.
Ästhetik		weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.
		weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen

	bietet.
--	---------

Quelle: (Conzelmann, Lehnert, Schmid, & Sudeck, 2012, S. 6)

4 Aktueller Forschungsstand

In diesem Kapitel der Arbeit soll auf der einen Seite kurz auf den momentanen Forschungsstand bezüglich der Motive im Sport im Allgemeinen und auf der anderen Seite auf die Motivforschung im Bereich des American Football eingegangen werden.

4.1 Allgemeine Motive im Sport

Warum probiert ein Skateboarder denselben Trick 40-mal hintereinander ohne die Lust daran zu verlieren, obwohl er ihn nicht steht? Warum geht ein Mensch das Risiko ein sich zu verletzen, obwohl er es nicht zwingend müsste? Mit dieser und ähnlichen Fragen beschäftigt sich die Motivforschung schon des längeren.

Egal ob es jetzt den Leistungssportler oder den Hobbysportler betrifft, sie alle haben Motive, die sie antreiben um ein gestecktes Ziel zu erreichen. Je nach Sportart, Professionalität oder Intensität können diese Motive bei den Sporttreibenden stark voneinander abweichen, jedoch fungieren sie bei allen als Antrieb.

Wie schon bei mehreren Untersuchungen (Lamprecht & Stamm, 2006) festgestellt werden konnte, spielen die Gesundheit und die körperliche Fitness in der Motivforschung eine große Rolle. Allerdings gibt es auch noch andere Motive, die von Relevanz sein könnten, denen jedoch zu wenig Bedeutung beigemessen werden. Auch Fuchs (1997) weist daraufhin, dass es neben dem Antrieb durch gesundheitsbezogene Ziele noch weitere Aspekte geben muss, um das Sporttreiben aufrechtzuerhalten.

Unter den Begriffen Motivation, Motive und Motive im Sport stößt man im Onlinekatalog des österreichischen Bibliotheksverbundes auf ein großes Angebot an Hochschulschriften, die sich mit dem Thema Motive im Sport befassen. Von Werken über Motive sporttreibender Mädchen in polytechnischer Einrichtungen bis hin zu Werken, die Motive in spezifischen Sportarten genauer untersuchen.

In der Datenbank der Universität Wien befinden sich Diplom- und Bachelorarbeiten die sich im Rahmen des Forschungsprojektes „Sportartspezifische Motive“ mit Einzel- und Mannschaftssportarten auseinandersetzen. Unter anderen mit Snowboarden, Hip Hop oder Ultimate Frisbee um nur einige Beispiele zu nennen (Vgl. Weghaupt, 2015; Kreuzeder,

2015; Hochreiner, 2014). Wie auch diese Diplomarbeit, basieren deren Arbeiten auf dem Berner Motiv- und Zielinventar von Conzelmann, Lehnert, Schmid und Sudeck (2011).

4.2 Motive im American Football

In Bezug auf American Football und deren Motive gibt es bereits eine Diplomarbeit von Florian Eggbauer aus dem Jahr 2007, der das Thema „Faszination American Football“ behandelte. Bei dieser Arbeit beschäftigte sich der Autor auf der einen Seite mit der Sportbiographie von American Footballspielern in Österreich und auf der anderen Seite mit den Motiven dieser Spieler, die zur Ausübung der Sportart führen. Um die gewünschten Daten zu bekommen, führte er mit den Spielern Interviews durch und wertete diese später aus. Er führte insgesamt sechs Interviews mit American Footballspielern durch, in denen er die Spieler nach ihrer Sportbiographie und den Beweggründen für die Ausübung von American Football zu Beginn und während der aktuellen Untersuchung fragte. Seine Untersuchung ergab, dass die soziale Interaktion einen sehr hohen Stellenwert genießt. Jedoch konnte er einen Unterschied in Bezug auf den Beginn und die derzeitige Ausübung feststellen. Zu Beginn ging es den Spielern eher um die Interaktion mit den Gegenspielern, also Tackeln, Täuschungsmanöver, etc. Dies veränderte sich im Laufe der Zeit dahingehend, dass nun die soziale Interaktion mit den Mitspielern im Vordergrund steht. Auch die Leistung ist ein wichtiger Beweggrund um die Sportart American Football auszuüben und wurde von allen Teilnehmern angegeben (Eggbauer, 2007).

Des Weiteren gibt es noch eine Diplomarbeit aus dem Jahr 2004 von Iris Zach, die sich mit der Identität und der Motivation im American Football in Österreich beschäftigt. Sie stellt einen Vergleich zwischen den Motiven von Bundesligaspielern und Jugendspielern an. Vor allem soziale Motive trieben in der Untersuchung von Zach (2004) Nachwuchsspieler dazu an, American Football zu spielen. Hierbei wurden 3 Motive genauer beleuchtet: Das Sozialmotiv, das Wettkampfmotiv und das Fitnessmotiv. Anschließend wurde die extrinsische Motivation der American Footballspieler eruiert. Die Teilnehmer konnten das Ausmaß ihrer Zustimmung auf einer Likert-Skala äußern (1= trifft gar nicht zu bis hin zu 5= trifft völlig zu) Unter den sozialen Motiven konnten sich die Jugendlichen besonders mit der Teamzugehörigkeit identifizieren (MW: 4,34; SD: 0,7). Auch bei den Profisportlern wies dieses Item einen hohen Mittelwert auf. Auch das Wettkampfmotiv war bei den Testpersonen stark ausgeprägt, sodass sie den Aussagen in Bezug auf das Gewinnen und auf Wettkämpfe gegen andere Teams zustimmten und die vorgefertigten Antworten hohe Mittelwerte erreichten. Die Freude an der Bewegung und die Fitness

spielte bei beiden Gruppen eine Rolle, wohingegen um Attraktivität als Grund zusehends abgelehnt wurde. Die extrinsische Motivation wurde als Ursache sowohl von den Nachwuchssportlern als auch von den Profisportlern abgelehnt (Vgl. Zach, 2004).

Neben dieser Diplomarbeit gibt es noch zwei weitere Arbeiten, die sich mit dem Thema American Football beschäftigen. Hierbei handelt es sich um die Arbeiten von Stefan Ochensberger aus dem Jahr 2013 und die von Thomas Zankl aus dem Jahr 2016 im Katalog der Universität Graz, welche jedoch eher die Entwicklung des American Footballs und deren Einsatzmöglichkeit in der Schule untersuchen und nicht auf die Motive eingehen (Vgl. Ochensberger, 2013; Zankl, 2016).

Insgesamt liegt der Fokus der Forschung im angloamerikanischen Raum eher in der physischen Betrachtung der Sportart. Vor allem Verletzung und psychische Folgeerkrankungen werden untersucht, welche die Spieler im Laufe der Zeit davontragen. Des Weiteren gibt es mehrere Studien, die sich mit der ethnischen Zugehörigkeit und der NFL oder American Football im Allgemeinen beschäftigen. Überraschenderweise führten die Stichwörter „Motivation“, „Motive“, „Goals“, „Needs“ und „Wants“ in Zusammenhang mit American Football zu keinen Treffern in der Datenbank der Universität Wien und Google Scholar.

Obwohl American Football in Österreich eher eine Randsportart ist, die mit den traditionellen Sportarten in Österreich, nicht wirklich konkurrieren kann, gibt es gerade im universitären Bereich viele Abschlussarbeiten, die sich mit den Themen rund um American Football befassen angefangen bei der Werbung, Public Relations oder den Einsatz in der Schule (Vgl. Wuthe, 2004; Zieger, 2008; Ochensberger, 2013; Zankl, 2016).

5 Forschungsdesign

5.1 Forschungsziel

Primär geht es bei der dieser Arbeit um die Motive, was Menschen dazu bewegt, mit dem American Football anzufangen beziehungsweise warum sie diese Sportart weiterhin ausüben. Des Weiteren soll ermittelt werden, was für sie das Besondere an dieser Sportart ausmacht und sie dadurch von anderen Sportarten unterscheidet. Nach Abschluss der Datenanalyse sollen die Ergebnisse dieser Erhebung mit den Resultaten aus, mehreren bereits durchgeführten Diplomarbeiten verglichen werden.

5.2 Forschungsfragen und Hypothesen

- Welchen Einfluss haben Motive wie Gesundheit, Freude, sozialer Kontakt oder Wettkampf für den Beginn beziehungsweise die Ausübung der Sportart American Football?

Daraus können folgende Teilfragen abgeleitet werden:

1. Soziodemographisch
 - Wie sind die Faktoren Geschlecht, Alter und höchste abgeschlossene Ausbildung und die verschiedenen Bundesländer unter den Befragten verteilt?
2. Einstieg in die Sportart
 - Welche Beweggründe können für den Beginn von American Football ausschlaggebend sein?
 - Hatten die TeilnehmerInnen eine Vorstellung vom American Football? Wenn ja, welche und hat sich dieses Bild in Laufe der Zeit verändert?
3. Ausübung der Sportart
 - Mit welcher Intensität, Dauer und Umfang betreiben die American FootballspielerInnen die Sportart?
 - In welcher Leistungsstufe spielen die Befragten und an welchen Wettkämpfen nehmen sie teil?
 - Wie schätzen die SpielerInnen ihren aktuellen Leistungszustand ein?
4. Motive
 - Welche Motive sind ausschlaggebend für die Ausübung der Sportart American Football?
 - Welche positiven und negativen Erfahrungen verknüpfen die TeilnehmerInnen mit der Sportart American Football?

Hierzu wurden folgende Hypothesen gebildet:

1. Gibt es einen Unterschied zwischen dem Geschlecht und den gewählten Motiven?
 - **Alternativhypothese:** Es gibt einen Unterschied beim Geschlecht hinsichtlich der Motive.
 - **Nullhypothese:** Es gibt keinen Unterschied beim Geschlecht hinsichtlich der Motive.

2. Gibt es einen Unterschied bei den Motiven in Bezug auf die Personen, die bereits eine Vorstellung von der Sportart hatten und jenen die keine hatten?
 - **Alternativhypothese:** Es besteht ein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die vor der Ausübung der Sportart American Football ein gewisses Bild im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.
 - **Nullhypothese:** Es besteht kein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die vor der Ausübung der Sportart American Football ein gewisses Bild im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

3. Gibt es einen Unterschied bezüglich der Motive und den Teilnehmern, die weitere Sportarten ausüben und jenen, die keine zusätzlich ausüben?
 - **Alternativhypothese:** Es besteht ein Unterschied bei den Motiven, hinsichtlich der Personen, die weitere Sportarten neben dem American Football betreiben und jenen, die keine andere Sportart ausüben.
 - **Nullhypothese:** Es besteht kein Unterschied bei den Motiven, hinsichtlich der Personen, die weitere Sportarten neben dem American Football betreiben und jenen, die keine andere Sportart ausüben.

4. Gibt es einen Unterschied bezüglich der Motive und der Leistungsstufe in welcher die TeilnehmerInnen spielen.
 - **Alternativhypothese:** Die TeilnehmerInnen unterscheiden sich hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen und den Motiven.
 - **Nullhypothese:** Es gibt keinen Unterschied zwischen den TeilnehmerInnen hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen und den Motiven.

5. Kann ein Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der SpielerInnen in Bezug auf ihr Können und den Motiven festgestellt werden?
 - **Alternativhypothese:** Es besteht ein Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der TeilnehmerInnen hinsichtlich ihres Könnens und den von ihnen gewählten Motiven.

- **Nullhypothese:** Es gibt keinen Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der TeilnehmerInnen hinsichtlich ihres Könnens und den von ihnen gewählten Motiven.
6. Steht das Alter der TeilnehmerInnen in Zusammenhang mit den von ihnen gewählten Motiven?
- **Alternativhypothese:** Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Alter und den, von den ProbandInnen gewählten Motiven.
 - **Nullhypothese:** Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Alter und den, von den ProbandInnen gewählten Motiven.
7. Inwiefern beeinflusst die Erfahrung, die ein/e American FootballspielerIn im Laufe der Jahre anhäuft, die gewählten Motiven?
- **Alternativhypothese:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen der über die Jahre angehäuften Erfahrung in Bezug auf die Subskalen.
 - **Nullhypothese:** Es gibt keinen ein Zusammenhang zwischen der über die Jahre angehäuften Erfahrung in Bezug auf die Subskalen.
8. Inwieweit beeinflusst die Trainingshäufigkeit pro Woche die gewählten Motive?
- **Alternativhypothese:** Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.
 - **Nullhypothese:** Es gibt kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.

5.3 Auswahl der Erhebungsmethode

Da es sich hierbei um ein Forschungsprojekt handelt, sollte möglichst ein standardisiertes und strukturiertes Verfahren zum Einsatz kommen, welches leicht von den StudentInnen übernommen werden kann.

Mündliche Befragungen fielen weg, da sie sehr zeitaufwendig sind und die InterviewerInnen entsprechend geschult werden müssen. Die Interviews müssen anschließend transkribiert, kodiert und ausgewertet werden. Ein großer Nachteil dieser Datenerhebung ist es, dass sie, dadurch, dass immer eine Person anwesend sein muss, welche die Befragung durchführt, nicht sehr ökonomisch ist, wenn eine größere Gruppe erreicht werden soll (Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013).

ForscherInnen aus den Sozialwissenschaften wie Psychologie nutzen seit längerer Zeit Befragungsmethoden in schriftlicher Form, wie den Fragebogen. Es sich hierbei um ein

standardisierten Verfahren handelt, welches gut strukturiert werden kann. Ein Beispiel für eine unstrukturierte Erhebungsmethode wäre das Verfassen eines Essays. Bei diesem Werkzeug sind die Antwortmöglichkeiten im Gegensatz zum Fragebogen nicht wirklich eingeschränkt (Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013).

Laut Eid et al. (2013, S. 28) müssen folgenden Voraussetzungen gegeben sein, damit ein Fragebogen angewandt werden darf:

- *„Menschen beobachten sich selbst.*
- *Sie erwerben im Zuge der Selbstbeobachtung Wissen über sich.*
- *Sie sind fähig und gewillt, dieses Wissen dem Forschenden mitzuteilen.“* (Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013, S. 28)

Des Weiteren ist es wichtig, dass sich der Fragebogen von selbst erklärt und einfach zu verstehen ist. Dies hilft nicht nur den Befragten sondern auch ForscherInnen, welche die Befragung wiederholen sollen (Raithel, 2008).

Die Vorteile des Fragebogens liegen vor allem an seiner hohen Wirtschaftlichkeit. Es muss kein Personal geschult werden, es können mehrere Teilnehmer gleichzeitig befragt werden, es muss nur wenig Material aufgebracht werden um eine Erhebung durchzuführen. Im Gegensatz zu einer mündlichen Befragung können die eruierten Daten nachher mittels eigener Programme ausgewertet werden, was sich positiv auf die Objektivität auswirkt. Auch die Vergleichbarkeit kann bei standardisierten Fragebögen eher gewährleistet werden. Ein weiterer großer Vorteil besteht darin, dass ein Fragebogen auch online verschickt werden kann, sodass er größere Repräsentanz erreicht werden kann ohne dabei zusätzliche Kosten in Kauf nehmen zu müssen (Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013).

Jedoch gibt es bei einem Einsatz dieser Forschungsmethode auch Probleme die einkalkuliert werden müssen. Ein standardisierter Fragebogen lässt wenig bis gar keinen Spielraum für Flexibilität. Im Normalfall kann nur zwischen vorgefertigten Antworten gewählt werden, sodass wichtige Informationen verloren gehen können. Ebenfalls kann es zu Problemen mit der Richtigkeit der Angaben der Befragten kommen, da nicht wie bei einer mündlichen Befragung gleich nachgefragt beziehungsweise die Antwort besprochen werden kann. Des Weiteren neigen bestimmte Menschen zu gewissen Kategorien von Antworten, sodass sie zum Beispiel eher eine mittlere Position einnehmen, um sich nicht entscheiden zu müssen oder vermehrt mit Ja beantwortet werden. Es kann auch vorkommen, dass Menschen eher zu Antworten neigen, die gesellschaftlichen Erwartungen

entsprechen, obwohl sie nicht mit ihrer Sicht oder ihrem Verhalten übereinstimmen (Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013). Da die Befragung ohne Betreuer abläuft, es nicht möglich bei Unklarheit nachzufragen um die Frage korrekt beantworten zu können, was als weiterer Nachteil gesehen werden muss

5.4 Bildung des Fragebogens

Noch bevor es an die Erstellung des Fragebogens zum Thema Motive beim American Football ging, wurden die Items anderer Fragebögen, welche bereits bei etlichen Sportarten im Rahmen dieses Forschungsprojektes genauer betrachtet wurden, analysiert. Hierbei wurde darauf geachtet, ob es nicht neben den BMZI Items weitere Items gibt, die eventuell übernommen werden könnten. So wurden vorrangig Fragebögen von StudentInnen verglichen, die so wie in der vorliegende Arbeit auch, Mannschaftssportarten untersuchten. Außerdem wurden noch die Items von den Fragebögen der Sportarten Snowboarden und Hip Hop genauer betrachtet (Vgl.: Weghaupt, 2015; Kreuzeder, 2015). Bei den Mannschaftssportarten wurden vor allem die Items von Frauen- und Männerfußball untersucht (Vgl.: Rockenschaub, 2015, Kofler, 2015).

Die Basis des Fragebogens bildet wie schon in Kap. 2.4 erwähnt, das BMZI von Conzelmann et al. (2012). Die dort enthaltenen 24 Items sind in verschiedenen Kategorien („Fitness / Gesundheit“, „Figur/ Aussehen“, „Kontakt im/ durch Sport“, „Ablenkung/ Katharsis“, „Aktivierung / Freude“, „Wettkampf/Leistung“ und „Ästhetik“) klassifiziert. Diese wurden anschließend um eigene sowie um in den bereits erwähnten Fragebögen der anderen StudentInnen, verwendeten Items erweitert, da das BMZI nur grundsätzlich die Motive für die Ausübung einer Sportart untersucht und nicht speziell auf eine spezifische Sportart eingeht. Daraus ergab sich, dass das Grundgerüst des Fragebogens nicht nur mit neuen Items sondern auch mit neuen Kategorien ergänzt werden musste.

Laut Raithel (2008) muss bei der Erstellung eines Fragebogens überlegt werden, welche Form der Beantwortung von Fragen verwendet werden sollen. Hier kann prinzipiell zwischen offenen und geschlossenen Fragen gewählt werden. Offene Fragen verlangen nach Antworten, die von TeilnehmerInnen selbst verfasst werden, wohingegen geschlossene Fragen vorgegebene Antworten nach sich ziehen (Raithel, 2008).

Die Beantwortung der Fragen in Bezug auf die Motive wurde mittels einer Likert Skala durchgeführt, bei denen die TeilnehmerInnen angeben konnten, wie sehr ein gewisses Statement zu trifft. Jedoch kamen auch einige offene Fragen vor, bei denen die Befragten

selbst eine Antwort formulieren konnten, wie es beispielsweise bei „der Vorstellung vom American Football“ vorkam.

Des Weiteren wurden Gespräche mit mehreren American Footballspielern geführt um den Fragebogen zu vervollständigen und wenn nötig noch zusätzliche Items hinzuzufügen oder weniger relevante Items auszusortieren. Danach wurde auf Anraten von Dr. Ley, unter diesen Spielern ein vorläufiger Fragebogen verteilt, welche diesen auf Verständlichkeit, Motivauswahl und Dauer beurteilen sollten. Die Bewertung ergab, dass der Link, der die Teilnehmer über weitere Informationen versorgen sollte nicht vorhanden war und eingefügt werden musste. In Bezug auf die Länge und die Verständlichkeit der Befragung gab es keine Beanstandungen seitens der Testpersonen.

Nach der Überarbeitung des Fragebogens wurde er noch einmal hinsichtlich etwaiger Schreibfehler kontrolliert und Online gestellt.

5.5 Aufbau des Fragebogens

Nachdem der Link für den Fragebogen geöffnet wurde, erscheint als erstes ein Text, der den TeilnehmerInnen eine kurze Einführung vermitteln soll, worüber gefragt wird und was damit passieren soll. Des Weiteren werden kurz die Rahmenbedingungen erläutert, die erfüllt sein müssen um an der Umfrage teilnehmen zu dürfen. Es wird auch darauf hingewiesen, dass die Fragebögen komplett anonymisiert gespeichert werden, sodass von den Antworten keine Rückschlüsse auf den Befragten getroffen werden können und die Durchführung auf freiwilliger Basis beruht. Nachdem dies klargestellt wurde, wird darum gebeten, die Befragung ernsthaft und vollständig zu beantworten. Weiters werden die Personen darauf hingewiesen, dass sie, wenn sie möchten, ihre E-Mail-Adresse nach Beendigung des Fragebogens angeben können, falls sie über die Ergebnisse der Erhebung informiert werden möchten. Zu guter Letzt folgt noch eine zeitliche Angabe über die Dauer des Fragebogens und eine Danksagung für die Teilnahme an der Befragung.

Der Fragebogen gliedert sich in sieben Bereiche, welche nach Themengebiete unterteilt wurden und von den TeilnehmerInnen schrittweise zu beantworten sind:

1. Persönliche Daten
2. Ausübung der Sportart
3. Einstieg in die Sportart
4. Motive (1)
5. Motive (2)

6. Andere Sportarten

7. Feedback

Persönlichen Daten

In diesem Themengebiet wird nach den soziodemographischen Daten wie Alter, Geschlecht und höchste abgeschlossene Ausbildung gefragt.

Ausübung der Sportart:

Diese Kategorie bezieht sich vor allem auf das Training und die Ausübung der Sportart. Hierbei wird nach der Dauer, den Umfang und der Intensität des Trainings gefragt, aber auch nach dem Ort, an dem die Sportart ausgeübt wird. Weitere wichtige Fragen in dieser Kategorie zielen auf die Leistungsstufe und die Selbsteinschätzung des Eigenkönnens ab. Abschließend soll noch ermittelt werden, ob die Teilnehmer derzeit auch an Wettkämpfen teilnehmen. Hierbei konnten sie aus fünf Antwortmöglichkeiten auswählen (Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe, Regionale Wettkämpfe, Nationale Wettkämpfe und internationale Wettkämpfe. Da hier Befragte neben regionalen Wettkämpfen auch an nationalen oder internationalen Wettbewerben teilnehmen konnten, waren Mehrfachnennungen möglich.

Einstieg in die Sportart:

In diesem Themengebiet sollte ermittelt werden, wodurch die TeilnehmerInnen auf American Football aufmerksam geworden sind. Für die Förderung einer Sportart ist es wichtig, zu wissen, wie Menschen mit dieser Sportart erstmals in Kontakt gekommen sind. Die TeilnehmerInnen konnten neben dem vorgefertigten Antworten auch noch andere Gründe angeben, falls diese nicht enthalten waren.

Motive 1:

Das Hauptaugenmerk dieser Untersuchung liegt auf den Motiven, die in dieser Kategorie abgefragt werden. Es soll ermittelt werden, welche Motive dafür ausschlaggebend sind, dass eine Person mit einer Sportart beginnt beziehungsweise sie über längere Zeit ausübt. Hier waren die Antwortmöglichkeiten in Form einer Likert-Skala vorgegeben und die Befragten den Grad der Zustimmung angaben.

Motive 2:

Hier konnten die TeilnehmerInnen gleich zu Beginn weitere Motive angeben, die ihnen in der vorigen Kategorie gefehlt hatten. Danach wurden die Testpersonen gefragt, ob sie

bereits vor dem Einstieg die Sportart eine Vorstellung von ihr hatten. Wenn sie dies bejahten, wurden sie gebeten, diese Vorstellung zu beschreiben. Abschließend sollten sie noch erklären ob sich ihr Bild bestätigt hat oder nicht und warum. Um dieses Fragenkomplex abzuschließen sollten sie noch angeben, welche negativen und positiven Erlebnisse sie mit der Sportart American Football verbinden und diese beschreiben.

Andere Sportarten:

Unter andere Sportarten sollten die TeilnehmerInnen angeben, ob sie neben dem American Football noch andere Sportarten ausüben. Falls dies zutrifft, sollen die weiteren Sportarten, ausgewählt werden. Hier war wieder eine Mehrfachnennung möglich und es gab die Möglichkeit selbst eine Sportart anzuführen, falls diese in der Auflistung fehlte.

Feedback:

In der Kategorie Feedback konnten die Befragten noch ihre Meinung in Bezug auf den Fragebogen und das Thema angeben. Unter anderem sollten Angaben zur Dauer, Verständlichkeit der Fragen und die Ernsthaftigkeit mit der sie den Fragebogen ausgefüllt haben, bewerten.

5.6 Grundgesamtheit der Stichprobe

Da Vollerhebungen von der Grundgesamtheit in den meisten Fällen schlichtweg zu lange dauern würden oder zu teuer wären, beschränkt man sich auf eine Stichprobe dieser Grundgesamtheit (Raithel, 2008). *„Ziel der Stichprobe ist es Generalisierungen (Verallgemeinerungen) auf die Grundgesamtheit vorzunehmen – der sogenannte Repräsentativitätsschluss.“* (Raithel, 2008, S. 54) Um diese Repräsentativität zu gewährleisten ist es wichtig, genau zu definieren, wer zu dieser Gruppe gehört, die herangezogen wird, um Hypothesen oder Sachverhalte zu prüfen.

Da es sich bei dieser Umfrage um ein österreichweites Projekt handelt, war es aus repräsentativen Gründen wichtig, den Fragebogen so großflächig wie möglich zu verbreiten. Teilnahme Kriterien waren die Ausübung der Sportart in Österreich und der Wohnort, der sich ebenfalls in Österreich befinden musste.

Die Verteilung sollte auf mehrere Arten geschehen. Zunächst sollte der Fragebogen über soziale Netzwerke wie Facebook verteilt werden. Hier wurde der Fragebogen zunächst in die Gruppe der Sportuniversität gestellt und auf meiner eigenen Pinnwand gepostet.

Als nächsten Schritt wurde der Fragebogen an die Herausgeber der Internetseite Football-Austria.com geschickt, einem der beliebtesten Portale für American Football in Österreich. Als nach zwei Monaten keine neuen Fragebögen mehr ausgefüllt wurden, setzte ich mich mit dem Generalsekretär des AFBÖ Christoph Seyrl in Verbindung und bat ihn um Hilfe bei der Verbreitung des Fragebogens. Dieser zeigte sich sofort bereit dieses Vorhaben zu unterstützen und veranlasste, dass die Befragung im nächsten Onlinenewsletter erschien und sie auch in der offiziellen Facebookgruppe des AFBÖ gepostet wurde.

Abschließend wurde noch gezielt Kontakt zu einer Footballmannschaft in Niederösterreich aufgenommen, um sie um ihre Mithilfe bei der Verteilung der Fragebögen zu bitten.

Im Endeffekt füllten 242 Freiwillige den Fragebogen aus, jedoch nur 129 vollständig. Die Gründe dafür wurden nicht erhoben.

5.7 Durchführung der Datenerhebung

Nachdem mit Dr. Ley noch letzte Verbesserungsvorschläge besprochen und diese nach dem vorläufigen Fragebogen eingearbeitet wurden, ging der Fragebogen am 7. Dezember 2015 online. Um keine Zeit zu vergeuden, wurde die Befragung gleich an mehrere befreundete Footballer geschickt und auf Facebook in der Gruppe der Sportuniversität Wien geteilt:

An alle Footballer und Footballerinnen!!!!!!

Wäre echt nett von euch, wenn ihr meinen Fragebogen zum Thema American Football für meine Diplomarbeit ausfüllen könntet! Es würde mir wirklich weiterhelfen.

Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen dazu bewegt American Football zu spielen und welche Motive für die Ausübung dieser Sportart verantwortlich sind.

Der Fragebogen dauert ca. 15 min. Bitte nehmt euch die Zeit und beantwortet meinen Fragebogen!

Dieser Fragebogen darf auch gerne geteilt und weiterverschickt werden, je mehr desto besser!!

Liebe Grüße Martin

<http://homepage.univie.ac.at/clemens.ley/limesurvey/index.php/155195/lang-de>

Des Weiteren wurden mehrere Footballbegeisterte über private Nachrichten und über Emails auf den Fragebogen aufmerksam gemacht. Eine befreundete Football-Schiedsrichterin war sehr von der Idee angetan, sodass sie den Link gleich auch ihrer Seite teilte und an weitere SchiedsrichterInnen zur Weiterverteilung schickte. Wie in Kapitel 4.6 beschrieben wurde nach zwei Monaten der Generalsekretär des AFBÖ kontaktiert, um eine größere Menge an TeilnehmerInnen zu erreichen und der Link wurde auch noch einmal auf meiner Facebookseite und in diversen Foren gepostet. Nach weiteren zwei Wochen, in denen noch einige ausgefüllte Fragebögen hinzukamen, wurde schließlich die Umfrage beendet.

5.8 Gütekriterien

Laut Himme (2009) steht immer die Frage der Qualität eines Messvorgangs im Vordergrund, da er die Ergebnisse maßgeblich beeinflusst und verändert. Er stellt von vornherein klar, dass Messfehler nie ausgeschlossen und vermieden werden können. Jedoch können sehr wohl diese Messfehler minimiert und die Messqualität eruiert werden. Lienert und Ratz (1998) geben hierfür Haupt- und Nebenkriterien an, die erfüllt werden müssen um einen gewissen Qualitätsstandard zu gewährleisten. Bei den Hauptgütekriterien handelt es sich um die Objektivität, die Reliabilität und Validität, die nun genauer beschrieben werden (Lienert & Raatz, 1998).

5.8.1 Objektivität

Unter Objektivität versteht man eine unabhängige Vorgehensweise bei einem Sachverhalt oder Test. (Lienert & Raatz, 1998) Damit ist gemeint, dass egal wer die Testung durchführt, die Ergebnisse die gleichen bleiben und nicht von der Person, welche die Befragung, Testung oder Prüfung durchführt, beeinflusst wird. Nach Lienert und Raatz (1998) kann die Objektivität in drei Kategorien aufgeteilt werden:

1. Die Durchführungsobjektivität

Hierbei bezieht sich die Objektivität auf die Interaktion zwischen den Testern und den ProbandInnen. Der Grad der Objektivität hängt stark von der Art der Durchführung ab. Je standardisierter die Anweisungen erfolgen und die sozialen Interaktionen reduziert werden können, desto wahrscheinlicher wird ein höherer Grad von Objektivität erreicht werden (Lienert & Raatz, 1998).

2. Die Auswertungsobjektivität

Bei der Auswertung darf die auswertende Person keine Rolle spielen. Eine hohe Auswirkungsobjektivität hängt auch stark von den Fragen ab. Bei geschlossenen Fragen, bei denen vorgefertigte Antworten eingesetzt werden, ist die Objektivität am höchsten, wohingegen bei offenen Fragen subjektive Bewertungen seitens des Testers auftreten können (Lienert & Raatz, 1998).

3. Die Interpretationsobjektivität

In dieser Fall kommt es wieder stark auf die Form des Tests an. Besonders bei projektiven Tests müssen Daten anders interpretiert werden als zum Beispiel bei Fragebögen. Deswegen spielt bei diesen Tests die Durchführung eine große Rolle, da ein genaues standardisiertes Vorgehen bei der Durchführung stark auf die Interpretation auswirkt (Lienert & Raatz, 1998).

In der vorliegenden Untersuchung wurde ein Online-Fragebogen verwendet, sodass kein/e TeilnehmerIn direkt mit dem Tester in Kontakt trat. Dies hatte zur Folge, dass bei der Durchführung ein hohes Maß an Objektivität gegeben war. Auch bei dem Trainingsbesuch waren die Instruktionen auf eine Bitte den Fragebogen im Internet auszufüllen beschränkt, da es sich um einen selbsterklärenden Fragebogen handelt und keine weiteren Information notwendig waren.

Bei der Datenerhebung wurden die Ergebnisse direkt im Befragungstool gespeichert, sodass sie nach Abschluss der Erhebung unmittelbar ins Analyseprogramm SPSS transferiert werden konnten. Da der Hauptteil des Fragebogens die Abfragung der Motive beinhaltete, welche mit vordefinierten Antworten (Likert-Skala) versehen waren und keinen Spielraum für Interpretationen lassen, ist das Ausmaß der Auswertungs- und Interpretationsobjektivität auch hier hoch.

5.8.2 Reliabilität

Laut Raithel (2008) versteht man unter Reliabilität, ein Kriterium, welches die Genauigkeit eines Messinstrumentes darstellt. Die wiederholte Testung desselben Objektes mit dem gleichen Testverfahren soll dieselben Daten wie bei der anfänglichen Testung ergeben (Raithel, 2008). Daraus resultiert, dass es keine Reliabilität ohne Objektivität geben kann, da sich bei Beeinflussung von ProbandInnen durch verschiedene Tester ebenfalls die Ergebnisse verändern würden (Sedlmeier & Renkewitz, 2013). Lienert und Raatz (1998) nennen an dieser Stelle 3 Tests, welche das Ausmaß der Reliabilität überprüfen sollen: den Paralleltest, den Retest und die Methode der Testhalbierung.

Da bei diesem Fragebogen ein bereits in der Motivforschung angewandter Itempool (BMZI) verwendet wurde, besteht hier eine hohe Reliabilität. Nach Beendigung der Befragung wurden die BMZI-Items und die Subkategorien, in welche diese eingeteilt wurden, einer Reliabilitätsanalyse unterzogen. Anschließend wurden sämtliche Motivitems, die im Fragebogen enthalten wurden, auf die gleiche Weise geprüft und anschließend für alle Unterkategorien der Cronbach-Alpha Wert berechnet (Siehe Kapitel 6.1).

5.8.3 Validität

Bei der Validität wird das Ausmaß der Genauigkeit und Gültigkeit einer Messmethode gemessen. Bei der Prüfung der Validität soll die Frage geklärt werden, ob mit einem bestimmten Messinstrument tatsächlich das gemessen wird, was sich der Forscher mit dieser Methode erwartet (Himme, 2009).

Lienert und Raatz (1998) geben drei verschiedene Formen von Validität an, zwischen denen unterschieden wird.

1. Die inhaltliche Validität

Wie der Name verrät bezieht sich diese Form der Validität auf den Inhalt, sodass bei einer Überprüfung der Messmethode speziell darauf geachtet wird, ob alle Gesichtspunkte des Inhaltes einbezogen werden (Raitchel, 2008).

2. Die Kriteriumsvalidität

Hierbei wird ein Testergebnis einer relevanten Stichprobe mit einem Außenkriterium, welches nicht im Zuge dieser Tests erhoben wurde, verglichen (Lienert & Raatz, 1998).

3. Die Konstruktvalidität

Überprüfung der Konstruktvalidität bedeutet, dass möglichst alle Dimensionen eines Konstrukts oder eines Begriffes zu erfasst sind (Lienert & Raatz, 1998). Himme (2009) bringt hier als Beispiel einen Intelligenztest, bei dem mittels eines konstruktvaliden Tests geklärt werden soll, ob wirklich das Gebilde Intelligenz oder zum Beispiel die Konzentrationsfähigkeit gemessen wird.

Um eine möglichst hohe Validität zu gewährleisten, wurde wie bei Reliabilität auf die BMZI Items zurückgegriffen, da diese schon mehrmals auf ihre Validität getestet wurden.

Des Weiteren wurde mit American Footballern und Dr. Ley die footballspezifischen Motive diskutiert und zusätzlich ein Pretest durchgeführt.

5.8.4 Faktorenanalyse der Motivitems und Subskalen

Bei der Faktorenanalyse handelt es sich laut Raithel (2008) um ein Verfahren, welches Dimensionen zu reduzieren versucht beziehungsweise eine Korrelation zwischen verschiedenen Items ergründet um diese in weitere Folge unter einem Faktor zu vereinen.

Relevant für diese Arbeit sind die konfirmatorische und die explorative Faktorenanalyse. Eid et al. (2013) beschreibt die konfirmatorische Faktorenanalyse als Verfahren, das zum Einsatz kommt, wenn ein bereits theoretisch bewiesenes Konstrukt mit einer bestimmten Anzahl an Faktoren überprüft werden soll.

Im Gegensatz dazu wird die explorative Faktorenanalyse dann eingesetzt, wenn die Zahl der Faktoren oder Kategorien noch nicht feststeht (Sedlmeier & Renkewitz, 2013). Laut Eid et al. (2013, S. 858) kommt die explorative Faktorenanalyse dann zum Einsatz, wenn die Frage geklärt werden soll, *„wie viele Faktoren gebraucht werden, um die Zusammenhangsstruktur der manifesten Variablen zu erklären, und /oder welche manifesten Variablen auf welche latenten Variablen zurückgeführt werden können.“*

In dieser Arbeit wurden in den Fragebogen sowohl Items wie die des BMZI, die als wissenschaftlich fundiert gelten, als auch jene Items in den Fragebogen aufgenommen, die neu konstruiert beziehungsweise von anderen Befragungen übernommen wurden. Diese neu konstruierten Items wurden in provisorische Subskalen eingeteilt, die jedoch erst überprüft werden mussten.

Bei der BMZI Items wurde aus den oben bereits erwähnten Gründen eine Faktorenanalyse durchgeführt. Hierbei wurde überprüft, ob sich etwaige Items nun in anderen Faktoren oder Kategorien befanden beziehungsweise Kategorien generell zusammengelegt wurden.

Danach wurde für die einzelnen Kategorien das Cronbach-Alpha errechnet. Hierbei wird überprüft ob eine Konsistenz gegeben ist, also ob bestimmte Fragen von den TeilnehmerInnen in ähnlicher Weise beantwortet wurden (Riese & Reinhold, 2014). Der Wert des Cronbach-Alpha liegt zwischen Null und Eins, je höher dieser Wert ist, desto stärker ist auch die Konsistenz der Items (Andrew, Pedersen, & McEvoy, 2011).

Im zweiten Teil der Analyse von den Motiven wurden nun sämtliche Items, also sowohl jene aus dem BMZI als auch die selbstkonstruierten und übernommenen Items einer

explorativen Faktorenanalyse unterzogen. Hierbei handelte es sich insgesamt um 59 Items, welche in 15 Subskalen aufgeteilt wurden.

Ziel war es, mittels der explorativen Faktoren die 15 Subskalen zu überprüfen und etwaige Items, die nicht zu den einzelnen Kategorien passten, auszusortieren. Des Weiteren wurde einige neue Items dem BMZI hinzugefügt, sodass auch hier evaluiert werden musste, ob sie nicht nur inhaltlich sondern auch statistisch in diese Kategorien passten. Die Ergebnisse der beiden Arbeitsschritte werden im Kapitel 5.1 näher ausgeführt.

5.9 Feedback der TeilnehmerInnen

Wie bereits im Kapitel 4.5 angedeutet, hatten die TeilnehmerInnen am Ende des Fragebogens die Möglichkeit, ihre Meinung zum Fragebogen abzugeben. In diesem Kapitel soll genauer auf das Feedback der Befragten eingegangen werden und mit Beispielen unterlegt werden.

Zuerst wurden die TeilnehmerInnen gefragt, ob sie zu dem Thema American Football noch etwas hinzufügen möchten beziehungsweise ihnen etwas im Fragebogen gefehlt hat. Hier wurde deutlich, dass nur zwei Personen weitere Anregungen hatten, der Rest den Fragebogen als vollständig betrachtete, da sie nur generelle Anmerkungen zum Thema Football äußerten, die jetzt auszugsweise gezeigt werden sollen.

Allgemeines zum Thema Football

TN 6: *„Football ist ein Teamsport, eine zweite Family! Jeder, wirklich jeder kann die Sportart ausüben. Es ist immer wieder schön, wenn man sieht wie total schüchterne SpielerInnen nach einiger Zeit aus sich rauskommen und sich entwickeln. Es ist eine Traumsportart. Vor allem auch international, keine Spur von Arroganz oder Einzelkampf...“*

TN 84: *„Football fesselt. Einmal ausprobiert kommt man nicht mehr davon weg. Es kombiniert viele Anreize und verbessert in vielen sportlichen Bereichen.“*

TN 74: *„Football ist Zeit-intensiv, das muss einem bewusst sein.“*

TN 129: *„Ich denke Football ist nicht jedermanns Sache, aber wenn man der Richtige dafür ist, kann es dein Leben verändern!“*

Vorschläge der Befragten

TN 46: *„Situation für jüngere SpielerInnen mit der Chance in den USA zu spielen und studieren [zu untersuchen, Anm. von M.K.]“*

TN 73: *„Motive für den Footballsport vor allem bei den Kindern/Jugendlichen suchen bzw. ergründen.“*

Verständlichkeit:

Bei der nächsten Frage wurden die TeilnehmerInnen gebeten, die Verständlichkeit des Fragebogens auf einer Skala von 1 „gar nicht verständlich“ bis 5 „sehr verständlich“ zu beurteilen. Der Mittelwert ergab einen relativ hohen Wert von 4,61 (SD: 0,8). Dies zeigt sich auch bei den absoluten Häufigkeiten. 91 TeilnehmerInnen (70,5%) gaben an, dass der Fragebogen sehr verständlich war und nur zwei TeilnehmerInnen (1,6%) wählten „gar nicht verständlich“.

Länge:

Auf die Frage der Länge des Fragebogens, konnten die TeilnehmerInnen wieder auf einer Skala von 1 „zu lang“ bis 5 „zu kurz“ antworten. Für 94 Personen (72,9%) hatte der Fragebogen die richtige Länge, wohingegen er drei Befragten (2,3%) zu lang war. Die Berechnung des Mittelwerts ergab einen Wert von 2,89 (SD: 0,5), der bestätigte, dass der Fragebogen tendenziell vielleicht ein wenig zu lang war, jedoch für einen Großteil der Befragten die richtige Dauer aufwies.

Generelle Bemerkungen zum Fragebogen:

Zu guter Letzt konnten die TeilnehmerInnen am Schluss der Kategorie Feedback, ihre Meinung zum Fragebogen selbst kundtun. Diese Statements werden nun auszugsweise dargestellt:

Zum Fragebogen:

TN 12: *„Tolle Umfrage über ein super Thema“*

TN 87: *„Ein paar Fragen ein bisschen unklar formuliert, sonst sehr gut gelungen.“*

TN 127: *„Die meisten Aufzählungen waren vom Sinn her gleich, nur anders formuliert.“*

Generelle Anmerkungen

TN 35: *„Hoffe das meine Antworten weiter helfen Bin anfangs nur für Football zu begeistern gewesen und mittlerweile mach ich viel mehr Sport.“*

TN 69: *„American Football ist der beste Sport der Welt!!!“*

TN 106: *„Hat mich gefreut helfen zu können.“*

TN 121: *„Ich habe leider vor 5 Jahren aufgehört aber aus damaliger Sicht bewertet.“*

TN 123: *„Always hit hard!“*

TN 129: *„Coole Sache! Sport muss gefordert und gefördert werden.“*

5.10 Datenauswertung

Bei der Erhebung der Daten wurde auf das Programm „Limesurvey“ zurückgegriffen. Hierbei handelt es sich um eine Open-Source Software, mit dem Daten direkt in das Microsoft Excel oder wie bei der dieser Arbeit der Fall in das Programm IBM SPSS 22 eingespeist werden können. Mit letzterem wurde schließlich die statistische Auswertung der Dateien durchgeführt.

Um die absoluten und relativen Häufigkeiten mit Prozentangaben zu analysieren, wurde eine deskriptive Datenanalyse verwendet Die daraus resultierenden Ergebnisse werden in der Arbeit in Tabellenform dargestellt.

Bei der Überprüfung der Hypothesen kam bei der Untersuchung auf Unterschiede zwischen den Merkmalen der T-Test für unabhängige Stichproben und eine einfaktorische Varianzanalyse zum Einsatz, wohingegen bei der Überprüfung der Zusammenhänge zwischen den Variablen der Pearson r Test verwendet wurde.

6 Ergebnisse

Im ersten Teil der Ergebnisse werden die soziodemographischen Daten vorgestellt, nach denen im Fragebogen zu Beginn gefragt wurde. Es wurden Informationen über das Geschlecht, das Alter, den Bildungsgrad, den Wohnort und Ausübung von anderen Sportarten erhoben. Des Weiteren wurde auch nach Häufigkeit, Umfang und Intensität in Bezug auf das Training gefragt.

Insgesamt öffneten 242 Personen den Onlinefragebogen, jedoch konnten nur 129 Fragebögen in die Analyse miteinfließen, da der Rest unvollständig beantwortet wurde.

Welchen Grund diese hohe Anzahl an unvollständigen Fragebögen hat, lässt sich leider nicht erschließen.

6.1 Ergebnisse der Faktorenanalyse

Wie bereits im Kapitel 4.8.4. beschrieben, wurde um den Gütekriterien Rechnung zu tragen eine Faktorenanalyse sowohl mit den BMZI Items als auch mit den Footballspezifischen Items durchgeführt. Nachfolgend folgt nun die Beschreibung und Erläuterung der Ergebnisse, welche diese Analyse mit sich brachte.

6.1.1 Analyse der BMZI Items

Zunächst wurde eine konfirmatorische Faktorenanalyse durchgeführt, um die bereits wissenschaftlich fundierten BMZI Items in Zusammenhang mit den Antworten der Befragten zu überprüfen.

Das BMZI von Lehnert et al (2011) beinhaltet 24 Items, die von ihnen in 7 Kategorien „Kontakt“, „Ablenkung/ Katharsis“, „Fitness/ Gesundheit“, „Figur / Aussehen“, „Ästhetik“, „Aktivierung“ und „Wettkampf/ Leistung“ klassifiziert werden. Nach der konfirmatorischen Faktorenanalyse mit Varimax Rotation ergaben sich 7 Faktoren, in denen jede dieser eben erwähnten Kategorien einen eigenen Faktor zugeteilt bekam.

Nach der ersten Faktorenanalyse wurde noch eine zweite durchgeführt, wobei eine begrenzte Faktorenanzahl von 6 vorgegeben wurde, um zu überprüfen, ob hier vielleicht diese beiden Kategorien zusammgelegt werden könnten. Jedoch kam es auch bei dieser Analyse zu keiner Verschmelzung der Kategorien, sodass die 7 Kategorien aus der ersten Überprüfung beibehalten wurden, wie in Tab. 3 ersichtlich

Tab. 3 Ergebnisse der konfirmatorischen Faktorenanalyse von BMZI Items

Faktor	Subskala	Itemnr.:
1	Kontakt	M7-M11
2	Ablenkung/ Katharsis	M21-M24
3	Wettkampf/ Leistung	M12-M15
4	Fitness/ Gesundheit	M1-M3
5	Figur/ Aussehen	M4-M6
6	Ästhetik	M16-M17
7	Aktivierung/ Freude	M18-M20

Einige Items wiesen eine Fremdladung auf, wie „um dabei Freunde/ Bekannte zu treffen“ und „um den Sport neue Freunde zu gewinnen“. Beide Items stammen aus der Subskala

„Kontakt“, wobei ersteres auf der Kategorie „Wettkampf/ Leistung“ und zweiteres auf der Kategorie „Ästhetik“ lud. Jedoch wiesen beide nur eine relativ geringe Ladung auf und passten auch inhaltlich nicht in die beiden anderen Kategorien, sodass sie in ihren angestammten Bereichen belassen werden konnten.

Um die Reliabilität der Subskalen zu überprüfen wurde der Cronbach Alpha Koeffizient berechnet. Dieser prüft die interne Konsistenz der Subskalen und sollte zumindest den Wert 0,5 übersteigen. Die Ergebnisse dieser Untersuchung werden in der nächsten dargestellt.

Tab. 4 Reliabilität der BMZI Subskalen

Faktor	Subskala	α
1	Kontakt	0,872
2	Ablenkung/ Katharsis	0,849
3	Wettkampf/ Leistung	0,779
4	Fitness/ Gesundheit	0,863
5	Figur/ Aussehen	0,805
6	Ästhetik	0,856
7	Aktivierung/ Freude	0,701

Wie in Tab. 4. ersichtlich, weisen alle Subskalen einen Wert über 0,5 auf, sodass von einer hohen Reliabilität gesprochen werden kann. Nur zwei Kategorien liegen unter 0,8, „Wettkampf/ Leistung“ und „Aktivierung/ Freude“, jedoch liegen sie mit den Werten 0,779 beziehungsweise 0,701 noch weit über dem festgelegten Mindestwert.

Abschließend wurde noch der Cronbach Alpha Koeffizient für alle 24 Items aus dem BMZI berechnet. Dieser ergab einen Wert von 0,848, der ebenfalls eine hohe Reliabilität aufweist.

Zusammenfassend spricht nichts dagegen die 7 Kategorien, die von Lehnert et al. (2011) vorgeschlagen werden, beizubehalten. Da die Items sowohl statistisch als auch inhaltlich Items zu den ursprünglich festgelegten Kategorien passen.

6.1.2 Analyse aller Motivitems

Nach der Analyse der BMZI Items war es nötig, die restlichen Items gemeinsam mit den Items aus dem BMZI zu überprüfen. Hierbei handelte es sich großteils um sportartspezifische Motive, die sich auf American Football beziehen. Jedoch wurden auch neue Kategorien konstruiert, die ebenfalls überprüft werden mussten. Auch die Kategorien

der BMZI Items wurden um einige Items erweitert, bei denen erst kontrolliert werden musste, ob diese nicht nur inhaltlich sondern auch statistisch in diese Faktoren passten. Insgesamt mussten nun 59 Items, die von mir in 15 Kategorien zusammengefasst wurden, einer explorativen Faktorenanalyse unterzogen werden.

Im ersten Schritt wurden bei der Faktorenanalyse alle Items herausgefiltert, welche eine Ladung unter 0,3 aufwiesen. Daraus ergab sich, dass ein Großteil der Items auf den Faktor 1 lud. Bei genauerer Betrachtung der Items ergab sich, dass sich neben den 40 Items in Faktor 1 noch 9 Items in Faktor 2 und 3 Items in Faktor 3 befanden. Die Analyse schlug vor, die Items „um abzunehmen“, „um mein Gewicht zu regulieren“ und „wegen meiner Figur“ aus der Kategorie „Figur/ Aussehen“ mit den Items „um mich in körperlich guter Verfassung zu halten“, „vor allem um fit zu sein“ und vor allem aus gesundheitlichen Gründen“ aus der Kategorie „Fitness und Gesundheit“ in Faktor 2 zusammenzulegen. Drei Items aus der Kategorie „Ablenkung und Katharsis“ luden gleichfalls auf Faktor 3. Die restlichen Faktoren wurden von Items gebildet, die lediglich Fremdladungen aufwiesen und eigentlich auf den ersten 3 Faktoren luden.

Danach wurden alle Items rausgenommen, die eine Ladung unter 0,4 auswiesen. Hierbei handelte es sich um die Items „weil es mir gefällt wie man sich beim Football kleidet“(0,367), „weil mich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften faszinieren“(0,358) und „weil ich ein/e bestimmt/e Sportler/in als Vorbild habe.“ (0,352)

Nach einer erneuten Faktorenanalyse wurden nur noch 14 Kategorien aufgelistet. Im nächsten Schritt wurden alle Items, die auf 3 verschiedenen Faktoren luden und einen Wert kleiner als 0,5 aufwiesen, aus der Analyse ausgeschlossen. Hierbei handelte es sich um die Items „weil beim Football meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im Einklang sind“(0,423), „um neue Energie zu tanken“(0,432), „weil mir der Lifestyle der Footballer gefällt“ und „wegen dem Adrenalin-Kick“(0,407). Danach wurde erneut eine Faktorenanalyse ohne die besagten Items durchgeführt, woraufhin sich die Anzahl der Faktoren um zwei verringerte.

Im nächsten Schritt wurden zuerst alle Items herausgenommen, die eine Ladung unter 0,5 aufwiesen und anschließend diejenigen, die auf mehr als 2 Faktoren luden. Hierbei wurden die Items „wegen des Nervenkitzels“(0,465), „weil sich SportlerInnen gegenseitig zu neuen Herausforderungen antreiben“(0,431), „wegen dem Glücksgefühl während des Spieles“(0,456), „weil mich die Kombination aus Taktik und Körpereinsatz

fasziniert“(0,410), „weil mich die Schnelligkeit des Spieles fasziniert“(0,380) und „um mich zu entspannen“(0,457) ausgesondert. Des Weiteren wurden Überlegungen angestellt, ob nicht auch die Items „weil ich mich in der Gruppe wohlfühle“(0,532 und 2 Fremdladungen), „wegen dem Zusammenhalt in der Gruppe“(0,556 und 2 Fremdladungen) aus der Analyse ausgeschlossen werden sollten. Allerdings besaßen sie eine Ladung über 0,5, sodass beschlossen wurde, sie beizubehalten. Im Gegensatz dazu wies das Item „weil ich gerne meine Grenzen austeste / - um meine körperlichen Grenzen zu erfahren“(0,509 und 2 Fremdladungen) zwar ein statistisch akzeptable Ladung auf, jedoch passte es auch inhaltlich es nicht zur Kategorie 3. Die nächste Faktorenanalyse ergab erneut 12 Kategorien, wobei einige nur noch Items aus einer Gruppe enthielten.

Als nächstes wurden wieder alle Items herausgenommen die mehr als zwei Fremdladungen aufwiesen oder generell nur relativ schwach auf einem Faktor ($<0,5$) luden. Des Weiteren musste überlegt werden, inhaltlich unpassende Items zu entfernen. Nach Durchsicht der Ergebnisse wurde „um mich stetig zu verbessern (z.B. Schnelligkeit, taktisches Verhalten, neue Finten, ...)“(0,564) aus dem Faktor 3 gestrichen. Dies resultierte daraus, dass es inhaltlich nicht ganz mit dieser Gruppe übereinstimmte und statistisch gesehen, nicht vertretbar war, dieses Item in dieser Kategorie zu lassen, da es eine hohe Fremdladung auf dem Faktor 4 besaß, die fast genauso stark war, wie auf Faktor 3. Das Item „weil ich mich in der Gruppe wohlfühle“ besaß zwar eine relativ schwache Spannung (0,499), jedoch passte es aufgrund der Ähnlichkeit zur Kategorie 3, jene Gruppe, die Items aus mehreren Bereichen vereinte.

In der Kategorie 7 lud das Item „weil ich durch meine Leistung Anerkennung bekomme“(0,446) gemeinsam mit 4 Items aus dem Bereich Identifikation. Zwar wies dieses Item statistisch bedenkliche Werte auf, jedoch passte es Inhaltlich zu den anderen Items, sodass es weiter im Faktor 5 gelassen wurde.

Der Faktor 4 wies ebenfalls mehrere Items auf, die aus verschiedenen Bereichen kamen, jedoch wiesen sie auch Ähnlichkeiten, wie zum Beispiel die Items „weil das Lernen neuer Spiel- bzw. Bewegungsabläufe eine Herausforderung ist, der ich mich gerne stelle“(0,743) und „weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe auszuführen“(0,677) auf. Daher wurde beschlossen, diese Items noch zusammenzulassen.

Wegen zu schwachen statistischen Werten und inhaltlichen Diskrepanzen zur Gruppe, wurde das Item „weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte“(0,420)

ausgeschlossen. Das Item „weil ich gerne meine Grenzen austeste / - um meine körperlichen Grenzen zu erfahren“ (0,476) lud zwar ebenfalls nicht so hoch, jedoch wurde es in Faktor 12 belassen, da diese Kategorie den Bereich Herausforderung abdeckte und somit inhaltlich gut harmonierte. Dies führte bei der bereinigten Faktorenanalyse zu einer Kategorienreduktion auf 11. Bei der Durchsicht der Ergebnisse zeigte sich ein wesentlich strukturierteres Bild der Kategorien, sodass nur noch wenige Items enthalten waren, die nicht zu den Kategorien passten oder schwache Ladungen aufwiesen.

Im vorletzten Schritt wurden noch einmal alle Items mit Werten unter 0,5 oder hohen Fremdladungen aussortiert. Hierbei handelte es sich um die Items „wegen dem Zusammenhalt in der Gruppe“(0,557), welches zwar eine ausreichend hohe Ladung aufweisen konnte, jedoch inhaltlich am wenigsten in diese Gruppe passte. Weiters die Items „weil ich gerne meine Grenzen austeste / - um meine körperlichen Grenzen zu erfahren“(0,458), „weil Football viel mehr als nur den Sport vermittelt“(0,406) und „weil ich durch meine Leistung Anerkennung bekommen“(0,407). Eine Kategorie enthielt jedoch immer noch Items aus vier verschiedenen Bereichen, die ansatzweise Ähnlichkeiten aufwiesen, sodass sie noch erhalten blieben. Des Weiteren verschmolzen in einer Kategorie die Items aus „Natur“ und „Ästhetik“ gemeinsam mit einem Item aus „Aktivierung und Freude“. Auch nach der Faktorenanalyse blieben diese Kategorie bestehen und zählten zu den 11 gebildeten Kategorien.

Es wurden immer wieder Items entfernt beziehungsweise hinzugefügt, jedoch veränderte diese Maßnahmen an den Faktoren nicht mehr viel. In Absprache mit Dr. Ley wurde entschieden, die Kategorien „Natur“ und „Ästhetik“ zu trennen, da sie nicht unbedingt zusammenpassten und auch die Ladungen von den Items aus „Ästhetik“ nicht sonderlich hoch waren. Jedoch wurde das Item „vor allem aus Freude an der Bewegung“ der Ästhetik zu geordnet und bildet die eine neue Kategorie „Ästhetik/ Freude“. Bei der Reliabilitätsüberprüfung der neuen Gruppe stellte sich heraus, dass diese Kategorie ohne das Item „Freude an der Bewegung“ einen höheren Koeffizienten erreichte, allerdings auf Grund des inhaltlichen Zusammenhangs wurde hier die niedrigere Konsistenz in Kauf genommen, zumal der Wert immer noch bei 0,7 lag.

Des Weiteren blieb aus der „Kategorie „Aktivierung/ Freude“ nur das besagte Item „vor allem aus Freude an der Bewegung“ übrig, sodass diese Kategorie komplett herausfiel.

Die Kategorie mit vier verschiedenen Items wurde schlussendlich auch aufgelöst, da sie statistisch nicht wirklich überzeugte und vor allem inhaltlich nur ansatzweise zusammenpassten.

6.1.3 Zusammenfassung

Die aus dem Fragebogen von Irene Hochreiner (2014) übernommene Kategorie „**Regelspezifisches Philosophisches**“ konnte sich nicht halten. Die Items „weil mir der Lifestyle der Footballer gefällt“, „weil Football viel mehr als nur den Sport vermittelt“, „weil es mir gefällt wie man sich im Football kleidet“ und „weil mich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften fasziniert“ bildeten nie eine eigene Kategorie und luden in den meisten Fällen nur schwach auf den anderen Kategorien.

Auch die Items aus der von mir konstruierten Kategorie „**Leistungsbereitschaft**“ luden sehr schwach und wurden aus der Analyse genommen.

Von den ursprünglich 7 Items aus der Kategorie „**Herausforderung**“, die ebenfalls von diversen anderen Fragebögen übernommen wurde, blieben lediglich die Items „um einen körperbetonten Sport auszuüben“ und „um eine Sportart mit hoher Intensität auszuüben“ übrig. Jedoch wiesen sie hohe Ladungen auf und bilden gemeinsam eine Kategorie.

Die selbstkonstruierte Kategorie „**Kreativität**“ bestand nur aus einem Item, welches aus inhaltlichen Gründen aus der Analyse genommen wurde.

Sowohl „**Fitness/ und Gesundheit**“ als auch „Figur/ Aussehen“ veränderten sich nicht und behielten ihre zugehörigen Items.

Die neuen Items „weil sich die AthletInnen gegenseitig Feedback geben“ und voneinander lernen“, „wegen dem Zusammenhalt in der Gruppe“ und „weil ich mich in einer Gruppe wohlfühle“ welche die Kategorie „**Kontakt**“ erweitern sollten, mussten alle gestrichen werden, da sie inhaltlich nicht zu den Faktoren passten, denen sie zugeordnet wurden.

Die Kategorie „**Ablenkung/ Katharsis**“ blieb unverändert eine eigenständige Kategorie.

Die BMZI Items aus „**Wettkampf/ Leistung**“ blieben alle bis auf „wegen des Nervenkitzels“ erhalten. Zusätzlich konnten sich auch selbstformulierte Items halten, lediglich „weil ich durch meine Leistung Anerkennung bekomme“ musste aus statistischen Gründen entfernt werden.

Die neu gegründete Kategorie „**Identität**“ bilden auch weiterhin einen eigenen Faktor, nur „weil ich mich von der Masse unterscheiden will“ musste rausgenommen werden, da es einem anderen Faktor zugeteilt wurde und eine geringe Ladung aufwies.

Die Items aus der Kategorie „**Vorbild**“, welche ebenfalls neu konstruiert wurde, konnten sich bis auf eines behaupten. „Weil ich eine/n bestimmte/n Sportler/in als Vorbild habe“ musste bereits bei der ersten Faktorenanalyse wegen seiner geringen Ladung entfernt werden.

Die Kategorie „**Flow**“ gehörte zwar nicht zum BMZI, jedoch bilden alle Items dieser Gruppe einen gemeinsamen Faktor und konnten beibehalten werden.

Die Kategorien „**Natur**“ und „**Ästhetik**“ verschmolzen bei der Faktorenanalyse miteinander, wurden jedoch aufgrund ihrer unterschiedlichen Inhalte getrennt. Nach der Reliabilitätsüberprüfung wiesen beide Kategorien eine ausreichende Konsistenz auf, sodass es auch statistisch gesehen vertretbar war, sie zu trennen. Wie schon im letzten Kap. 5.1.2 erwähnt, wurde der Kategorie „Ästhetik“ noch das Item „Freude an der Bewegung“ zugeteilt und die Gruppe in „Ästhetik/ Freude“ unbenannt. Auch hier wies die Überprüfung der Reliabilität einen ausreichend hohen Koeffizient (0,7) auf, weshalb dieser Schritt zu rechtfertigen war.

Aus statistischen und inhaltlichen Gründen wurde der Faktor 8 mit den Items „weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe auszuführen“, „weil das Lernen neuer Spiel- bzw. Bewegungsabläufe eine Herausforderung ist, der ich mich gerne stelle“ und „weil sich die AthletInnen gegenseitig Feedback geben und voneinander lernen“ komplett entfernt.

Nach der Faktorenanalyse wurde noch die interne Konsistenz für jede Kategorie errechnet. In der nächsten Tabelle wurden nun die übrig geblieben Kategorien mit ihren Items samt des Cronbach Alpha Koeffizienten aufgelistet.

Tab. 5 Kategorieneinteilung nach der Faktorenanalyse und Reliabilitätsüberprüfung

1. Faktor	„ Kontakt “ Cronbach Alpha = ,872	
kon2= ,845	...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen	BMZI
kon4= ,784	...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen	BMZI
kon3= ,769	...um dabei Freunde/Bekannte zu treffen	BMZI
kon1= ,751	...um mit anderen gesellig zusammen zu sein	BMZI

kon5= ,693	...um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen	BMZI
2. Faktor	„ Wettkampf/ Leistung “ Cronbach Alpha = ,852	
wetlei2= ,840	...um mich mit anderen zu messen	BMZI
wetlei3= ,743	...um sportliche Ziele zu erreichen	BMZI
wetlei1= ,725	...weil ich im Wettkampf aufblühe	BMZI
wetlei6= ,694	... um mit der Mannschaft großes zu erreichen (z.B.: Meister werden, in die nächsthöhere Liga aufzusteigen)	Neu
wetlei7= ,637	...um einen Teil zum mannschaftlichen Erfolg beizusteuern	Neu
3. Faktor	„ Ablenkung/ Katharsis “ Cronbach Alpha = ,849	
ablkat2= ,828	...um Stress abzubauen	BMZI
ablkat3= ,809	... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen	BMZI
ablkat4= ,790	...um Ärger und Gereiztheit abzubauen	BMZI
ablkat1= ,770	...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke	BMZI
4. Faktor	„ Natur “ Cronbach Alpha = ,859	
nat1= ,820	... um Sport in der Natur zu treiben	Neu
nat2= ,807	... um an der frischen Luft zu sein	Neu
5. Faktor	„ Ästhetik/ Freude “ Cronbach Alpha = ,748	
aes1= ,620	...weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben	BMZI
aktfre2= ,616	...vor allem aus Freude an der Bewegung	BMZI
aes2= ,581	...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet	BMZI
6. Faktor	„ Identität “ Cronbach Alpha = ,765	
id4= ,730	... um Selbstbestätigung zu erfahren	Neu
id2= ,669	... um Selbstvertrauen aufzubauen	Neu
id5= ,636	...weil sich jeder auf seine Art und Weise verwirklichen kann	Neu
id3= ,635	... um Verantwortung übernehmen zu können	Neu
7. Faktor	„ Fitness/ Gesundheit “ Cronbach Alpha = ,863	
fitges1= ,881	...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten	BMZI
fitges2= ,878	...vor allem um fit zu sein	BMZI
fitges3= ,676	...vor allem aus gesundheitlichen Gründen	BMZI
8. Faktor	„ Figur/ Aussehen “ Cronbach Alpha = ,805	
figaus1= ,873	...um abzunehmen	BMZI
figaus2= ,846	...um mein Gewicht zu regulieren	BMZI
figaus3= ,721	...wegen meiner Figur	BMZI
9. Faktor	„ Flow-Zustand “ Cronbach Alpha = ,804	
Flow1= ,686	... um vollkommen in Aktivität (Football) aufzugehen, (in einen Flow-Zustand zu kommen)	Neu
Flow3= ,666	... um in einen Zustand zu kommen in dem alles herum keine Rolle mehr spielt	Neu
Flow2= ,606	... weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind	Neu
10. Faktor	„ Vorbild “ Cronbach Alpha = ,753	
Vor1= ,767	...weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte wie die SportlerInnen in Magazinen und Filmen	Neu
Vor3= ,712	...weil mich die Spiel- bzw. Bewegungsabläufe anderer SportlerInnen faszinieren	Neu
11. Faktor	„ Herausforderung “ Cronbach Alpha = ,768	
her1= ,872	...um einen körperbetonten Sport auszuüben	Neu
her2= ,748	...um eine Sportart mit hoher Intensität auszuüben	Neu

6.2 Soziodemographische Daten

6.2.1 Geschlecht

Unter den 129 TeilnehmerInnen, die sich dazu entschlossen, die Umfrage vollständig auszufüllen, befanden sich 14 weibliche Teilnehmerinnen (10,9%) und 115 männliche Teilnehmer (89,1%).

Tab. 6 Verteilung der Stichprobe hinsichtlich des Geschlechts

Geschlecht		Häufigkeit	Prozent
Gültig	weiblich	14	10,9
	männlich	115	89,1
	Gesamt	129	100,0

6.2.2 Alter

Die Auswertung der soziodemographischen Daten ergab, dass das durchschnittliche Alter der FootballerInnen in Österreich 24,51 Jahre beträgt.

Tab. 7 Alter der TeilnehmerInnen

Alter (in Jahren)		Häufigkeit	Prozent
Gültig	<=18	22	17,1
	19-29	85	65,9
	>=30	22	17,1
	Gesamt	129	100,0

Der jüngste Teilnehmer war 14 Jahre alt und der älteste Footballer in dieser Umfrage war 46 Jahre alt. Fast 2/3 der TeilnehmerInnen sind zwischen 19 und 29 Jahre alt. Die anderen beiden Altersgruppen sind jeweils gleich stark mit 22 Personen vertreten.

6.2.3 Ausbildungsgrad

Bei der Frage nach der höchsten abgeschlossenen Ausbildung streuen die Ergebnisse sehr stark.

Tab. 8 Ausbildungsgrad der TeilnehmerInnen

Welche ist deine höchste abgeschlossene Ausbildung?		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Sonstiges	4	3,1
	Pflichtschule	14	10,9

Lehre	17	13,2
Berufsbildende Schule ohne Matura	7	5,4
Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)	21	16,3
Allgemeinbildende höhere Schule	34	26,4
Fachhochschule	16	12,4
Universität	16	12,4
Gesamt	129	100,0

Mit 34 TeilnehmerInnen (26,4%) stellt die Gruppe der Absolventen von Allgemeinbildenden höheren Schülern den größten Teil bei dieser Befragung dar. Dahinter folgen 21 Personen (16,3%), die einen Abschluss an einer Berufsbildenden Schule mit Matura vorweisen können. 17 Befragte (13,2%) weisen eine Lehre als höchste abgeschlossene Bildung auf. Direkt dahinter folgen jeweils 16 Personen (12,4%) mit einem Universitäts- oder Fachhochschulen Abschluss und 14 Teilnehmer (10,9%) haben die Pflichtschule als höchste abgeschlossene Ausbildung angegeben. Unter Sonstiges sind vier Personen gelistet (3,1%), wobei eine Person eine Krankenschwesternschule absolviert und eine, die ein Kolleg abgeschlossen hat. Die anderen beiden TeilnehmerInnen haben keine Angaben zum Bildungsgrad abgegeben.

6.2.4 Bundesland

Bei der Frage, nach dem Bundesland, in dem die Personen der Sportart nachgingen, war eine Mehrfachnennung möglich, da auch mehrere Wohnsitze denkbar sind. Jedoch war die Voraussetzung für die TeilnehmerInnen, dass sie in Österreich spielen oder gespielt haben.

Tab. 9 Wohnort der TeilnehmerInnen

Wohnort der Teilnehmer		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Niederösterreich	61	47,3
	Wien	37	28,7
	Steiermark	19	14,7
	Oberösterreich	6	4,7
	Tirol	6	4,7
	Salzburg	4	3,1

Burgenland	2	1,6
Kärnten	2	1,6
Vorarlberg	1	0,8
Gesamt	129	100,0

Wie an dieser Tabelle deutlich wird, sind die meisten American Footballer, die diesen Fragebogen ausgefüllt haben, in Niederösterreich (47,3%) aktiv. Dahinter folgen Wien (28,7%) und Steiermark (14,7%). 6% der Teilnehmer spielen in Tirol, 4% in Salzburg, jeweils 2% im Burgenland und Kärnten und 0,8% in Vorarlberg.

6.3 Einstieg in die Sportart

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse des Fragebogens in Bezug auf den Beginn der Sportart vorgestellt.

6.3.1 Gründe für den Beginn der Sportart

Das Hauptaugenmerk der Arbeit liegt auf den Motiven zum American Football, jedoch wäre die Umfrage unvollständig, wenn nicht auch nach dem Grund der TeilnehmerInnen für den Beginn der Sportart gefragt würde.

Tab. 10 Gründe für den Einstieg in die Sportart American Football

Einstieg		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Freunde	80	62,0
	Medien	40	31,0
	Familie	26	20,2
	Sportveranstaltungen	11	8,5
	Schule	9	7,0
	Zufälliges Beobachten auf öffentlichen Plätzen	7	5,4
	Sonstiges	2	1,6
	Angebot in einem Sportverein	1	,8
	Universität	0	0,0
	Gesamt	129	100

Wie in Tab. 10 ersichtlich, ist die Kategorie Freunde am häufigsten vertreten. 80 Personen (62,0%) gaben an, aus diesem Grund mit dem American Football begonnen zu haben. Für 40 Personen (31,0%) sind die Medien der Grund, warum sie zu spielen anfangen. Mit 26 TeilnehmernInnen (20,2), stellt die Kategorie die drittgrößte Gruppe dar. Danach folgen

Sportveranstaltungen mit 11 Personen (8,5%), Schule mit 9 SpielerInnen (7,0%) und Zufälliges Beobachten auf öffentlichen Plätzen mit 7 Personen (5,4%). Unter Sonstiges gab ein Teilnehmer als Grund einen „Auslandsaufenthalt in den USA“ an und ein zweiter „eigenes Interesse.“

Interessanterweise gab keiner der Probanden als Grund für den Beginn mit der Sportart an, USI-Kurse oder Lehrveranstaltungen auf der Universität besucht zu haben.

6.3.2 Vorstellung von der Sportart

Die TeilnehmerInnen wurden bei der Befragung danach gefragt, ob eine Vorstellung oder ein Bild vom American Football hatten, bevor sie zu spielen begannen.

Tab. 11 Häufigkeiten in Bezug auf die Vorstellung vor der Ausübung von American Football

Vorstellung		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Ja	46	35,7
	Nein	83	64,3
	Gesamt	129	100,0

35% der Befragten gaben an, schon vor der Ausübung der Sportart eine bestimmte Vorstellung vom American Football zu haben. Wohingegen die Mehrheit (64,3%) angaben, dass vor dem Start mit American Football kein bestimmtes Bild im Kopf präsent war. TeilnehmerInnen, die angegeben hatten, eine gewisse Vorstellung von der Sportart zu haben, konnten bei der nächsten Frage mittels einer Skala angeben, ob ihr Bild vom American Football bestätigt wurde. Sie konnten in der Skala von 1 = gar nicht bestätigt bis hin zu 5 = völlig bestätigt auswählen.

Tab. 12 Grad der Bestätigung der Vorstellung

Bestätigung der Vorstellung		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Teilnehmer, die keine Vorstellung hatten	83	64,3
	1 = gar nicht bestätigt	1	,8
	2	4	3,1
	3	3	2,3
	4	14	10,9

	5 = völlig bestätigt	24	18,6
	Gesamt	129	100,0

Die Tabelle zeigt, dass sich das Bild, das die Personen vom American Football hatten, in 24% der Fälle völlig bestätigte. Nur bei einem änderte sich die Vorstellung von der Sportart komplett.

Nun wurden die TeilnehmerInnen gebeten, ihre Angaben zu präzisieren und zu erläutern. Anbei folgen nun einige Statements aus den einzelnen Abstufungen.

5= völlig bestätigt:

TN 23: *„Viele Schmerzen und das ich viel leiden muss.“*

TN 32: *„Stärker werden, sowohl körperlich als auch geistig; taktisches Denken fördern; Verantwortung für Fehler übernehmen lernen und Selbstbewusstsein stärken.“*

TN 117: *„Ich wusste, mich wird viel Teamgeist und sehr viel Taktik erwarten. Diesen taktischen Aufgaben, wollte ich mich stellen.“*

TN 106: *„gesunde Aggressivität, Härte, Geschwindigkeit.“*

TN 72: *„Teamzusammenhalt, körperlich und taktisch extrem.“*

TN 107: *„Mit seiner Line Spielzüge zu analysieren, Plays zu lernen und die Abstimmung zu perfektionieren; Den Zusammenhalt der Gruppe mit Teambuildings zu stärken.“*

4= weitestgehend bestätigt:

TN 129: *„Eine schnelle, taktische und körperbetonte Sportart mit vielen verschiedenen Blickwinkeln durch verschiedenste Spielerpositionen.“*

TN 88: *„Körperbetonte Sportart, die einen nicht nur am Spielfeld, sondern auch abseits davon prägt und formt.“*

TN 63: *„Ultimativer Teamsport, jeder bringt seine Fähigkeiten ins Team ein. Team ist nur erfolgreich wenn alle Positionen, insbesondere Offensive/Defensive Line, gut besetzt sind.“*

TN 24: *„Mann gegen Mann, Härte, TEAM, Erfolg, Wettkampf.“*

TN 2: *„Ich kannte bereits viele Footballer und erwartete daher viel hartes Training und Teamspirit“*

TN 13: *„Ich hatte die Vorstellung hart zu arbeiten, mit viel Spaß bei der Sache zu sein und Erfolge zu feiern - und dabei Anerkennung und Feedback zu bekommen.“*

3= teils/teils bestätigt:

TN 35: *„Ich wollte einen Bekanntheitsgrad erlangen und den hab ich jetzt erhalten.“*

TN 74: *„familienähnliche Zusammenhalte im Verein; Leistungssteigerung durch Push von Kollegen; Freizeit wird sehr eingeschränkt.“*

2= eher nicht bestätigt:

TN 4: *„Ich habe erwartet, dass es viel gewalttätiger ist und besonders beim Tackle-Football das Verletzungsrisiko höher ist, aber eigentlich ist American Football, oder Football generell, ein großartiger Sport, und erfordert körperliche Stärke und Fitness kombiniert mit Taktik und Strategie.“*

TN 68: *„einfacher Sport bzw Ablauf, körperbetont.“*

TN 79: *„Da ich den Sport nur durch das Internet/Fernsehen erklärt bekommen habe hatte ich eine komplett andere Vorstellung. Dieser Sport ist viel komplexer und aufregender als ich mir je vorgestellt habe.“*

TN 75: *Die Härte des Sports kann man sich erst so richtig vorstellen wenn man ihn ausübt!*

1= gar nicht bestätigt:

TN 77: *„Das es ein kontrolliertes "Auf Maul hauen" ist.“*

6.4 Ausübung der Sportart

6.4.1 Erfahrung mit American Football

Bei dieser Frage sollte geklärt werden, wie lange die TeilnehmerInnen schon American Football spielen. Der Durchschnitt der Befragten spielt seit 5,9 Jahren American Football.

Tab. 13 Anhäufte Erfahrung gemessen in Jahren

Trainingsjahre		Häufigkeit	Prozent
Gültig	<1	1	,8
	1-3	59	45,7
	4-5	27	20,9
	6-9	16	12,4
	10-19	20	15,5
	20-29	5	3,9
	>=30	1	,8
	Gesamt	129	100,0

Wie in Tab.13 zu erkennen ist, sind die meisten Personen (59 Personen=45,7%) in der Gruppe von 1-3 Jahren vertreten. 27 Personen weisen eine Erfahrung von 4-5 Jahren auf. 20 TeilnehmerInnen (15,5%) setzten sich schon seit 10-19 Jahren mit dem American Football auseinander. Immerhin 5 Personen geben eine Dauer von 20-29 Jahren an. 1 Teilnehmer spielt weniger als ein 1 Jahr und das Maximum an Erfahrung bringt eine Person mit 33 Jahren mit.

6.4.2 Anzahl der Trainingsmonate/ Jahr

In diesem Unterkapitel soll geklärt werden, wie viele Monate im Jahr die TeilnehmerInnen American Football spielen beziehungsweise trainieren. Die Personen spielen oder trainieren laut Erhebung durchschnittlich 10 Monate im Jahr.

Tab. 14 Anzahl der Trainingsmonate pro Jahr

Monate pro Jahr		Häufigkeit	Prozent
Gültig	<=3	3	2,3
	4-6	3	2,3
	7-9	28	21,7
	10-12	94	72,9
	ungültige Werte	1	,8
	Gesamt	129	100,0

94 ProbandInnen (72,9%) opfern 10-12 Monate für American Football. Dahinter folgen 28 Personen (21,7%), die 7-9 Monate im Jahr Football spielen oder dafür trainieren. Jeweils 3

Personen (2,3%) üben die Sportart American Football 4-6 Monate beziehungsweise 3 Monate oder weniger aus. Ein Kandidat musste aus der Tabelle gestrichen werden, da er 50 Monate angab.

6.4.3 Anzahl der Trainings pro Woche

In diesem Unterkapitel wird der Frage nachgegangen, wie oft die SpielerInnen pro Woche trainieren. Die Berechnung des Mittelwertes ergab, dass dies TeilnehmerInnen durchschnittlich 2-3 mal pro Woche American Football trainieren beziehungsweise spielen (MW: 2,7; SD: 1,1).

Tab. 15 Anzahl der Trainings pro Woche

Trainings pro Woche		Häufigkeit	Prozent
Gültig	1,0	9	7,0
	2,0	50	38,8
	2,5	3	2,3
	3,0	42	32,6
	4,0	14	10,9
	5,0	8	6,2
	6,0	1	,8
	7,0	2	1,6
	Gesamt	129	100,0

Wie in der Tab. 6. ersichtlich trainiert die größte Gruppe mit 50 TeilnehmerInnen (38,8%) 2-mal pro Woche. Dicht gefolgt von der Gruppe mit 42 ProbandInnen (32,6%), die 3 mal pro Woche trainieren. Deutlich weniger SpielerInnen (10,9%) trainieren 4 mal pro Woche. 8 Personen (6,2%) trainieren immerhin 5 mal pro Woche, wohingegen nur noch 3 (2,4%) Personen öfter als 5 mal trainieren.

6.4.4 Dauer der Trainingseinheit

Bei dieser Unterpunkt sollte ermittelt werden, wie lange die TeilnehmerInnen durchschnittlich in einer Einheit trainieren. Durchschnittlich dauert das Training eines American Footballspielers 110 Minuten (MW: 109,7 min).

Tab. 16 Dauer der Trainingseinheit (Angaben in Minuten)

Trainingsdauer (min)		Häufigkeit	Prozent
Gültig	60-90	23	17,8
	91-120	90	69,8
	121-150	7	5,4
	>150	2	1,6
	ungültige Werte	7	5,4
	Gesamt	129	100,0

Die Analyse der Daten ergab, dass eine Trainingseinheit bei 90 Personen (69,8%) zwischen 91 und 120 Minuten lang ist. Bei 7 TeilnehmerInnen (5,4%) dauert eine Einheit 121 bis 150 Minuten und bei 2 Teilnehmer dauert einer Trainingssession über 150 Minuten. Zuletzt gibt es 23 Befragte, die pro Einheit zwischen 60 und 90 Minuten trainieren. 7 ProbandInnen mussten aus der Wertung genommen werden, da sie ungültige Werte wie 1,5 oder 3,5 Minuten angaben.

6.4.5 Intensität der Trainingseinheit

Neben der Dauer einer Trainingseinheit, wurde auch nach der Intensität gefragt, mit der American Football ausgeübt wird. Hierzu konnten die Personen aus drei verschiedenen Kategorien wählen: „niedrige Intensität“, „mittlere Intensität“ und „hohe Intensität.“

Tab. 17 Intensität der Trainingseinheit

Trainingsintensität		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Mit niedriger Intensität	2	1,6
	Mit mittlerer Intensität	33	25,6
	Mit hoher Intensität	94	72,9
	Gesamt	129	100,0

94 TeilnehmerInnen (72,9%) gaben an, dass sie American Football mit hoher Intensität ausüben, wohingegen 33 Personen (25,6%) mit mittlerer Intensität spielen und nur 2 Personen (1,6%) mit niedriger Intensität American Football spielen.

6.4.6 Einschätzung des Eigenkönnens

Im Fragebogen wurden die TeilnehmerInnen dazu aufgefordert, ihr eigenes Können einzuschätzen. Hierzu konnten sie sich in den Bereichen Anfänger/in, mäßig Fortgeschrittene/r, Fortgeschrittene/r und Experte/Expertin einordnen.

Tab. 18 Selbsteinschätzung des Könnens

Einschätzung des Eigenkönnens		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Anfänger/in	12	9,3
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	33,3
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	40,3
	Experte/Expertin	22	17,1
	Gesamt	129	100,0

Daraus resultiert, dass sich 12 Personen als AnfängerIn einschätzen, 43 als mäßig fortgeschritten, 52 als fortgeschritten und 22 als Experte oder Expertin einstufen.

6.4.7 Leistungsstufe:

In diesem Unterkapitel wird nach der Leistungsklasse gefragt, in der die Befragten tätig sind. Zur Auswahl standen die höchste Spielklasse in Österreich – die AFL, alle unteren Leistungsklassen und die Frauenliga.

Tab. 19 Angaben zur Leistungsstufe

Leistungsstufe		Häufigkeit	Prozent
Gültig	AFL	21	16,3
	Division 1	39	30,2
	Division 2	10	7,8
	Division 3	19	14,7
	Division 4	14	10,9
	AFL Division Ladies	6	4,7
	Gesamt	109	84,5
Ungültig	System	20	15,5

Gesamt	129	100,0
--------	-----	-------

In Tab. 19 wird ersichtlich, dass der größte Anteil der TeilnehmerInnen mit 39 Personen (30,2%) in der zweithöchsten Spielklasse, der Division 1 spielen. Mit 21 Personen (16,3%) stellt die AFL die zweitgrößte Gruppe bei dieser Befragung. In der Division 2 spielen 10 Personen (7,8%), in der Division 3 19 Personen (14,7%) und in der Division 4 spielen 14 Personen (10,9%). 6 Teilnehmerinnen (4,7%) spielen in der AFL Division Ladies. Unter Ungültig (15,5%) wurden all jene gelistet, die falsche oder unbrauchbare Antworten abgaben.

6.4.8 Teilnahme an Wettkämpfen

Unter diesem Punkt wurde danach gefragt, an welchen Wettkämpfen die Personen der Umfrage teilnehmen. Zur Auswahl standen Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe, regionale, nationale und oder internationale Wettkämpfe oder keine Teilnahme an Wettbewerben.

Tab. 20 Wettbewerbsteilnahme der TeilnehmerInnen

Teilnahme an Wettkämpfen		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Nein	21	16,3
	Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe	15	11,6
	Regionale Wettkämpfe	12	9,3
	Nationale Wettkämpfe	67	51,9
	Internationale Wettkämpfe	14	10,9
	Gesamt	129	100,0

Gut die Hälfte der TeilnehmerInnen, nämlich 67 Personen (51,9%) nahmen an nationalen Wettkämpfen teil, immerhin 14 Teilnehmer (10,9%) bestritten internationale Spiele und 15 beziehungsweise 12 Spieler nahmen an Hobby-/Vereinsinternen Wettkämpfen und oder regionalen Wettkämpfen teil. 21 Spieler (16,3%) spielten bei keiner Form der möglichen Wettkämpfe mit.

6.4.9 Ausübung zusätzlicher Sportarten

Weiters wurde in der Umfrage erfragt, ob die Spieler neben dem American Football auch noch andere Sportarten ausüben und wenn ja, sollten sie angeben, um welche es sich hierbei handelt.

Tab. 21 Angaben zu weiteren Sportarten (ja/nein)

Weitere Sportarten		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Ja	89	69,0
	Nein	40	31,0
	Gesamt	129	100,0

Bei der Analyse der Daten stellte sich heraus, dass 89 SpielerInnen (69%) neben American Football auch noch andere Sportarten ausübten. 40 Personen (31%) gaben an, nur im American Football aktiv zu sein.

Tab. 22 Angaben über weiteren Sportarte

Sportarten		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Fitnessstraining	69	53,5
	Wintersport	45	34,9
	Mannschafts-/Ballspiele	26	20,2
	Radsport	22	17,1
	Rückschlagspiele	18	14,0
	Bergsport	16	12,4
	Wassersport	9	7,0
	Sonstiges	7	5,4
	Surfen/Segeln	6	4,7
	Skateboarden	5	3,9
	Golf	5	3,9
	Reitsport	5	3,9
	Kampfsport	4	3,1
	Tanzsport	4	3,1
	Geräteturnen, Akrobatik, etc..	3	2,3
	Yoga/Pilates	2	1,6
Leichtathletik	1	,8	
Gesamt	129	100,0	

Sonstiges: Laufen (4 Personen), Fischen/Ultimatefrisbee (1 Person); Kraftdreikampf (1 Person) Triathlon (1 Person)

6.5 Motive beim American Football:

Wie schon die Überschrift dieser Arbeit verrät, liegt der Schwerpunkt dieser Arbeit darin, die Motive, welche die TeilnehmerInnen dazu bewegen, die Sportart American Football auszuüben, in Erfahrung zu bringen. Die Reihung der Items erfolgt anhand der Mittelwerte, die berechnet wurden.

Tab. 23 Reihenfolge der Motive (nach Mittelwert)

Rg	Item	MW	SD
1.	... weil mich die Kombination aus Taktik und Körpereinsatz fasziniert	4,53	,830
2.	... um einen Teil zum mannschaftlichen Erfolg beizusteuern	4,43	,874
3.	...weil ich gerne meine Grenzen austeste / - um meine körperlichen Grenzen zu erfahren	4,38	,859
4.	... um sportliche Ziele zu erreichen.	4,37	,893
5.	... um mit der Mannschaft großes zu erreichen (z.B.: Meister werden, in die nächsthöhere Liga aufzusteigen)	4,34	1,072
6.	...um eine Sportart mit hoher Intensität auszuüben	4,34	,843
7.	... um mich stetig zu verbessern (z.B. Schnelligkeit, taktisches Verhalten, neue Finten, ...)	4,33	,832
8.	... weil Football viel mehr als nur den Sport vermittelt	4,32	1,023
9.	... weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind	4,19	,982
10.	... weil mich die Schnelligkeit des Spieles fasziniert	4,18	,947
11.	...wegen dem Glücksgefühl während des Spieles	4,17	,920
12.	... um Stress abzubauen.	4,14	1,021
13.	...wegen dem Zusammenhalt in der Gruppe	4,13	1,041
14.	...um einen körperbetonten Sport auszuüben	4,12	1,080
15.	... weil beim Football meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im Einklang sind	4,07	,962
16.	...wegen dem Adrenalin-Kick	4,04	1,003
17.	... wegen des Nervenkitzels.	4,02	1,057
18.	... um mich mit anderen zu messen.	4,02	1,082
19.	...weil ich mich in einer Gruppe wohlfühle	4,00	,968
20.	...weil sich SportlerInnen gegenseitig zu neuen Herausforderungen antreiben	3,99	,988
21.	... weil ich im Wettkampf aufblühe.	3,91	1,046
22.	... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	3,84	1,149
23.	... um in einen Zustand zu kommen in dem alles herum keine Rolle mehr spielt.	3,84	1,302

24.	...weil das Lernen neuer Spiel- bzw. Bewegungsabläufe eine Herausforderung ist, der ich mich gerne stelle.	3,82	1,142
25.	... um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	3,78	1,104
26.	... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	3,75	1,090
27.	... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	3,71	1,140
28.	... vor allem aus Freude an der Bewegung.	3,66	1,128
29.	... um vollkommen in der Aktivität American Football aufzugehen, (in einen Flow-Zustand zu kommen)	3,61	1,258
30.	... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	3,57	1,197
31.	... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	3,52	1,387
32.	... weil mir der Lifestyle der Footballer gefällt.	3,50	1,387
33.	... weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	3,50	1,353
34.	... weil sich die AthletInnen gegenseitig Feedback geben und voneinander lernen.	3,50	1,076
35.	... vor allem um fit zu sein.	3,49	1,232
36.	... weil ich durch meine Leistung Anerkennung bekomme.	3,47	1,146
37.	... um Verantwortung übernehmen zu können.	3,47	1,132
38.	um neue Energie zu tanken.	3,44	1,268
39.	weil sich jeder auf seine Art und Weise verwirklichen kann.	3,43	1,242
40.	...weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe auszuführen.	3,39	1,207
41.	... um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	3,38	1,105
42.	... um an der frischen Luft zu sein.	3,34	1,156
43.	... um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.	3,22	1,068
44.	... um Sport in der Natur zu treiben.	3,16	1,195
45.	... weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	3,04	1,444
46.	... um Selbstvertrauen aufzubauen.	3,04	1,271
47.	... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	3,02	1,355
48.	... um mich zu entspannen.	3,01	1,389
49.	... weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte.	2,97	1,463
50.	... um Selbstbestätigung zu erfahren.	2,96	1,162
51.	... weil es mir gefällt, wie man sich im Football kleidet.	2,59	1,272
52.	... vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	2,54	1,192
53.	... weil mich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften fasziniert.	2,54	1,352
54.	...weil mich die Spiel- bzw. Bewegungsabläufe anderer SportlerInnen faszinieren.	2,53	1,358
55.	... weil ich ein/e bestimmt/e Sportler/in als Vorbild habe.	2,20	1,283
56.	... wegen meiner Figur.	2,02	1,182
57.	...weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte wie die SportlerInnen in Magazinen und Filmen.	1,93	1,098
58.	... um mein Gewicht zu regulieren.	1,87	1,114
59.	... um abzunehmen.	1,67	,953

Wie bei der Analyse ersichtlich wurde, beziehen sich die meistens Items, die einen sehr hohen Mittelwert aufweisen, also mindestens einen Mittelwert von 4,00 (Ränge 1-19), auf Wettkampf, Leistung, Herausforderung beziehungsweise Leistungsbereitschaft.

Zu Wettkampf und Leistung zählen in diesem Ranking „... um einen Teil zum Mannschaftlichen Erfolg beizusteuern“ (Rang 2), „... um sportliche Ziele zu erreichen“ (Rang 4), „... um mit der Mannschaft großes zu erreichen (z.B.: Meister werden, in die nächsthöhere Liga aufsteigen)“ (Rang 5), „...wegen des Nervenkitzels“ (Rang 17) und „... um mich mit anderen zu messen“ (Rang 18).

Unter Leistungsbereitschaft fallen die Items „... um eine Sportart mit hoher Intensität auszuüben“ (Rang 6) und „... um einen körperbetonten Sport auszuüben“ (Rang 14).

Zur Kategorie Herausforderung zählen „... weil mich die Kombination aus Taktik und Körpereinsatz fasziniert“ (Rang 1), „... weil ich gerne meine Grenzen austeste/ um meine körperlichen Grenzen zu erfahren“ (Rang 3), „... um mich stetig zu verbessern (z.B.: Schnelligkeit, taktisches Verhalten, neue Finten, ...)“ (Rang 7) „... weil mich die Schnelligkeit des Spiels fasziniert“ (Rang 10), „... wegen dem Adrenalin – Kick“ (Rang 16)

Die Kategorie Kontakte siedelt sich eher in der Mitte des Rankings an, beispielsweise „... um mit anderen gesellig zusammen zu sein“ (Rang 25), „... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen“ (Rang 26), „... um dabei Freunde/Bekannte zu treffen“ (Rang 27.) oder „... weil sich AthletInnen gegenseitig Feedback geben und voneinander lernen“ (Rang 34)

Der Flow – Zustand ist mit den Items „... Weil beim Football meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im Einklang sind“ (Rang 15), „... um in einen Zustand zu kommen, in dem alles herum keine Rolle mehr spielt“ (Rang 23) beziehungsweise „... um vollkommen in der Aktivität American Football aufzugehen, (in einen Flow-Zustand zu kommen) in der oberen Hälfte des Rankings anzutreffen.

Wohingegen die Items der Kategorie Identität in der unteren Hälfte gelistet sind, z.B.: „... um Verantwortung übernehmen zu können“ (Rang 37), „... weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte“ (Rang 49) oder „... um Selbstbestätigung zu erfahren“ (Rang 50)

Die niedrigsten Mittelwerte der Motive weisen die beiden Motivgruppen „Vorbild“ und „Figur/Aussehen“ auf. In der Kategorie Vorbilder sind beispielsweise Motive wie „... weil mich die Spiel- bzw. Bewegungsabläufe anderer SportlerInnen faszinieren“ (Rang 54) oder „... weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte wie die

SportlerInnen in Magazinen und Filmen“ (Rang 57). Die Figur spielt anscheinend die kleinste Rolle bei der Ausübung von Football. Diese Gruppe belegt mit den Items „... um mein Gewicht zu regulieren“ (Rang 58) und „... um abzunehmen“ (Rang 59) die beiden letzten Plätze.

6.5.1 Reihung der Subskalen nach MW:

Bei der Erstellung der Subskalen, wurden die einzelnen Items in Kategorien eingeteilt. Dabei entstanden 15 Kategorien, die insgesamt 59 Motive enthalten. Nach der Berechnung wurde anhand der Mittelwerte dieser Subskalen eine Reihenfolge erstellt.

Tab. 24 Subskalen geordnet nach dem Mittelwert

Rg	Subskala	MW	SD
1.	Wettkampf/Leistung	4,2155	,06959
2.	Herausforderung	4,1929	,05706
3.	Flowzustand	3,9283	,08037
4.	Ablenkung/Katharsis	3,6822	,09120
5.	Kontakt	3,5690	,07892
6.	Fitness/Gesundheit	3,2920	,09295
7.	Natur	3,2481	,09691
8.	Ästhetik/Freude	3,2403	,09446
9.	Identität	3,1721	,07859
10.	Vorbild	2,2222	,09225
11.	Figur/Aussehen	1,8553	,08119

Wie in der Tab. 6 ersichtlich, weisen die Kategorien Wettkampf/Leistung und Herausforderung jeweils einen Mittelwert über 4 auf und spielen demnach für die TeilnehmerInnen die größte Rolle bei der Ausübung von American Football.

Jedoch ist den Personen auch der „Flow-Zustand“, „Ablenkung/ Katharsis“ und der „Kontakt im und durch den Sport wichtig. „Fitness“, „Natur“, „Ästhetik/ Freude“ und „Identität“ liegen im Mittelfeld der Tabelle und weisen alle einen Mittelwert über drei auf. Die Kategorien „Vorbild“ und „Figur/ Aussehen“ sind für die Ausübung dieser Sportart nicht wirklich relevant und belegen die Ränge 10 und 11.

6.6 Überprüfung der Hypothesen

6.6.1 Unterschiede des Geschlechts, der Vorstellung und anderer Sportart hinsichtlich der Motive

Bei der Untersuchung der Daten sollte die Frage beantwortet werden, ob die Motive, nach denen bei der Befragung zur Ausübung von American Football gefragt wurde vom Geschlecht abhängig sind. Hierbei wurde ein T-Test für unabhängige Stichproben eingesetzt. Die daraus resultierenden Werte, sind in der Tabelle ersichtlich.

H1: Es gibt einen Unterschied beim Geschlecht hinsichtlich der Motive.

H0: Es gibt keinen Unterschied beim Geschlecht hinsichtlich der Motive.

Tab. 25 Unterschied beim Geschlecht in Bezug auf die Motive

Geschlecht		N	MW	SD	T	DF	p																																																																																																																				
Fitness/ Gesundheit	weiblich	14	3,4762	,26082	,690	127	,491																																																																																																																				
	männlich	115	3,2696	,09949				Figur/Aussehen	weiblich	14	2,0238	,24576	,723	127	,471	männlich	115	1,8348	,08620	Kontakt	weiblich	14	3,8000	,31588	1,022	127	,309	männlich	115	3,5409	,07997	Wettkampf/Leistung	weiblich	14	3,7857	,30488	-1,544	14,311	,144	männlich	115	4,2678	,06774	Ablenkung/Katharsis	weiblich	14	3,8750	,31202	,736	127	,463	männlich	115	3,6587	,09529	Natur	weiblich	14	3,5714	,29584	1,166	127	,246	männlich	115	3,2087	,10241	Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163	männlich	115	3,1942	,09949	Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180
Figur/Aussehen	weiblich	14	2,0238	,24576	,723	127	,471																																																																																																																				
	männlich	115	1,8348	,08620				Kontakt	weiblich	14	3,8000	,31588	1,022	127	,309	männlich	115	3,5409	,07997	Wettkampf/Leistung	weiblich	14	3,7857	,30488	-1,544	14,311	,144	männlich	115	4,2678	,06774	Ablenkung/Katharsis	weiblich	14	3,8750	,31202	,736	127	,463	männlich	115	3,6587	,09529	Natur	weiblich	14	3,5714	,29584	1,166	127	,246	männlich	115	3,2087	,10241	Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163	männlich	115	3,1942	,09949	Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641								
Kontakt	weiblich	14	3,8000	,31588	1,022	127	,309																																																																																																																				
	männlich	115	3,5409	,07997				Wettkampf/Leistung	weiblich	14	3,7857	,30488	-1,544	14,311	,144	männlich	115	4,2678	,06774	Ablenkung/Katharsis	weiblich	14	3,8750	,31202	,736	127	,463	männlich	115	3,6587	,09529	Natur	weiblich	14	3,5714	,29584	1,166	127	,246	männlich	115	3,2087	,10241	Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163	männlich	115	3,1942	,09949	Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																				
Wettkampf/Leistung	weiblich	14	3,7857	,30488	-1,544	14,311	,144																																																																																																																				
	männlich	115	4,2678	,06774				Ablenkung/Katharsis	weiblich	14	3,8750	,31202	,736	127	,463	männlich	115	3,6587	,09529	Natur	weiblich	14	3,5714	,29584	1,166	127	,246	männlich	115	3,2087	,10241	Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163	männlich	115	3,1942	,09949	Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																
Ablenkung/Katharsis	weiblich	14	3,8750	,31202	,736	127	,463																																																																																																																				
	männlich	115	3,6587	,09529				Natur	weiblich	14	3,5714	,29584	1,166	127	,246	männlich	115	3,2087	,10241	Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163	männlich	115	3,1942	,09949	Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																												
Natur	weiblich	14	3,5714	,29584	1,166	127	,246																																																																																																																				
	männlich	115	3,2087	,10241				Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163	männlich	115	3,1942	,09949	Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																																								
Ästhetik/Freude	weiblich	14	3,6190	,28996	1,404	127	,163																																																																																																																				
	männlich	115	3,1942	,09949				Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781	männlich	115	3,8725	,09100	Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																																																				
Flow-Zustand	weiblich	14	3,9524	,34211	,279	127	,781																																																																																																																				
	männlich	115	3,8725	,09100				Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159	männlich	115	4,2826	,07567	Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																																																																
Herausforderung	weiblich	14	3,7857	,32613	-1,484	14,311	,159																																																																																																																				
	männlich	115	4,2826	,07567				Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483	männlich	115	2,2565	,10377	Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																																																																												
Vorbild	weiblich	14	2,0357	,28451	-,704	127	,483																																																																																																																				
	männlich	115	2,2565	,10377				Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180	männlich	115	3,1848	,08641																																																																																																								
Identität	weiblich	14	3,5357	,22674	1,349	127	,180																																																																																																																				
	männlich	115	3,1848	,08641																																																																																																																							

Wie die Tab. 25 zeigt, konnte bei keiner der Kategorien ein signifikanter Wert nachgewiesen werden, der kleiner/gleich 0,05 war. Somit wird bei allen Kategorien die Nullhypothese beibehalten und die Alternativhypothese verworfen.

6.6.2 Unterschied Vorstellung der Sportart/Motive:

Hierbei wurde untersucht, ob sich die Motive zwischen den TeilnehmerInnen, die bereits vor der Ausübung der Sportart eine Vorstellung vom American Football hatten, von denen unterscheiden, die kein bestimmtes Bild vor der Ausübung hatten.

H1: Es besteht ein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die vor der Ausübung der Sportart American Football ein gewisses Bild im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

H0: Es besteht kein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die vor der Ausübung der Sportart American Football ein gewisses Bild im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

Tab. 26 Unterschied bezüglich der Motive und der Vorstellung vor Ausübung der Sportart (Reihung nach Mittelwert)

Vorstellung von American Football		N	MW	SD	t	df	p																																																																																																																				
Fitness/ Gesundheit	Ja	46	3,2609	,15470	-,248	127	,804																																																																																																																				
	Nein	83	3,3092	,11693				Figur/ Aussehen	Ja	46	1,8333	,13891	-,201	127	,841	Nein	83	1,8675	,10060	Kontakt	Ja	46	3,4652	,13378	-,979	127	,330	Nein	83	3,6265	,09774	Wettkampf/ Leistung	Ja	46	4,2696	,12233	,577	127	,565	Nein	83	4,1855	,08466	Ablenkung/ Katharsis	Ja	46	3,8207	,15261	1,132	127	,260	Nein	83	3,6054	,11356	Natur	Ja	46	3,3370	,16815	,681	127	,497	Nein	83	3,1988	,11875	Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784	Nein	83	3,2209	,12378	Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488
Figur/ Aussehen	Ja	46	1,8333	,13891	-,201	127	,841																																																																																																																				
	Nein	83	1,8675	,10060				Kontakt	Ja	46	3,4652	,13378	-,979	127	,330	Nein	83	3,6265	,09774	Wettkampf/ Leistung	Ja	46	4,2696	,12233	,577	127	,565	Nein	83	4,1855	,08466	Ablenkung/ Katharsis	Ja	46	3,8207	,15261	1,132	127	,260	Nein	83	3,6054	,11356	Natur	Ja	46	3,3370	,16815	,681	127	,497	Nein	83	3,1988	,11875	Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784	Nein	83	3,2209	,12378	Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441								
Kontakt	Ja	46	3,4652	,13378	-,979	127	,330																																																																																																																				
	Nein	83	3,6265	,09774				Wettkampf/ Leistung	Ja	46	4,2696	,12233	,577	127	,565	Nein	83	4,1855	,08466	Ablenkung/ Katharsis	Ja	46	3,8207	,15261	1,132	127	,260	Nein	83	3,6054	,11356	Natur	Ja	46	3,3370	,16815	,681	127	,497	Nein	83	3,1988	,11875	Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784	Nein	83	3,2209	,12378	Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																				
Wettkampf/ Leistung	Ja	46	4,2696	,12233	,577	127	,565																																																																																																																				
	Nein	83	4,1855	,08466				Ablenkung/ Katharsis	Ja	46	3,8207	,15261	1,132	127	,260	Nein	83	3,6054	,11356	Natur	Ja	46	3,3370	,16815	,681	127	,497	Nein	83	3,1988	,11875	Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784	Nein	83	3,2209	,12378	Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																
Ablenkung/ Katharsis	Ja	46	3,8207	,15261	1,132	127	,260																																																																																																																				
	Nein	83	3,6054	,11356				Natur	Ja	46	3,3370	,16815	,681	127	,497	Nein	83	3,1988	,11875	Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784	Nein	83	3,2209	,12378	Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																												
Natur	Ja	46	3,3370	,16815	,681	127	,497																																																																																																																				
	Nein	83	3,1988	,11875				Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784	Nein	83	3,2209	,12378	Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																																								
Ästhetik/ Freude	Ja	46	3,2754	,14406	,275	127	,784																																																																																																																				
	Nein	83	3,2209	,12378				Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194	Nein	83	3,7952	,11340	Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																																																				
Flow-Zustand	Ja	46	4,0362	,14025	1,305	127	,194																																																																																																																				
	Nein	83	3,7952	,11340				Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532	Nein	83	4,1928	,09461	Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																																																																
Herausforderung	Ja	46	4,2935	,13240	,626	127	,532																																																																																																																				
	Nein	83	4,1928	,09461				Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072	Nein	83	2,1024	,11713	Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																																																																												
Vorbild	Ja	46	2,4674	,16911	1,812	127	,072																																																																																																																				
	Nein	83	2,1024	,11713				Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488	Nein	83	3,1807	,09441																																																																																																								
Identität	Ja	46	3,2989	,15180	,696	127	,488																																																																																																																				
	Nein	83	3,1807	,09441																																																																																																																							

Wie die Überprüfung der Hypothese zeigte, erreichte keine der Kategorien einen signifikanten Wert der kleiner oder gleich 0,05 war. Somit unterscheiden sich die Motive bei den Personen, die bereits eine Vorstellung von American Football hatten und jenen, die keine hatten nicht signifikant, sodass die Nullhypothese beibehalten wird.

6.6.3 Unterschied - Weitere Sportarten/Motive:

Bei der Analyse der Ergebnisse, wurde versucht zu klären, ob sich die Motive bei den Befragten, die neben dem American Football noch weitere Sportarten ausüben, von denen unterscheiden, die keine weiteren Sportarten ausüben.

H1: Es besteht ein Unterschied bei den Motiven, hinsichtlich der Personen, die weitere Sportarten neben dem American Football betreiben und jenen, die keine andere Sportart ausüben.

H0: Es besteht kein Unterschied bei den Motiven, hinsichtlich der Personen, die weitere Sportarten neben dem American Football betreiben und jenen, die keine andere Sportart ausüben.

Tab. 27 Unterschied bezüglich der Motive und der Ausübung weiterer Sportarten

Übst du neben dem American Football noch andere Sportarten aus?		N	MW	SD	t	df	p																																																																																																								
Fitness/ Gesundheit	Ja	89	3,3446	,11736	,843	127	,401																																																																																																								
	Nein	40	3,1750	,14762				Figur/ Aussehen	Ja	89	1,9176	,09884	1,146	127	,254	Nein	40	1,7167	,14150	Kontakt	Ja	89	3,5528	,09684	-,305	127	,761	Nein	40	3,6050	,13709	Wettkampf/ Leistung	Ja	89	4,2000	,09118	-,375	102,502	,709	Nein	40	4,2500	,09734	Ablenkung/ Katharsis	Ja	89	3,5983	,11444	-1,376	127	,171	Nein	40	3,8688	,14489	Natur	Ja	89	3,2640	,11880	,245	127	,807	Nein	40	3,2125	,16879	Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267	Nein	40	3,0833	,16046	Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320
Figur/ Aussehen	Ja	89	1,9176	,09884	1,146	127	,254																																																																																																								
	Nein	40	1,7167	,14150				Kontakt	Ja	89	3,5528	,09684	-,305	127	,761	Nein	40	3,6050	,13709	Wettkampf/ Leistung	Ja	89	4,2000	,09118	-,375	102,502	,709	Nein	40	4,2500	,09734	Ablenkung/ Katharsis	Ja	89	3,5983	,11444	-1,376	127	,171	Nein	40	3,8688	,14489	Natur	Ja	89	3,2640	,11880	,245	127	,807	Nein	40	3,2125	,16879	Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267	Nein	40	3,0833	,16046	Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101								
Kontakt	Ja	89	3,5528	,09684	-,305	127	,761																																																																																																								
	Nein	40	3,6050	,13709				Wettkampf/ Leistung	Ja	89	4,2000	,09118	-,375	102,502	,709	Nein	40	4,2500	,09734	Ablenkung/ Katharsis	Ja	89	3,5983	,11444	-1,376	127	,171	Nein	40	3,8688	,14489	Natur	Ja	89	3,2640	,11880	,245	127	,807	Nein	40	3,2125	,16879	Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267	Nein	40	3,0833	,16046	Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																				
Wettkampf/ Leistung	Ja	89	4,2000	,09118	-,375	102,502	,709																																																																																																								
	Nein	40	4,2500	,09734				Ablenkung/ Katharsis	Ja	89	3,5983	,11444	-1,376	127	,171	Nein	40	3,8688	,14489	Natur	Ja	89	3,2640	,11880	,245	127	,807	Nein	40	3,2125	,16879	Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267	Nein	40	3,0833	,16046	Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																																
Ablenkung/ Katharsis	Ja	89	3,5983	,11444	-1,376	127	,171																																																																																																								
	Nein	40	3,8688	,14489				Natur	Ja	89	3,2640	,11880	,245	127	,807	Nein	40	3,2125	,16879	Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267	Nein	40	3,0833	,16046	Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																																												
Natur	Ja	89	3,2640	,11880	,245	127	,807																																																																																																								
	Nein	40	3,2125	,16879				Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267	Nein	40	3,0833	,16046	Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																																																								
Ästhetik/ Freude	Ja	89	3,3109	,11619	1,115	127	,267																																																																																																								
	Nein	40	3,0833	,16046				Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742	Nein	40	3,9250	,16473	Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																																																																				
Flow-Zustand	Ja	89	3,8614	,10571	-,330	127	,742																																																																																																								
	Nein	40	3,9250	,16473				Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841	Nein	40	4,2500	,11740	Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																																																																																
Herausforderung	Ja	89	4,2191	,09849	-,202	92,840	,841																																																																																																								
	Nein	40	4,2500	,11740				Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320	Nein	40	2,0875	,16101																																																																																												
Vorbild	Ja	89	2,2978	,12110	,999	127	,320																																																																																																								
	Nein	40	2,0875	,16101																																																																																																											

Identität	Ja	89	3,2191	,09342	-,069	127	,945
	Nein	40	3,2313	,16097			

Wie in der Tab.27 ersichtlich, gibt es keine Kategorie, bei der, der p-Wert größer oder gleich 0,05 ist. Dies hat zur Folge, dass es keinen signifikanten Unterschied zwischen den Personen, die eine weitere Sportart ausüben gibt und jenen die nur American Football spielen. Somit wird die H0 beibehalten.

6.6.4 Unterschied – Leistungsstufe/ Motive

In diesem Kapitel wurde überprüft, ob es einen Unterschied zwischen der Leistungsstufe der ProbandInnen und den angeführten Subskalen gibt. Dies wurde mittels einer einfaktoriellen Varianzanalyse bewerkstelligt. Jedoch können mit diesem Signifikanztest nur Rückschlüsse über die gesamte Subskala getätigt werden. Um die Unterschiede innerhalb der Gruppe zu analysieren, wird anschließend ein Post-Hoc-Test durchgeführt. Hierbei kam die Scheffé Prozedur zum Einsatz.

H1: Die TeilnehmerInnen unterscheiden sich hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen und den Motiven.

H0: Es gibt keinen Unterschied zwischen den TeilnehmerInnen hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen und den Motiven.

Tab. 28 Unterschiede bezüglich der Motive und der Leistungsklasse der SpielerInnen

Unterschied bei den Motiven hinsichtlich der Leistungsstufe		N	MW	SD	f	p
Fitness/ Gesundheit	AFL	21	2,7937	,23171	1,744	,131
	Division 1	39	3,4786	,15037		
	Division 2	10	3,0000	,22222		
	Division 3	19	3,3860	,27008		
	Division 4	14	3,6190	,32189		
	AFL Division Ladies	6	3,4444	,39126		
Figur/ Aussehen	AFL	21	1,5397	,15340	,802	,551
	Division 1	39	1,9915	,16812		
	Division 2	10	1,7333	,17778		
	Division 3	19	2,0175	,23289		
	Division 4	14	1,9524	,26579		
	AFL Division Ladies	6	1,8333	,43674		
Kontakt	AFL	21	3,3238	,21623	,542	,744
	Division 1	39	3,6051	,12736		

	Division 2	10	3,7400	,28292		
	Division 3	19	3,6421	,22612		
	Division 4	14	3,3857	,21014		
	AFL Division Ladies	6	3,3333	,62111		
Wettkampf/ Leistung	AFL	21	4,6095	,08220	2,069	,075
	Division 1	39	4,0513	,14089		
	Division 2	10	4,5800	,13808		
	Division 3	19	4,3474	,14895		
	Division 4	14	4,2286	,19874		
	AFL Division Ladies	6	4,0667	,48899		
Ablenkung/ Katharsis	AFL	21	3,5595	,24574	,881	,497
	Division 1	39	3,8397	,17938		
	Division 2	10	3,7250	,34851		
	Division 3	19	3,3816	,26858		
	Division 4	14	3,8571	,20754		
	AFL Division Ladies	6	4,2500	,43780		
Natur	AFL	21	3,1905	,27272	,720	,610
	Division 1	39	3,1410	,17323		
	Division 2	10	2,8000	,34319		
	Division 3	19	3,5526	,24151		
	Division 4	14	3,3214	,24921		
	AFL Division Ladies	6	3,2500	,40311		
Ästhetik/ Freude	AFL	21	3,3333	,25407	,626	,680
	Division 1	39	3,1709	,15818		
	Division 2	10	2,8333	,36599		
	Division 3	19	3,3860	,23260		
	Division 4	14	3,2381	,29325		
	AFL Division Ladies	6	3,6667	,42164		
Flow-Zustand	AFL	21	3,9365	,22610	,974	,437
	Division 1	39	4,0000	,14796		
	Division 2	10	3,8000	,30307		
	Division 3	19	3,6491	,28893		
	Division 4	14	4,2143	,21142		
	AFL Division Ladies	6	4,5000	,31914		
Herausforderung	AFL	21	4,4048	,15283	,573	,721
	Division 1	39	4,4744	,12719		
	Division 2	10	4,2500	,22669		
	Division 3	19	4,2105	,17234		
	Division 4	14	4,1429	,25370		
	AFL Division Ladies	6	4,2500	,35940		
Vorbild	AFL	21	2,1667	,25433	2,062	,076
	Division 1	39	2,5256	,18271		

	Division 2	10	1,7500	,17078		
	Division 3	19	1,9737	,26066		
	Division 4	14	2,5000	,30110		
	AFL Division Ladies	6	1,4167	,20069		
Identität	AFL	21	3,4881	,19931	3,995	,002
	Division 1	39	3,5321	,12016		
	Division 2	10	2,9250	,24167		
	Division 3	19	2,5263	,22933		
	Division 4	14	3,3036	,26749		
	AFL Division Ladies	6	3,2083	,40009		

Bei der Interpretation der einfaktoriellen ANOVA stellte sich heraus, dass nur die Subskala „Identität“ einen signifikanten Wert ($p=0,002$) aufweisen konnte. Sodass für diese Kategorie die Alternativhypothese angenommen wird und die Nullhypothese verworfen wird. Die restlichen Kategorien wiesen keinen Unterschied bezüglich der Leistungsstufe auf. Bei diesen Kategorien bleibt die Nullhypothese aufrecht.

Als nächstes wurde die Scheffé Prozedur angewandt, um zu ermitteln, welche Leistungsstufen sich in Hinblick auf die Subskala „Identität“ signifikant voneinander unterscheiden. Die Ergebnisse werden in der folgenden Tabelle dargestellt.

Tab. 29 Ergebnisse der Scheffé-Prozedur - Vergleich Motiv "Identität" mit der

Vergleich der MW innerhalb der Leistungsklassen		SD	p
Division 3	AFL	,27755	,042
	Division 1	,24525	,007
	Division 2	,34247	,928
	Division 4	,30876	,284
	AFL Division Ladies	,41051	,736

Leistungsklasse

Bei der Betrachtung der Tab. 29 fällt auf, dass sich die SpielerInnen der Division 3 von den SpielerInnen aus den Ligen AFL und Division 1 hinsichtlich der „Identität“ unterscheiden. Die TeilnehmerInnen der Division 3 weisen in dieser Kategorie einen Mittelwert von 2,5

(SD: 0,9) auf und damit den niedrigsten Wert aus der Gruppe, wohingegen die AFL und Division 1 SpielerInnen jeweils Mittelwerte von 3,5 aufweisen. Bei den Ligen Division 2, 4 und der AFL Division Ladies konnte kein Unterschied in Bezug auf die Subskala „Identität“ und der Ligazugehörigkeit festgestellt werden.

6.6.5 Unterschied Eigenkönnen/ Motive

In diesem Unterkapitel soll der Frage nachgegangen werden, ob es einen signifikanten Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung des Könnens der Personen und den Motiven gibt.

H1: Es besteht ein signifikanter Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der TeilnehmerInnen hinsichtlich ihres Könnens und den von ihnen gewählten Motiven.

H0: Es gibt keinen signifikanten Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der TeilnehmerInnen hinsichtlich ihres Könnens und den von ihnen gewählten Motiven.

Tab. 30 Ergebnisse der ANOVA hinsichtlich des Unterschiedes zwischen der Selbsteinschätzung und der Motive

Unterschied hinsichtlich der Selbsteinschätzung und der Motive		N	MW	SD	f	p
Fitness/ Gesundheit	Anfänger/in	12	3,6111	,27165	4,470	,005
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,5426	,15411		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,2949	,14289		
	Experte/Expertin	22	2,6212	,21854		
Figur/ Aussehen	Anfänger/in	12	2,2778	,33291	3,422	,019
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	2,0775	,15162		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	1,7372	,10883		
	Experte/Expertin	22	1,4697	,16797		
Kontakt	Anfänger/in	12	3,5333	,26092	,837	,476

	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,6884	,13710		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,5846	,12738		
	Experte/Expertin	22	3,3182	,17930		
Wettkampf/ Leistung	Anfänger/in	12	3,4500	,23241	4,866	,003
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	4,2047	,11915		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	4,3654	,09169		
	Experte/Expertin	22	4,3000	,18921		
Ablenkung/ Katharsis	Anfänger/in	12	3,6042	,28779	,417	,741
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,7849	,16015		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,6971	,14746		
	Experte/Expertin	22	3,4886	,21350		
Natur	Anfänger/in	12	2,8333	,33333	1,880	,136
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,5000	,16132		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,2596	,15983		
	Experte/Expertin	22	2,9545	,20255		
Ästhetik/ Freude	Anfänger/in	12	2,8889	,27010	,628	,598
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,3256	,15390		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,2949	,15444		
	Experte/Expertin	22	3,1364	,25260		
Flow-Zustand	Anfänger/in	12	3,7500	,28758	,169	,917
	mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,9457	,15957		

	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,8910	,13507		
	Experte/Expertin	22	3,8030	,22862		
Herausforderung	Anfänger/in mäßig	12	4,1667	,21614	,480	,697
	Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	4,1395	,14726		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	4,2404	,11771		
	Experte/Expertin	22	4,4091	,17604		
Vorbild	Anfänger/in mäßig	12	2,3333	,30977	,685	,563
	Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	2,3605	,17318		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	2,2212	,15438		
	Experte/Expertin	22	1,9545	,22771		
Identität	Anfänger/in mäßig	12	3,3958	,20748	1,285	,283
	Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)	43	3,0698	,16562		
	Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)	52	3,3798	,10713		
	Experte/Expertin	22	3,0568	,20737		

Wie in Tab. 30 ersichtlich gibt es mehrere Kategorien, in denen einen signifikanten Unterschied festzustellen ist. Hierbei handelt es sich um die Kategorien „Fitness/ Gesundheit“ ($p=0,005$), „Figur/ Aussehen“ ($p=0,019$) und „Wettkampf/ Leistung“ ($p=0,003$). Für diese drei Kategorien wird die Alternativhypothese angenommen und die Nullhypothese verworfen. Bei den anderen Kategorien konnte kein signifikanter Unterschied zwischen dem Eigenkönnen und den Motiven festgestellt werden, sodass die Nullhypothese beibehalten wird. In der nächsten Tabelle werden die Ergebnisse der Scheffé-Prozedur, welche die Unterschiede innerhalb der Subskala aufzeigt, dargestellt.

Tab. 31 Ergebnisse der Scheffé-Prozedur - Vergleich ausgewählter Motive mit dem Eigenkönnen

Vergleich der MW von Selbsteinschätzung des Könnens	SD	p
---	----	---

Fitness/ Gesundheit	Anfänger/in	mäßig Fortgeschrittene/r	,33146	,998
		Fortgeschrittene/r	,32515	,814
		Experte/Expertin	,36435	,066
	Fortgeschrittene/r	mäßig Anfänger/in	,33146	,998
		Fortgeschrittene/r	,20927	,706
		Experte/Expertin	,26613	,009
	Fortgeschrittene/r	Anfänger/in	,32515	,814
		mäßig Fortgeschrittene/r	,20927	,706
		Experte/Expertin	,25822	,084
	Experte/Expertin	Anfänger/in	,36435	,066
		mäßig Fortgeschrittene/r	,26613	,009
		Fortgeschrittene/r	,25822	,084
Figur/ Aussehen	Anfänger/in	mäßig Fortgeschrittene/r	,29288	,926
		Fortgeschrittene/r	,28729	,320
		Experte/Expertin	,32193	,104
	Fortgeschrittene/r	mäßig Anfänger/in	,29288	,926
		Fortgeschrittene/r	,18491	,340
		Experte/Expertin	,23515	,088
	Fortgeschrittene/r	Anfänger/in	,28729	,320
		mäßig Fortgeschrittene/r	,18491	,340
		Experte/Expertin	,22816	,712
	Experte/Expertin	Anfänger/in	,32193	,104
		mäßig Fortgeschrittene/r	,23515	,088
		Fortgeschrittene/r	,22816	,712
Wettkampf/ Leistung	Anfänger/in	mäßig Fortgeschrittene/r	,24710	,029
		Fortgeschrittene/r	,24239	,004
		Experte/Expertin	,27162	,024
	Fortgeschrittene/r	mäßig Anfänger/in	,24710	,029
		Fortgeschrittene/r	,15601	,786
		Experte/Expertin	,19840	,972
	Fortgeschrittene/r	Anfänger/in	,24239	,004
		mäßig Fortgeschrittene/r	,15601	,786
		Experte/Expertin	,19250	,990
	Experte/Expertin	Anfänger/in	,27162	,024
		mäßig Fortgeschrittene/r	,19840	,972
		Fortgeschrittene/r	,19250	,990

Wie in der Tab. 31 ersichtlich, zeigt sich ein signifikanter Unterschied ($p=0,009$) bei der Motivkategorie „Fitness/ Gesundheit“ hinsichtlich der TeilnehmerInnen die sich selbst als Experte/in einschätzen und jenen, die sich als mäßig fortgeschritten einstufen würden. ExpertInnen weisen hier einen Mittelwert von 2,6 (SD: 1,0) auf, wohingegen die Gesundheit und Fitness bei den mäßig Fortgeschrittenen einen höheren Stellenwert einnimmt (MW=3,5; SD: 1,0).

Die zuvor bei der ANOVA noch ermittelte Signifikanz konnte bei dem Motivbereich Figur/ Aussehen nach der Scheffé-Prozedur nicht angezeigt werden.

Bei der Subskala „Wettkampf/ Leistung“ konnte ein signifikanter Unterschied hinsichtlich den Motiven und dem Könnensstand nachgewiesen werden. Die TeilnehmerInnen, die den Könnensstand AnfängerIn angaben unterschieden sich signifikant von allen anderen TeilnehmerInnen. Es konnte sowohl ein signifikanter Unterschied zu den mäßig Fortgeschrittenen ($p=0,029$), den Fortgeschrittenen ($p=0,004$) als auch zu den ExpertInnen (0,024) belegt werden. Die Gruppe mit den AnfängerInnen wies einen Mittelwert von 3,5 auf, wohingegen, alle anderen einen Mittelwert über 4,0 erreichten.

6.6.6 Zusammenhang zwischen dem Alter und den Subskalen

Bei der Untersuchung der Ergebnisse, sollte überprüft werden, ob es einen Zusammenhang zwischen dem Alter der TeilnehmerInnen und den gewählten Motiven gab. Daraus resultierten folgende Hypothesen:

H1: Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Alter und den, von den ProbandInnen gewählten Motiven.

H2: Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Alter und den, von den ProbandInnen gewählten Motiven.

Tab. 32 Zusammenhang zwischen dem Alter und den Motivskalen

Zusammenhangbezüglich des Alters und den Motiven	n	r	p
Fitness/ Gesundheit	129	-,103	,248
Figur/ Aussehen	129	-,092	,300
Kontakt	129	-,240	,006
Wettkampf/ Leistung	129	-,060	,503
Ablenkung/ Katharsis	129	-,210	,017

Natur	129	,024	,788
Ästhetik/ Freude	129	-,126	,154
Flow-Zustand	129	-,211	,016
Herausforderung	129	,040	,653
Vorbild	129	-,164	,063
Identität	129	-,177	,044

Wie in der Tab. 32 ersichtlich, besteht bei den Subskalen „Kontakt“, „Ablenkung/ Katharsis“, „Flow-Zustand“ und „Identität“ ein Zusammenhang zwischen den Motiven und dem Alter der TeilnehmerInnen. Für diese Subskalen wird die Alternativhypothese angenommen. Wohingegen bei den Kategorien „Fitness/ Gesundheit“, „Figur/ Aussehen“, „Wettkampf/ Leistung“, „Natur“, „Ästhetik/ Katharsis“, „Herausforderung“ und „Vorbild“ kein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Alter und den Motiven festgestellt werden konnte und die Nullhypothese weiter gilt.

6.6.7 Zusammenhang zwischen der Trainingszeit in Jahren und den Subskalen

In diesem Kapitel soll die Annahme überprüft werden, ob es einen Zusammenhang zwischen der Erfahrung, gemessen an der Trainingszeit in Jahren, und den Subskalen gibt.

H1: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der über die Jahre angehäuften Erfahrung in Bezug auf die Subskalen.

H0: Es gibt keinen ein Zusammenhang zwischen der über die Jahre angehäuften Erfahrung in Bezug auf die Subskalen.

Tab. 33 Zusammenhang zwischen der Trainingszeit in Jahren und den Subskalen

Wie viele Jahre trainierst/spielst du schon American Football?	n	r	p
Fitness/ Gesundheit	129	-,213*	,015
Figur/ Aussehen	129	-,133	,134
Kontakt	129	-,115	,194
Wettkampf/ Leistung	129	,033	,710
Ablenkung/ Katharsis	129	-,124	,160
Natur	129	-,168	,058
Ästhetik/ Freude	129	-,089	,315

Flow-Zustand	129	-,097	,274	Wie in der Tab.
Herausforderung	129	,108	,224	
Vorbild	129	-,169	,055	
Identität	129	-,111	,209	

33 ersichtlich, ist bei den Subskalen „Figur/ Aussehen“, „Kontakt“, „Wettkampf/ Leistung“, „Ablenkung/ Katharsis“, „Natur“, „Ästhetik/ Freude“, „Flow-Zustand“, „Herausforderung“, „Vorbild“ und „Identität“ kein Zusammenhang in Bezug auf die Trainingszeit in Jahren ersichtlich. Somit wird hier die Nullhypothese beibehalten. Lediglich die Kategorie „Fitness/ Gesundheit“ korreliert mit den Jahren, welche die TeilnehmerInnen schon American Football spielen. Für diese Kategorie wird die Alternativhypothese angenommen und die Nullhypothese verworfen.

6.6.8 Zusammenhang zwischen der Trainingshäufigkeit pro Woche hinsichtlich der Motive

In diesem Kapitel soll die Annahme überprüft werden, ob sich ein Zusammenhang zwischen der Trainingshäufigkeit pro Woche und den Motiven feststellen lässt.

H1: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.

H0: Es gibt kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.

Tab. 34 Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainingseinheiten pro Woche und den gewählten Motiven

Wie oft spielt/trainierst du pro Woche American Football?	N	r	p
Fitness/ Gesundheit	129	,024	,790
Figur/ Aussehen	129	-,132	,137
Kontakt	129	-,030	,739
Wettkampf/ Leistung	129	,087	,328
Ablenkung/ Katharsis	129	,018	,842
Natur	129	,024	,790
Ästhetik/ Freude	129	,050	,574

Flow-Zustand	129	,084	,342
Herausforderung	129	,029	,740
Vorbild	129	,081	,361
Identität	129	,129	,144

Wie in Tab. 34 ersichtlich, konnte bei keiner der Kategorien ein Zusammenhang mit der Trainingshäufigkeit pro Woche festgestellt werden. Somit wird für alle Kategorien die Nullhypothese beibehalten.

6.7 Positive und negative Erlebnisse im American Football

Wie schon in Kapitel 4.5 skizziert, wurden die American FootballspielerInnen gefragt, ob sie sich denn an positive oder negative Erlebnisse erinnern. Wenn sie dies bejahten wurden sie gebeten, sowohl die positiven als auch die negativen Erfahrung zu erläutern. In diesem Unterkapitel sollen die Antworten der TeilnehmerInnen auszugsweise dargelegt werden. Zuerst werden die positiven Erlebnisse, welche die Personen mit dem American Football verbinden, aufgelistet, gefolgt von den negativen Assoziationen in Bezug auf die Sportart.

Positive Erlebnisse:

Das „erste Mal“ eine gewisse Tätigkeit im Zusammenhang mit American Football gemacht zu haben, stellte sich für viele als das wichtigste positive Erlebnis heraus.

TN 69: *„Meinen ersten Sack und Tackle.“*

TN 22: *„erster erobertes Fumble“*

TN 23: *„Mein erster Touchdown war das Beste.“*

TN 41: *„1. Touchdown, EFAF Cup Sieg, Österreichischer Meister in der AFL.“*

TN 81: *„Mein erster Drive im ersten Spiel.“*

TN 91: *„Die erste Saison zu spielen mit einem Verein der neu gegründet wurde und das Team in den letzten 2,5 Jahren wachsen zu sehen und wie sich das Team entwickelt hat war das Beste was ich erleben durfte jeder hilft jedem, One Team-one Family.“*

TN 114: *„Erster Touchdown catch, jede Auswärtsfahrt und auch der erste harte Hit den ich einstecken musste. Und die ein oder anderen Tuniersiege.“*

TN 122: *„Erster Catch ,Erster Touchdown, Erster Einsatz AFL“*

Auch die sportlichen Leistungen/ Erfolge blieben vielen TeilnehmerInnen besonders positiv im Gedächtnis.

TN 5: *„Most valuable Player.“*

TN 13: *„Ein wirklich positives Ergebnis war, dass meine Mannschaft und ich 2015 die Perfect Season erreicht haben und zum 13. mal österreichischer Staatsmeister geworden sind.“*

TN 41: *“erster Touchdown, EFAF Cup Sieg, Österr. Meister in der AFL“*

TN 74: *„Sieger bei Niederösterreichischer Landesmeisterschaft - auch als aktiver Mitspieler, obwohl ich erst seit kurzer Zeit dabei bin. Teilnahme am GTY-Preseason Camp 2016“*

Für einige Personen war die psychische wie physische Weiterentwicklung die Antwort auf die Frage nach dem positiven Erlebnis.

TN 6: *„Mehr Selbstbewusstsein, Aneignung von Führungsrollen, Verbindung von Einzelkämpfen und Teamleistungen, Teamarbeit, Steigerungen der sportlichen und mentalen Stärke.“*

TN 57: *„Die Entwicklung die ich in diesen Jahren durchgemacht habe als Mensch, als auch als Sportler.“*

TN 83: *„Gesteigertes Selbstbewusstsein, gesteigerte Fitness, besserer Kampfgeist, bessere Teamfähigkeit.“*

TN 117: *„Ich bin viel weniger aggressiv im Leben und außerhalb des Feldes. Ich geh viel ruhiger die Aufgaben an, die mir privat oder auch beruflich gestellt werden.“*

TN 123: *„Es hat mich in jeder Hinsicht zu einem besseren Menschen gemacht. Ich habe Football sehr viel zu verdanken.“*

Auch die soziale Komponente blieb einigen positiv in Erinnerung:

TN 8: *„Mit meinem Team gewinnen! Akzeptiert zu werden.“*

TN 24: *„American Football trägt sehr viel zum sozialen Leben bei und fördert den Respekt gegenüber anderen Menschen. Ganz egal ob dick oder dünn, groß oder klein. jeder hat seinen Platz und wird respektiert. Besonders für dicke Jugendliche ist es oft schwer einen Platz in der Gesellschaft und im Sport zu finden ohne gemobbt zu werden. Ich habe mit vielen dieser Jugendlichen gearbeitet am Training und es ist toll zu sehen wie sie an Selbstvertrauen gewinnen und ihren Platz im Team finden. RESPEKT und DISZIPLIN sind Werte die beim Football vermittelt werden. Hier fliegt nicht der dicke, langsame, weniger athletische Typ aus dem Team wenn er alles gibt, sondern der Supersportler, der Beliebte, wenn er sich nicht an die Teamregeln hält!! Das ist in Wahrheit das Besondere am American Football. DAS TEAM!“*

TN 49: *„Freunde, fast sogar schon Familie. Das Erlebnis als Gruppe nicht als einzelner etwas zu erreichen“*

TN 60: *„Teamgeist. Wenn junge Spieler auf dich aufsehen, dich fragen um selbst an sich zu arbeiten. Der Erfolg mit dem ganzen Team. Ein Gefühl einer zweiten Familie. Gewinnen oder verlieren zusammen ... aber immer wieder aufstehen.“ 1. erste Damen tackle football WM 2. neue Positionen trainieren und spielen zu dürfen, um das Spiel noch besser zu verstehen und um eine bessere Spielerin zu werden. 3. der Moment, wenn man am Feld steht, sei es Training oder Spiel, und der Kopf leer ist und man sich einfach nur bewegt und im Einklang mit Körper und Geist ist, dieses Gefühl von Freiheit*

Weitere Beispiele für positive Erlebnisse im American Football:

TN 7: *„1. Erste Damen Tackle-Football WM 2. Neue Positionen trainieren und spielen zu dürfen, um das Spiel noch besser zu verstehen und um eine bessere Spielerin zu werden. 3. der Moment, wenn man am Feld steht, sei es Training oder Spiel, und der Kopf leer ist und man sich einfach nur bewegt und im Einklang mit Körper und Geist ist, dieses Gefühl von Freiheit“*

TN 50: *„Vizemeister, Landesmeister, Party mit dem Team und natürlich jedes Training und die harte Arbeit und das Gefühl am Tag danach“*

TN 55: *„Ansprachen von Coaches und Captains vor dem Spiel in der Kabine um noch ein bisschen gepusht zu werden.“*

TN 56: *„Dass mir immer wieder gesagt wurde, wie gut ich bin und ich so weitermachen soll.“*

TN 84: *„Bestätigung, Verantwortung, Zusammenhalt, extreme Anspannung.“*

TN 125: *„Siege, Trainings Camps, gemeinsame Weihnachtsfeiern.“*

Nach den Beispielen für positive Erlebnisse im American Football folgen nun negative Erlebnisse, welche die TeilnehmerInnen mit der Sportart verbinden.

Viele der Teilnehmer verbinden negative Erlebnisse mit Verletzungen, die sie sich beim American Football spielen zugezogen haben:

TN 16: *„Verletzung in Deutschland, vorzeitiges Saisonende. Im folgenden Jahr nur Zuschauer im AFL Finale, dank der Verletzung.“*

TN 43: *„gebrochenes Schlüsselbein, Rippe, Mittelhandknochen“*

TN 52: *„Relativ schwere Verletzungen. (Knie, Nacken, Innereien).“*

TN 73: *„Schmerzen am ganzen Körper, da ich die körperlichen Anstrengungen noch nicht gewohnt bin.“*

TN 83: *„leichte Rückschläge durch Verletzungen welche mich immer für eine gewisse Zeit am Training hinderten.“*

TN 117: *„Es ist furchtbar einen Teamkollegen/Freund mit schmerzverzehrtem Gesicht zu sehen“*

So wie viele positive Erlebnisse mit der sportlichen Leistung oder dem Erfolg einhergehen, sind vor allem Niederlagen und schlechte Leistungen in Form von negativen Erinnerungen im Gedächtnis erhalten geblieben.

TN 3: *„Tage an denen man schlecht spielt, wenn du etwas falsch machst leidet das ganze Team, schmerzen bei Unfällen.“*

TN 56: *„Bei mir persönlich sind es Dinge wie Fumbles oder Interceptions die wegen mir passiert sind.“*

TN 59: *„Knappe Niederlagen wie zb. Durch ein Fieldgoal bei auslaufender Uhr im Iron bowl oder nach dreifacher Overtime.“*

TN 82: *„das Verlieren eines Finales um 1 Punkt“*

TN 87: *„Das Verlieren, die Niedergeschlagenheit nach dem Training, usw...“*

In der nächsten Kategorie werden Antworten aufgezeigt, die fehlende Unterstützung seitens der Teammitglieder oder Trainer und Egoismus im Sport als negatives Erlebnis angaben:

TN 8: *„Dass die anderen Spieler besser wahren und man nicht von Anfang an akzeptiert wird. Ich wurde immerzu verspottet.“*

TN 14: *„die Vermittlung von Coaches und Mitspielern nicht gut genug für das Team zu sein.“*

TN 57: *„Das es Menschen gibt, die eine Teamsportart spielen, sehr gut darin sind aber keine Teamspieler sind und nur an das Beste für sich denken.“*

TN 60: *„Wenn sich jemand zu weit von der Mannschaft abheben will. Sich vor allen anderen stellt. Eventuelle Verletzungen.“*

Weitere Beispiele für negative Erlebnisse im American Football:

TN 6: *„Eine Woche ohne Sport ist ein Wahnsinn. Ich bin total unausgelastet und weiß nicht wohin mit den Aggressionen, bzw. wie ich den Stress der Umwelt abbauen soll.“*

TN 10: *„Spielzüge waren sehr schwer zu lernen und zu merken.“*

TN 15: *„Keine finanzielle Unterstützung, unausgeglichene Liegen, die relative große Verletzungsgefahr.“*

TN 41: *„Geringe Trainingsbeteiligung in manchen Teams. Unprofessionelles Coaching und Training in manchen Teams.“*

TN 64: *„Vor allem äußere Faktoren wie Probleme mit Fußballvereinen und Gemeinden. Die Steine die einem mutwillig in den Weg gelegt werden.“*

TN 88: *„Zum einen wär da die Tatsache dass auch hier (wie bei vielen anderen Sportarten) eine Freunderlwirtschaft herrscht, wer wieviel Spielzeit im Team bekommt. Weiters musste ich leider feststellen, dass die "Qualität" der einzelnen Teamkollegen was Teamspirit, Freundschaft und Einsatz FÜR'S Team angeht etwas abgenommen hat, seitdem American Football an Bekanntheit zugenommen hat. Es*

gibt mittlerweile wie beim Fußball auch viele Individualisten, die allein der große Star sein wollen, ohne Verantwortung fürs Team zu übernehmen.“

7 Diskussion

In diesem Kapitel werden Ergebnisse der Erhebung genauer betrachtet und diskutiert. Zu Beginn werden die soziodemographischen Daten genauer untersucht und interpretiert. Anschließend wird die durchgeführte Faktorenanalyse mit den Daten früherer Untersuchungen auf Unterschiede und Gemeinsamkeiten untersucht. Auch die Motive im American Football werden dieser Prozedur unterzogen und mit den Ergebnissen anderer Arbeiten verglichen. Zuletzt werden noch die Hypothesen die im Kapitel 6.6 bereits getestet wurden, einer Analyse unterzogen und interpretiert.

7.1 Diskussion der soziodemographischen Angaben

Nun folgt eine Diskussion der Ergebnisse aus zugrundeliegenden Daten bezogen auf Geschlecht, Alter, Bundesländerzugehörigkeit und Bildungsgrad der TeilnehmerInnen.

7.1.1 Geschlecht

Die Stichprobe dieser Erhebung umfasste insgesamt 129 American FootballspielerInnen. Die Auswertung der Häufigkeiten ergab, dass sich 14 weibliche und 115 männliche Teilnehmer bereiterklärten, den Fragebogen vollständig auszufüllen. Die männlichen Probanden stellen mit 89,1% die klare Mehrheit gegenüber den weiblichen Probandinnen dar, die auf 10,1% kamen. Es kann jedoch nicht überprüft werden, ob diese Verteilung als

repräsentativ für Österreich gewertet werden kann, da es keine Statistiken über die Geschlechterverteilung im American Football in Österreich gibt. Es kann jedoch vermutet werden, dass bei einer größeren Stichprobe, die männlichen Spieler weiterhin die große Mehrheit stellen dürften.

7.1.2 Alter

Die Errechnung des Mittelwertes ergab einen Altersschnitt von 24,5 Jahren (SD: 6,7). Der jüngste American Footballer wies ein Alter von 14 Jahren auf, der älteste Spieler wies ein Alter von 46 Jahren auf. Die größte Altersgruppe wurde von den 19 bis 29 jährigen gestellt, die 85 SpielerInnen beinhielt. Gefolgt von zwei gleichgroßen Gruppen mit 22 älteren und 22 jüngeren SpielerInnen. Diese Ergebnisse zeigen, dass es sich hierbei um keine Sportart handelt, die auch von Senioren ausgeübt wird, wie es beispielsweise beim Tennis der Fall ist (Vgl. Macher, 2016, S. 119).

7.1.3 Ausbildungsgrad

Die Erhebung zeigte, dass 34 TeilnehmerInnen in Besitz eines Abschlusses einer allgemein höher bildenden Schule sind. Diese Gruppe stellt mit Abstand die meisten Vertreter in Bezug auf den Ausbildungsgrad mit 26,4%. Alle anderen Möglichkeiten eines Abschlusses sind in etwa gleich verteilt (14-17%). Zusammengefasst verfügt mehr als die Hälfte der TeilnehmerInnen über eine Matura. Jedoch sollte erwähnt werden, dass der Fragebogen in verschiedenen Studentenforen gepostet wurde und auch private Nachrichten an Freunde mit Matura oder einem Studienabschluss verschickt wurden, sodass die Repräsentativität nicht gewährleistet ist.

7.1.4 Bundesland

Die Auswertung der Häufigkeit in Bezug auf die Bundeslandzugehörigkeit ergab sehr große Unterschiede zwischen den einzelnen Bundesländern. Niederösterreich stellt mit 47,3% der TeilnehmerInnen mit Abstand die größte Gruppe, gefolgt von Wien mit 28,7%. Mit großen Abstand folgt die Steiermark mit 14,7%. Alle anderen Bundesländer sind mit 6 TeilnehmernInnen oder weniger in dieser Stichprobe eher schlecht vertreten. Zum einen ist dies auf mein Heimatbundesland und zum anderen auf das Ost-Westgefälle zurückzuführen. Da ich aus Niederösterreich komme und dadurch vermehrt Leute aus diesem Bundesland kenne, konnte ich auch dort die meistens Fragebogen verteilen. Ebenso befinden sich mein Nebenwohnsitz und die Universität in Wien, sodass es auch hier

leichter war, Fragebögen zu verbreiten. Der zweite Grund, der erklärt warum Niederösterreich und Wien besonders stark vertreten sind, liegt an dem Ost-Westgefälle welches sich über die Jahre entwickelt hat. Dies erklärte mir der Generalsekretär Seyrl während eines Telefonates. Je weiter die Region von Wien entfernt liegt, desto schwächer ist das Interesse am American Football. Eine Ausnahme bilden hier sicher die „Swarco Raiders“ aus Tirol und die „Projekt Spielberg Graz Giants“ aus der Steiermark, die zu den Traditionsclubs in Österreich zählen.

7.2 Diskussion der Ergebnisse vom Einstieg in die Sportart

In diesem Unterkapitel werden die Ergebnisse aus dem Kapitel 5.3 genauer untersucht und interpretiert. Hier wurden die Gründe für den Beginn mit dem American Football ermittelt und nach der Vorstellung, welche die Teilnehmer vor dem Beginn der Sportart hatten, erfragt.

7.2.1 Einstieg in die Sportart

Für 62% der TeilnehmerInnen waren Freunde einer der ausschlaggebenden Gründe für den Einstieg in die Sportart. Jedoch auch die Medien und die Familie sind wesentliche Aspekte, die nicht vernachlässigt werden sollten. 31% (Medien) beziehungsweise 20% (Familie) der SpielerInnen gaben diese Gründe an. Die Gründe „Sportveranstaltung“, „Schule“ und „Zufälliges Beobachten auf einem öffentlichen Platz“ spielen eher untergeordnete Rollen bei den Gründen für den Einstieg in die Sportart American Football. Die Universität als Grund für den Beginn gab erstaunlicherweise niemand an.

Da hier bewusst eine Mehrfachnennung möglich war, ist es nicht möglich den einen Grund für den Beginn herauszukristallisieren, jedoch ist es sehr wahrscheinlich, dass mehre Gründe gemeinsam zu dem Entschluss für den Einstieg führen. Außer Frage steht jedoch, dass bei der Mehrheit der Teilnehmer die Freunde alleine oder gemeinsam mit anderen Gründen bedeutsam waren. Dieses Ergebnis wurde auch bei anderen Diplomarbeiten festgestellt, die sich mit den Motiven in diversen Sportarten beschäftigen (Vgl. Pokomandy, 2014; Rockenschaub, 2015; Weghaupt, 2015).

Auch die Medien stellen bei den Arbeiten von Pokomandy (2014) und Weghaupt (2015) einen triftigen Grund dar, um mit der Sportart zu beginnen. Dies dürfte vor allem dem TV Sender Puls 4 zu verdanken sein, der regelmäßig Live Übertragungen der Spiele aus der

NFL zeigt. Den Superbowl 50 verfolgten bis zu 110.700 Fans live auf Puls 4 (N.N. Super Bowl 50 beschert PULS 4 Topquoten, 2016).

Dass die Universität bei keinem der Grund für den Einstieg in die Sportart war, verwundert doch ein wenig, da gerade USI-Kurse oftmals einen sehr einfachen Einstieg in Sportarten bereitstellen können. Auch bei der Untersuchung von Rockenschaub (2015) wurde die Universität von keinem Fußballer als Grund für den Einstieg angesehen.

7.2.2 Vorstellung von der Sportart

Die Frage, ob bereits vor dem Einstieg in die Sportart American Football ein gewisses Bild vorhanden war, beantworteten 35,7% der Teilnehmer mit Ja und 64,3% der Teilnehmer verneinten dies. Das könnte daran liegen, dass es sich beim American Football um eine Randsportart handelt, die dementsprechend in Österreich wenig mediale Präsenz genießt. Zwar wurde im letzten Kapitel der TV-Sender Puls4 erwähnt, jedoch ist dies auch der einzige Sender, der Spiele überträgt. Des Weiteren wird man mit populären Sportarten meist schon in der Schule oder anderen Institutionen konfrontiert. Auch dies ist beim American Football nicht der Fall.

Auch bei anderen Arbeiten konnte ähnliche Ergebnisse festgestellt werden. (Vgl. Macher, 2016; Rockenschaub (2015). Macher (2016) stellt in ihrer Diskussion der Ergebnisse die Vermutung an, dass die Frage vielleicht falsch verstanden worden sei und die TeilnehmerInnen glaubten, dass sich diese Frage auf genaue Strukturen und das Regelwerk bezögen.

Von den 35% der SpielerInnen, die bereits eine Vorstellung hatten, musste nur einer seine Vorstellung komplett revidieren. Bei knapp der Hälfte der Personen (18,6%) wurde das Bild komplett bestätigt. Diese Personen verbanden bereits vor dem Einstieg die Begriffe „Teamgeist“, „Taktik“ und „körperliche Anstrengung“ mit der Sportart American Football.

7.3 Diskussion von der Ausübung der Sportart

In diesem Kapitel der Diskussion beziehen sich die Fragen auf das Training, die Erfahrung, die Selbsteinschätzung, die Leistungsstufe, Wettkämpfe und die Ausübung weiterer Sportarten.

7.3.1 Erfahrung mit American Football

Wie bereits die Analyse der Häufigkeit in Bezug auf die Erfahrung, gemessen in Jahren in Kapitel 6.4.1 zeigt, ergab die Berechnung einen Mittelwert von 5,9 Jahren (SD: 5,7). Jedoch gab es einen Spieler der bereits seit 33 Jahren Football spielt. Ein Spieler übte die Sportart seit weniger als einem Jahr aus. 45,7% der Personen spielen 1 bis 3 Jahre Football.

Da es sich bei dieser Sportart um eine relativ junge handelt, zumindest in Österreich, und es in den letzten Jahren laut dem Generalsekretär vom AFBÖ zu einem Boom bei den Mitgliederzahlen gekommen ist, ist plausibel, dass die größte Gruppe von den TeilnehmerInnen gestellt worden ist, die eine Erfahrung von 1 bis 3 Jahren vorweisen können. Bemerkenswert ist sicherlich, dass es einen Spieler gibt, der über 30 Jahre American Football spielt. Hierbei muss es sich entweder um eine Person handeln, die kurz nach den Anfängen in Österreich zu spielen begonnen oder diese Sportart schon in einem anderen Land ausgeübt hat.

7.3.2 Anzahl der Trainingsmonate

Die Analyse der Verteilung der Häufigkeiten hinsichtlich der Anzahl der Trainingsmonate ergab einen durchschnittlichen Wert von 10. Der Großteil der der Befragten (72,9%) gab an, zwischen 10 und 12 Monaten in die Sportart zu investieren. 7 bis 9 Monate wurden von 21,7% der SpielerInnen angegeben. Wobei sich die Anzahl der Monate nicht nur auf die Saison bezieht, sondern auch auf die Vorbereitungszeit, die in dieser Erhebung nicht explizit erfragt wurde.

7.3.3 Dauer und Intensität der Trainingseinheit

Der Durchschnitt der TeilnehmerInnen trainiert 110 Minuten pro Einheit. Rund 18% der SportlerInnen verbringen 60 bis 90 Minuten mit dem Training, wohingegen 70% zwischen 90 und 120 Minuten pro Training investieren. Mehr als zwei Drittel der Teilnehmer (72,9) gaben an, mit hoher Intensität zu trainieren. 25,6% gaben an mit mittlere Intensität zu trainieren und 1,6% mit leichter Intensität. Die Angaben der SpielerInnen lassen darauf schließen, dass es sich beim American Football um eine Sportart handelt, die mit intensiven Training einhergeht und somit eine Grundvoraussetzung für den sportlichen Erfolg darstellt. Jedoch muss erwähnt werden, dass die Intensitätsskala im Fragebogen nicht genauer beschrieben wurde und keine Kennwerte für die einzelnen Abstufungen angeben wurden, sodass jede Person selbst die Bereiche definiert hat.

7.3.4 Anzahl der Trainings/ pro Woche

Die Berechnung des Mittelwertes ergab einen Wert von 2,5 Trainings pro Woche (SD: 1,1). Dies bestätigt sich auch bei der Untersuchung der Gruppen. Die größte Gruppe mit 50 TeilnehmerInnen gab an, durchschnittlich 2-mal in der Woche zu trainieren oder zu spielen. 42 SpielerInnen gehen 3 mal in der Woche auf Training oder bestreiten ein Spiel. 10% der Befragten gab an 4 mal in der Woche Zeit für American Football zu investieren.

Die Werte setzten sich sowohl aus Trainings als auch aus Spielen zusammen, weshalb es vielleicht erschaunt, dass bei einem regelmäßigen Betrieb nur einmal in der Woche trainiert wird und einmal pro Woche ein Spiel stattfindet. Jedoch muss festgehalten werden, dass in den meisten Ligen die Spiele nicht wöchentlich stattfinden, sondern ein größeres Zeitintervall vorherrscht.

7.3.5 Angaben zur Leistungsstufe und die Einschätzung des Eigenkönnens

Die Stichprobe setzt sich laut den Angaben der Befragten hauptsächlich aus mäßig Fortgeschrittenen (33,3%) und Fortgeschrittenen (40,3%) zusammen. Dies deckt sich ungefähr mit den Angaben zur Leistungsstufe, da ca. 46,5% der TeilnehmerInnen in der AFL und Division I spielen, welche die beiden höchsten Ligen darstellen.

7.3.6 Teilnahme an Wettkämpfen

Gut die Hälfte der ProbandInnen nimmt an nationalen Wettkämpfen oder Turnieren teil. Demgegenüber stehen 16% die momentan gar kein Spiel bestreiten. 11% spielen auch bei internationalen Bewerben mit. Daraus ergibt sich, dass sich wohl viele in Teams befinden die an einer Meisterschaft teilnehmen und einige in Teams die nebenbei noch in europäischen Bewerben vertreten sind.

7.3.7 Ausübung zusätzlicher Sportarten

69% der TeilnehmerInnen gaben an, neben dem American Football noch weitere Sportarten auszuführen. Demgegenüber stehen 31% die ausschließlich diese Sportart betreiben. An erster Stelle bei den weiteren Sportarten kam das Fitnesstraining, dass 53,5% angaben nebenbei zu betreiben. Mit 34,9% folgt der Wintersport auf Platz 2 und an dritter Stelle mit 20,2% andere Mannschaftssportarten.

Wie der Vergleich mit anderen Arbeiten zeigt, wird neben der eigenen Sportart auch gerne Wintersport betrieben. Auch das Fitnesstraining steht bei diesen beiden Arbeiten relativ

weit oben auf der Liste der nebenbei ausgeübten Sportarten. (Vgl. Rockenschaub, 2015; Macher, 2016).

Dass beim American Football das Fitnesstraining auf über 50% kommt, verwundert nicht weiter, da es sich hierbei um einen physisch sehr anspruchsvollen Sport handelt, die viel Athletik und Kraft erfordert.

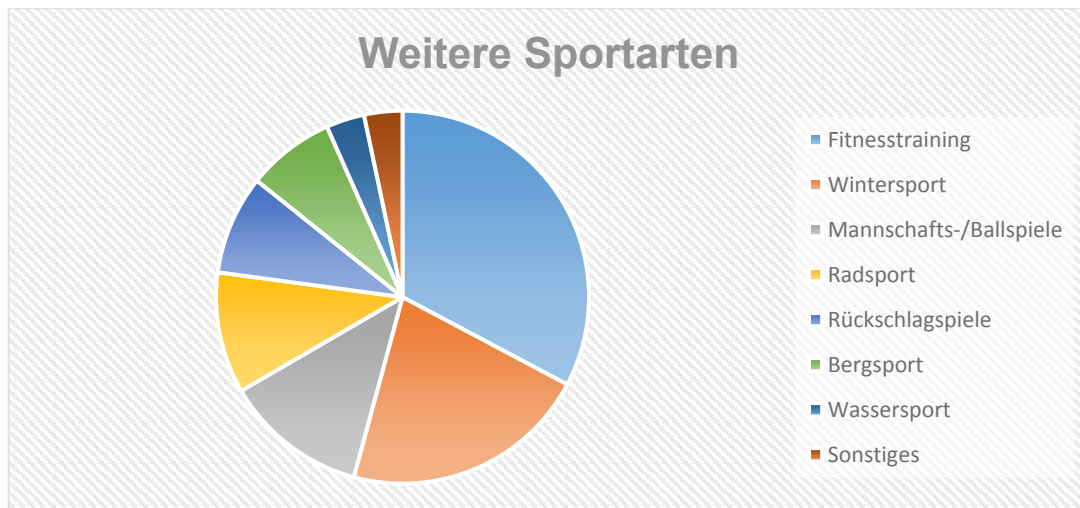


Abb. 3 Verteilung der zusätzlich zum American Football ausgeübten Sportarten (Rang 1-8)

7.4 Diskussion der Faktorenanalyse

Die konfirmatorische Faktorenanalyse ergab 7 Faktoren, in denen alle Items so verteilt waren, wie es auch im BMZI der Fall war. Daraus resultiert, dass die Faktoren dieser Analyse mit den Faktoren des BMZI übereinstimmen. Hierbei wurde das Augenmerk zunächst auf den kritischen Bereich „Aktivierung/Freude“, welche bei mehreren Untersuchungen mit dem Bereich „Ablenkung/ Katharsis“ eine gemeinsame Kategorie bildete, gelenkt. (Lehnert, Sudeck, & Conzelmann, 2011). Dieses Problem ergab sich, da Lehnert et al. (2011, S.157) versuchten die negative Erholungskomponente (Ablenkung/Katharsis) von der positiven Komponente (Aktivierung/ Freude) zu trennen. Gabler (2002) hatte diese beiden Komponenten noch unter Erholung zusammengefasst.

Dies bestätigte sich auch bei der Durchsicht mehrerer Diplomarbeiten, die sich ebenfalls mit sportartspezifischen Motiven beschäftigten und das BMZI in ihren Fragebögen verwendeten. In vielen Fällen ergab die Faktorenanalyse 6 Faktoren, wobei Items aus den Kategorien „Ablenkung/ Katharsis“ und „Aktivierung/ Freude“ zusammengelegt wurde (Vgl. Macher, 2016; Rockenschaub, 2015; Weghaupt, 2015).

Die Vermutung, dass die konfirmatorische Faktorenanalyse auch in dieser Arbeit zu einer Zusammenlegung der Faktoren „Aktivierung/ Freude“ und „Ablenkung/ Katharsis“ führen würde, konnte sich nicht bestätigen. Die Analyse ergab, dass sich alle 24 Items, welche getestet wurde, nach der Faktorenanalyse in den vorgesehenen Kategorien befanden.

Anschließend wurde das BMZI noch um Items erweitert, die von anderen Arbeiten stammten oder von mir selbst konstruierten wurden. Dies war wichtig, um die sportartspezifischen Eigenheiten abfragen zu können. Viele neugeformte Items, die ursprünglich die Motivkategorien des BMZI aufstocken sollten, konnten sich bei der Faktorenanalyse nicht halten, sodass der BMZI weitestgehend unberührt blieb. Lediglich der Motivbereich „Wettkampf/ Leistung“ konnte um zwei Items erweitert werden. Lehnert et al. (2011) merken in ihrer Diskussion auch an, dass der Bereich „Wettkampf/ Leistung“ je nach Zielgruppe erweitert werden könne. Von den Motivbereichen, die nicht aus dem BMZI stammen, konnten sich die Faktoren „Flow-Zustand“, „Vorbild“, „Herausforderung“ und „Natur“ halten.

7.5 Diskussion der Motive beim American Football

In dieser Arbeit ging es hauptsächlich darum, die Motive herauszukristallisieren, welche für die Ausübung der Sportart American Football verantwortlich sind. In diesem Kapitel soll nun näher auf die Ergebnisse der Auswertung eingegangen werden und die Unterschiede mit Arbeiten andere Studierende und der Literatur verglichen werden.

Wie die Tabelle im Kapitel 6.5 zeigt, wiesen besonders die Items aus den Kategorien „Wettkampf/ Leistung“ und „Herausforderung“ hohe Mittelwerte auf. Auf Rang 1 mit einem Mittelwert von 4,53 (SD: 0,8) befindet sich das Item „weil mich die Kombination aus Taktik und Körpereinsatz fasziniert“. Dieses Item wurde nach Rücksprache mit mehreren American Footballern konstruiert und in die Motivliste aufgenommen. Generell fällt auf, dass unter den ersten 10 Items mit den höchsten Mittelwerten gleich vier aus dem Motivbereich „Herausforderung“ zu finden sind. Hierbei handelt es sich um eine neue Kategorie, die im Rahmen dieses Forschungsprojektes entstand und so das Berner Motiv- und Zielinventar erweiterte.

Auch Gabler (2002) kam zu dem Ergebnis, dass die Bedeutung von Motivgruppen bei einzelnen Sportarten variiert. So stellt er fest, dass bei Ballsportarten wie Tennis und Fußball die Motive, die auf Wettkampf und Leistung bezogen waren, höhere Mittelwerte aufwiesen als bei Ausdauersportarten wie Schwimmen oder Laufen (Gabler, 2002). Auch

bei den Werken von Rockenschaub (2015) und Kofler (2015), die sich mit sportartspezifischen Motiven in Bezug auf Fußball auseinandersetzen, konnte dieser Effekt nachgewiesen werden.

Sehr hohe Mittelwerte wiesen auch die Items „um einen Teil zum Mannschaftlichen Erfolg beizusteuern“ auf Rang 2 und „um mit der Mannschaft großes zu erreichen“ auf Rang 5 auf. Diese beiden Items stehen nicht nur mit der Komponenten Leistung und Wettkampf in Verbindung sondern knüpfen auch an den Wunsch an, der Mannschaft zu helfen beziehungsweise gemeinsam mit ihr etwas zu erreichen an. Sodass auch eine soziale Komponente miteinbezogen wird.

Lediglich zwei Items aus anderen Kategorien konnten sich unter den ersten 10 behaupten. Hierbei handelt es sich um die Items „weil American Football viel mehr als nur den Sport vermittelt“ auf Rang 8 und „weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind“ auf Rang 9. Diese Items befinden sich in den Motivbereichen „Regelspezifisches und Philosophisches (Lifestyle)“ beziehungsweise in der Kategorie „Flow-Zustand“. Es war zu erwarten, dass das Item „weil American Football viel mehr als nur den Sport vermittelt relativ weit oben zu finden ist, da dies nahezu auf jede Sportarten zutrifft und gerade American Football viele Eigenschaften verkörpert, die in unsere Lebenswelt verankert sind, wie zum Beispiel Wettkampf, Disziplin und Zusammenhalt.

Erstaunlicherweise befinden sich die Items aus der Kategorie „Kontakt“ eher im Mittelfeld der Tabelle jedoch weisen die Items „wegen dem Zusammenhalt in der Gruppe“ und „weil ich mich in der Gruppe wohlfühle“ noch hohe Mittelwerte über 4,0 auf, dagegen verringern sich die Mittelwerte bei den anderen Items aus dieser Gruppe stetig. Diese Kategorie hätte ich weiter oben erwartet, da die soziale Komponente beim American Football normalerweise einen sehr hohen Stellenwert besitzt und auch von sehr vielen ProbandInnen angegeben wurde, die in ihrer Vorstellung vom American Football bestätigt wurden.

Auch Gabler (2002) erwähnt in seinem Buch, dass bei Mannschaftssportarten die sozialen Kontakte einen hohen Stellenwert genießen. Ebenso konnte dies bei Arbeiten von Studierenden beobachtet werden (Vgl. Rockenschaub, 2015; Kofler, 2015). Die Ergebnisse dieser Befragung in Bezug auf Kontakt sind eher mit den Resultaten von Weghaupt (2015) der sich mit dem Snowboardsport beschäftigt, zu vergleichen, bei dem die Items aus dieser Gruppe ebenfalls eher im Mittelfeld zu finden sind. Auch das Item „Freude an der

Bewegung“ auf Rang 28 ist ziemlich genau in der Mitte der Tabelle zu finden, welches jedoch von TeilnehmerInnen anderer Befragungen wesentlich weiter oben gelistet wurde (Vgl. Gabler, 2002; Macher, 2016; Weghaupt, 2015).

Am Schluss der Tabelle finden sich die Items aus den Kategorien „Figur/ Aussehen“ und „Vorbild“, welche die Ränge 54 bis 59 bekleiden. Hierbei ist davon auszugehen, dass diese Kategorien eher nicht als Grund für die Ausübung vom American Football gesehen werden. Für den Vergleich mit den Ergebnissen Gablers (2002) mussten zuerst die Mittelwerte aus den Kategorien „Figur/Aussehen“ und „Fitness/ Gesundheit“ vereint werden, da Gabler diese Motivgruppe gemeinsam unter den Punkt „Fitness“ behandelte. Jedoch auch gemeinsam mit der Fitnesskomponente belegten die Items aus „Figur/ Aussehen“ die letzten Plätze der Tabelle. Dies deckt sich mit der Arbeit Gablers (2002) da die Kategorie „Fitness“ in seiner Forschung bei Ballsportarten ebenfalls niedriger bewertet wurde.

Zusammenfassend sind vor allem leistungs- und wettkampfbezogenen Motive ausschlaggebend für die Ausübung von American Football. Sicherlich spielt auch der Kontakt eine wesentliche Rolle, da neben den eigentlichen Items aus dieser Kategorie auch die Items „um einen Teil zum mannschaftlichen Erfolg beizusteuern“ und „um mit der Mannschaft großes zu erreichen“ aus den Bereichen Leistung und Herausforderung soziale Elemente enthalten. Auch zwei gruppenbezogenen Items aus dem Motivbereich „Kontakt“ konnten sich unter den ersten 20 halten, jedoch der Rest war eher im mittleren Bereich zu finden. Gerade bei Items wie „um dabei Freunde/ Bekannte zu treffen“ und „um etwas in einer Gruppe zu unternehmen“ hätte ich weiter oben erwartet. Wenn man die positiven und negativen Erlebnisse betrachtet, fällt jedoch auf, dass soziale Interaktionen in den Antworten omnipräsent waren. Wobei nicht nur positive Antworten gegeben wurden sondern auch negative, die mit Ausgrenzung und Verspottung zu tun hatten. Das Aussehen und die Figur wurden von den TeilnehmerInnen eher abgelehnt. Die Items aus diesem Motivbereich zählen definitiv nicht zu den Gründen, warum die Personen mit American Football angefangen haben. Ebenfalls kann die Kategorie „Vorbilder“ als eher bedeutungslos für die Ausübung dieser Sportart angesehen werden. Auch bei den Ergebnissen von Rockenschaub (2015) und Gabler (2002) spiegelt sich dies wieder, da bei Rockenschaub ebenfalls diese beiden Motivbereiche den letzten Platz belegen und bei Gabler diese Motive eher bei TeilnehmerInnen, die Ausdauersportarten und dem Gymnastiksport betrieben, bedeutsam sind (Vgl. Gabler, 2002; Rockenschaub, 2015).

7.6 Diskussion der Hypothesen

In diesem Teil der Arbeit werden schlussendlich die Hypothesen, die zu Beginn dieser Arbeit aufgestellt wurden, diskutiert und mit den Ergebnissen anderen Diplomarbeiten im Zuge dieses Forschungsprojektes früheren Arbeiten verglichen.

7.6.1 Unterschiede des Geschlechts hinsichtlich der Motive

Um der Frage nachzugehen, ob es einen Unterschied zwischen dem Geschlecht und den Motiven gibt wurde ein T-Test für unabhängige Stichproben angewandt. Die Hypothesen für diese Frage lauteten:

H1: Es gibt einen Unterschied beim Geschlecht hinsichtlich der Motive.

H0: Es gibt keinen Unterschied beim Geschlecht hinsichtlich der Motive.

Wie in der Tab. 25 ersichtlich, konnte die Annahme nicht bestätigt werden, dass sich Männer und Frauen hinsichtlich der Motive unterscheiden. Bei genauer Betrachtung der Mittelwerte lässt sich ein Unterscheid in den Kategorien „Wettkampf/Leistung“ ($w=3,7$; $SD: 1,1$; $m=4,2$; $SD: 0,7$), „Herausforderung“ ($w=3,7$; $SD: 1,2$; $m=4,2$; $SD: 0,8$) und „Ästhetik/ Freude“ ($w=3,6$; $SD:1,1$; $m=3,1$; $SD: 1,1$) noch am ehesten ausmachen, jedoch reichen diese Unterschiede nicht aus um von einer Signifikanz zu sprechen. Bei den anderen Motivbereichen gibt es noch geringer Abstände zwischen den Mittelwerten, sodass man anhand dieser Daten davon ausgehen kann, dass Männer und Frauen aus den gleichen Beweggründen American Football spielen, wenn auch Männern die drei zuvor erwähnten Motivbereiche etwas wichtiger zu sein scheinen. Jedoch muss hier auf die geringe Anzahl der weiblichen TeilnehmerInnen verwiesen werden, die nur etwa 10% der Stichprobe ausmachen.

7.6.2 Unterschiede in Bezug auf die Vorstellung und Motiven

Auch bei der Frage nach dem Unterschied zwischen den Befragten bezüglich der Vorstellung und den Motiven wurde ein T-Test mit unabhängigen Stichproben durchgeführt. Zuvor wurde folgende Hypothese aufgestellt:

H1: Es besteht ein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die vor der Ausübung der Sportart American Football ein gewisses Bild im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

H0: Es besteht kein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die vor der Ausübung der Sportart American Football ein gewisses Bild im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

Wie die Überprüfung der Hypothese in Tab. 26 zeigt, konnte kein Unterschied zwischen den Personen gefunden werden, die bereits eine gewisse Vorstellung vom American Football hatten und denen, die keine hatten. Auch bei der nachträglichen Betrachtung der Mittelwerte, zeigte sich, dass sich die Mittelwerte der beiden Gruppen sehr ähnelten. Deshalb kann die Annahme nicht bestätigt werden, dass sich die Motive in Bezug auf die Vorstellung der TeilnehmerInnen unterscheiden. Somit spielt es für die Motive keine Rolle, ob jemand bereits eine Vorstellung von der Sportart hatte oder nicht

7.6.3 Unterschiede bei den Motiven in Bezug auf weitere Sportarten

In Kapitel 5.6.3 sollte die Frage geklärt werden ob sich die Motive zwischen den TeilnehmerInnen unterscheiden, die neben dem American Football noch weiterer Sportarten ausüben. Folgende Hypothese wurde mittels einer einfaktoriellem Varianzanalyse mit einem Post-Hoc-Test nach Sheffé überprüft:

H1: Es besteht ein Unterschied bei den Motiven, hinsichtlich der Personen, die weitere Sportarten neben dem American Football betreiben und jenen, die keine andere Sportart ausüben.

H0: Es besteht kein Unterschied bei den Motiven, hinsichtlich der Personen, die weitere Sportarten neben dem American Football betreiben und jenen, die keine andere Sportart ausüben.

Die Analyse im Kapitel 6.6.3 ergab, dass es keinen signifikanten Unterschied zwischen den Personen gibt, die zusätzlich noch Sportarten ausüben und denen, die sich nur mit American Football beschäftigen. Somit wird in diesem Fall die Nullhypothese beibehalten.

7.6.4 Unterschied bei den Motiven in Bezug auf die Leistungsklasse

Um der Frage nachzugehen, ob sich die Motive hinsichtlich der Leistungsklasse in der die TeilnehmerInnen spielen unterscheiden wurde eine einfaktoriellem Varianzanalyse mit dem Post-Hoc-Test nach Scheffé durchgeführt.

H1: Die TeilnehmerInnen unterscheiden sich hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen und den Motiven.

H0: Es gibt keinen Unterschied zwischen den TeilnehmerInnen hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen und den Motiven.

Bei der Betrachtung der Ergebnisse aus dem Kapitel 6.6.4 zeigte sich, dass die Kategorie „Identität“ einen signifikanten Unterschied bezüglich der Leistungsstufe aufwies, sodass hier die Alternativhypothese zur Anwendung kommt. Nach Durchführung einer Scheffé-Post-Hoc Tests wurde deutlich, dass sich die Spieler aus der Division 3 von den Spielern aus der Division 1 und der AFL hinsichtlich des Motivbereiches unterscheiden. Den Division 3 Spielern sind der Aufbau von „Selbstvertrauen durch American Football“ oder „Verantwortung im Spiel zu übernehmen“ nicht so wichtig wie beispielsweise AFL Spielern. Interessanterweise ist der Mittelwert der Spieler aus der Div. 3 (MW:2,5; SD: 0,9) generell am niedrigsten in Bezug auf die „Identität“. Wobei erwähnt werden sollte, dass diese Kategorie allgemein sehr niedrige Mittelwert aufweist und keine so wichtige Rolle bei der Ausübung der Sportart spielt. Für die anderen Kategorien wird die Nullhypothese beibehalten und die Alternativhypothese verworfen.

7.6.5 Unterschied bei den Motiven hinsichtlich der Einschätzung des Eigenkönnen

Wie in Kapitel 6.6.5 zu betrachten wurde auch bei der Unterschiedsberechnung zwischen dem Eigenkönnen und den Motiven eine einfaktorielle Varianzanalyse mit dem Post-Hoc-Test nach Scheffé vorgenommen.

H1: Es besteht ein Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der TeilnehmerInnen hinsichtlich ihres Könnens und den von ihnen gewählten Motiven.

H0: Es gibt keinen Unterschied zwischen der Selbsteinschätzung der TeilnehmerInnen hinsichtlich ihres Könnens und den von ihnen gewählten Motiven.

Bei der Analyse der Anova stellte sich heraus, dass die 3 Kategorien „Fitness/ Gesundheit“, „Figur/ Aussehen“ und „Wettkampf/ Leistung“ in Bezug auf das Eigenkönnen signifikante Unterschiede aufwiesen. Nach Betrachtung des Post-Hoc-Testes zeigt sich, mäßig Fortgeschrittenen ist der Fitness und Gesundheitsaspekt wichtiger als den ExpertInnen. Dieser Aspekt spielt bei den ExpertInnen eine sehr geringe Rolle und wurde bei der Beantwortung der Fragen eher negiert (MW:2,6).

Die Tab. 30 zeigt deutlich, dass sich die Anfänger signifikant von den anderen Könnensstufen in Hinblick auf den Motivbereich „Wettkampf/ Leistung“ unterscheiden. Die Untersuchung ergab, dass den Anfängern der Wettkampf nicht so wichtig ist, wie den

mäßig Fortgeschrittenen, Fortgeschrittenen und Experten. Dies dürfte erst im Laufe der Zeit mit der Verbesserung der eigenen Fähigkeiten einhergehen

Der Post-Hoc-Test ließ im Gegensatz zur Varianzanalyse keine signifikanten Unterschiede in der Kategorie „Figur/ Aussehen“ erkennen, sodass nicht festgestellt werden kann, welche Könnensstufen sich im speziellen genauer unterscheiden.

7.6.6 Zusammenhang zwischen dem Alter und den Motiven

Mittels einer Überprüfung der Korrelation nach Pearson sollte der Frage nachgegangen werden, ob sich das Alter auf Motive der TeilnehmerInnen auswirkt. Hierzu wurde folgendes Hypothesenpaar gebildet:

H1: Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Alter und den, von den ProbandInnen gewählten Motiven.

H2: Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Alter und den, von den ProbandInnen gewählten Motiven.

Es konnte ein Zusammenhang zwischen dem Alter und den Kategorien „Kontakt“, „Ablenkung/ Katharsis“, „Flow-Zustand“ und „Identität“ nachgewiesen werden. Alle Kategorien zeichneten sich durch eine negative Signifikanz aus, sodass angenommen werden kann, dass diese Motivebereiche im Alter nicht mehr so wichtig sind beziehungsweise im Alter an Bedeutsamkeit verlieren. Je älter die SpielerInnen werden, desto weniger Anerkennung und sozialer Kontakt wird gesucht. Auch die Ablenkung von anderen Dingen und das Ausblenden der Umwelt ist ihnen nicht so wichtig wie jüngeren Spielern.

7.6.7 Zusammenhang zwischen den Motiven und der Erfahrung

Um die Frage zu beantworten, ob die Erfahrung gemessen in Jahren die Bedeutung der Motive beeinflusst wurde wieder der Korrelationskoeffizient nach Person berechnet. Anbei die vorangegangene Hypothese:

H1: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der über die Jahre angehäufte Erfahrung in Bezug auf die Subskalen.

H0: Es gibt keinen ein Zusammenhang zwischen der über die Jahre angehäufte Erfahrung in Bezug auf die Subskalen.

Die Analyse ergab, dass nur bei der Kategorie „Fitness/ Gesundheit“ ein signifikanter Unterschied festgestellt werden konnte. Dies verwundert doch sehr, da das Pearson r einen negativen Wert aufweist und so daraus geschlossen werden kann, dass die Fitness und die Gesundheit älteren SpielerInnen nicht mehr so wichtig ist.

Eventuell verbanden die jüngeren Spieler die Items aus „Fitness/ Gesundheit“ auch mit dem Wunsch frei von Verletzungen zu bleiben, sodass ihnen die Gesundheit in Bezug auf die Sportausübung wichtiger ist als den älteren Spielern, bei denen im Gegenzug die Angst vor Verletzungen nicht mehr so groß ist. Jedoch handelt sich hier nur um eine äußerst vage Vermutung.

Es konnte auch keine Parallelen zwischen dem Alter und der Erfahrung in Bezug auf die Motive festgestellt werden, was mich ein wenig überraschte, jedoch muss ein älterer Spieler nicht zwingend mehr Erfahrung aufweisen, wie dies auch in anderen Sportarten zu beobachten ist (Vergleiche Pokomandy, 2014; Weghaupt, 2015).

7.6.8 Zusammenhang zwischen den Motiven und der Trainingshäufigkeit pro Woche

Die letzte Zusammenhangsüberprüfung die vorgenommen wurde, sollte klären, ob sich die Anzahl der Trainings pro Woche auf Bedeutsamkeit der Motive für die TeilnehmerInnen auswirkt. Für die Überprüfung des folgenden Hypothesenpaares wurde wieder der Korrelationskoeffizient nach Pearson berechnet:

H1: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.

H0: Es gibt kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.

Die Ergebnisse bestätigen die Annahme nicht, dass SpielerInnen die öfters in Woche trainieren bestimmte Motivbereiche als wichtiger ansehen, als jenen die weniger häufig trainieren. Somit wird für alle Kategorien die Nullhypothese beibehalten.

7.6.9 Diskussion der positiven und negativen Erlebnisse

Wie in Kapitel 5.7 skizziert, gibt es viele positive und negative Erlebnisse, welche die Befragten im Laufe der Zeit in Zusammenhang mit American Football erlebt haben. Für viele war zum ersten Mal einen Touchdown zu erzielen ein besonderer Moment, der ihnen

im Gedächtnis geblieben ist. Auch Erfolge und gute Leistungen waren für einige ein schöner Erlebnis. Die Weiterentwicklung der physischen und psychischen Leistungsfähigkeit ist bei mehreren Spielern eine positive Erfahrung, welche sie durch American Football erleben durften. Jedoch was für viele American Football eigentlich erst ausmacht, ist die soziale Komponente. Egal ob es jetzt um das gemeinsame Erreichen eines Zieles ist, der Teamgeist oder das jeder egal, welche körperlichen Voraussetzungen er mitbringt, einen Platz im Team hat. Diese soziale Komponente blieb fielen positiv in Erinnerung.

Im Gegenzug gibt es aber natürlich auch negative Erlebnisse, die sich bei den SpielerInnen eingebrannt haben. Verletzungen wurden mit Abstand am häufigsten genannt. Die Gefahr verletzt zu werden, nehmen die Befragten in Kauf, jedoch hatten viele der Befragten schon mit teils schweren Verletzungen zu kämpfen, die sie im Hinterkopf behielten. So wie der Erfolg und gute Leistungen unter den positiven Erlebnissen zu finden sind, wurden auch Niederlagen und schlechte Leistungen oft als Beispiele für negative Erlebnisse genannt. Etwas verwunderlich waren mehrere Aussagen über die fehlende Unterstützung von TeamkollegInnen oder TrainerInnen. Einige SpielerInnen meinten, nicht im Team akzeptiert und verspottet worden zu sein beziehungsweise von TrainerInnen als nicht gut genug befunden worden zu sein. Dies widerspricht den Aussagen über positive Erlebnisse, jedoch ist die Stichprobe nicht groß genug, um feststellen zu können, ob diese Problematik öfters auftritt oder nur bei einigen TeilnehmerInnen dieser Befragung.

8 Schlussfolgerung

Das Kernthema dieser Arbeit lag in der Erforschung der Motive, welche American FootballspielerInnen antreiben, dieser Sportart nachzugehen. Zusätzlich zu den Motiven, wurden auch die soziodemographischen Daten, der Grund für den Einstieg in die Sportart, sowie positive beziehungsweise negative Erlebnisse abgefragt.

Generell orientiert sich der Fragebogen am Berner Motiv- und Zielinventar von Lehnert et al. (2011) welches eigentlich zur Erfassung der Motive von Gesundheits- und

Freizeitsportlern konstruiert wurde, um in weiterer Folge ein besseres Bewegungsangebot für diese Gruppe zu schaffen. Das BMZI enthält 24 Items, die in verschiedene Motivbereiche zu finden sind (Siehe Kapitel 3.4.2). Um auf die Eigenheiten der Sportart American Football eingehen zu können bedarf es jedoch zusätzlicher Items, die teils aus anderen Fragebögen und teils selbst konstruiert wurden. So entstand eine Liste von 59 Items, die in der Umfrage zum Einsatz kamen.

Die Befragung zu den Gründen für den Beginn mit American Football ergab, dass vor allem Freunde den ausschlaggebenden Faktor darstellen. Weiters spielen auch die Medien und die Familien eine wichtige Rolle.

Beim Vergleich der Mittelwerte wurde deutlich, dass vor allem Wettkampf und leistungsbezogene Motive für die SpielerInnen verhältnismäßig wichtig sind. Items aus dem Motivbereich „Herausforderung“, welche im BMZI nicht enthalten waren und diesen erweiterte, sind ein wesentlicher Grund für die Ausübung von American Football. Hierbei konnte das Item „weil mich die Kombination aus Taktik und Körpereinsatz fasziniert“ den höchsten Mittelwert aufweisen. Es wurde nach der Befragung von mehreren befreundeten American Footballspielern konstruiert, die alle getrennt voneinander ähnliche Aussagen tätigten, die mich auf die Idee für dieses Item brachten.

Auch der Motivbereich Flow-Zustand wurde von vielen als wichtiger Grund für die Ausübung der Sportart genannt. Die volle Konzentration auf das Spiel und das Ausblenden der Umgang erscheint vielen als sehr wichtig, jedoch zeigte sich bei der Hypothesenüberprüfung in Kapitel 6.6.6, dass dies eher bei jüngeren Spielern zutreffend ist.

Aussagen über die soziale Interaktion müssen mit Vorsicht betrachtet werden. Auf der einen Seite inkludieren die Items „um einen Teil zum mannschaftlichen Erfolg beizusteuern“ und „um mit der Mannschaft großes zu erreichen“, welche wie schon bei der Diskussion in Kapitel 6.5 erwähnt, ebenfalls eine soziale Komponente und auch zwei Items aus dem Motivbereich „Kontakt“ finden sich im ersten Drittel bei den Vergleichen der Mittelwerte wieder. Andererseits muss angemerkt werden, dass der Rest der Items aus dieser Kategorie eher im Mittelfeld zu finden ist. Auch die Faktorenanalyse, die in diesem Zusammenhang zugegebener Maßen nur bedingt aussagekräftig ist, weiß dem der Motivgruppe Kontakt den Platz 5 zu, sodass sie sich im Mittelfeld der 11 Bereiche wiederfindet. Bei der Betrachtung der positiven und negative Erlebnisse, die mit American

Football in Verbindung gebracht werden, wird die soziale Interaktion des Öfteren in beiden Gruppen genannt.

Grundsätzlich kann angenommen werden, dass der Kontakt eine eher wichtige Rolle bei der Ausübung von American Football spielt, was ja auch die Mittelwerte einiger Items beweisen, jedoch sind die Ergebnisse nicht so eindeutig, wie man es bei einer Mannschaftssport vermuten und in anderen Arbeit nachgewiesen wurde (Vgl.; Hochreiner, 2014; Rockenschaub, 2015).

Die Figur und das Aussehen spielen ebenso wie Vorbilder eine eher untergeordnete Rolle, sodass ich sie nicht als Gründe für das Betreiben von American Football angeben würde.

Die Befragung der Teilnehmer in Bezug auf weitere Sportarten ergab, dass viele SpielerInnen nicht nur American Football spielen. Besonders das Fitnesstraining wird von vielen nebenbei praktiziert, wobei angenommen werden kann, dass sie dies auf sich nehmen um im American Football leistungsfähiger und robuster zu werden.

Vergleich mit der Arbeit von Florian Eggbauer

Abschließend sollen noch kurz die Ergebnisse aus der Arbeit „Faszination American Football und Motive österreichischer American Footballspieler“ mit den Erkenntnis aus dieser Arbeit verglichen werden (Eggbauer, 2007). Zunächst muss erwähnt werden, dass es sich in seiner Arbeit für eine qualitative Forschungsmethode, das Interview entschieden hat. Jedoch beruht sein Leitfaden dafür auf der Klassifizierung von Gabler aus dem Jahr 2002. Da auch das BMZI (Lehnert et al., 2011) auf dem Modell von Gabler beruht, kann ein Vergleich zumindest als angebracht angesehen werden.

In Bezug auf den Einstieg in die Sportart erwiesen sich genau dieselben Gründe als ausschlaggebend wie in dieser Arbeit. Der Erstkontakt wird in der Regel durch Freunde, Familie und Medien hergestellt (Vgl. Eggbauer, 2007). Was die soziale Interaktion betrifft, weisen die Ergebnisse nur bedingt Ähnlichkeiten auf. In seiner Arbeit hat dieser Motivbereich die größte Bedeutung inne, dem in dieser Arbeit nur eingeschränkt zugestimmt werden kann. Interessanterweise veränderte sich bei den American Footballspielern aus seiner Arbeit die Form der sozialen Interaktion im Laufe der Zeit. Zuerst ging es ihnen eher um die Interaktion mit dem Gegenspieler, was mit steigender Erfahrung der Interaktion mit den Mitspielern wich. Dieses Ergebnis kann mit der vorliegenden Studie leider nicht verifiziert beziehungsweise falsifiziert werden, da nur nach den aktuellen Motiven gefragt wurde (Vgl. Eggbauer, 2007).

Jedoch auch Leistung und Wettkampf gaben mehrere Interviewpartner als Grund an, American Football zu spielen, allerdings schien ihnen die soziale Komponente wichtiger zu sein als die Leistung (Vgl. Eggbauer, 2007).

9 Ausblick

Die kleine Stichprobe, welche bei dieser Untersuchung zu Verfügung stand, kann als Kritikpunkt gewertet und sollte deshalb bei zukünftigen Untersuchungen ausgeweitet werden. Auch die Verteilung des Geschlechts ist nicht optimal, da nur wenige Spielerinnen überzeugt werden konnten, mitzumachen. Zwar könnte das Verhältnis zwischen Männern und Frauen auf die Grundgesamtheit bezogen, hinkommen, jedoch wären bei einer größeren Stichprobe, die Aussagen in Bezug auf das weibliche Geschlecht aussagekräftiger.

Gerade der Einstieg in die Sportart lieferte interessante Ergebnisse, welche vor allem für American Footballvereine von großen Nutzen sein könnte, um neue Mitglieder zu generieren. Besonders die Schule und die Universität haben noch Luft nach oben. Es würd sich anbieten, das USI-Kursangebot zu erweitern, wie es beim Flagfootball und Ultimatefrisbee der Fall ist. In der Schule könnten vermehrt American Football-Kurse als Freifächer in Schulen angeboten werden.

Eventuell sollten bei einer erneuten Überprüfung neue Items hinzugefügt werden, die sich mit dem Verletzungsrisiko auseinandersetzen, da viele negative Erlebnisse der Befragten mit dem Begriff Verletzungen verbunden waren.

Interessant wäre es auch zu beobachten, wie der Motivbereich „Kontakt“ bei anschließenden Untersuchungen in Vergleich zu anderen Kategorien abschneidet, da hier die Ergebnisse keine eindeutige Interpretation zuließen.

10 Literaturverzeichnis

- Alfermann, D., & Stoll, O. (2010). *Sportpsychologie. Ein Lehrbuch in 12 Lektionen* (3. überarbeitete Ausg.). Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
- Andrew, D. P., Pedersen, P. M., & McEvoy, C. D. (2011). *Research Methods and Design in Sport Management*. Champaign, Ill.: Human Kinetics.
- Bakker, F. C., Whiting, H. T., & van der Brug, H. (1992). *Sportpsychologie. Grundlagen und Anwendungen*. Bern: Hans Huber Verlag.
- Bowy, E., Knitter, W., & Rosenstein, M. (1988). *American Football:... vom Kick.off zum Touchdown*. Berlin: Weinmann.
- Brewer, B. W. (2009). *Sport psychology. Handbook of Sports Medicine and Science*. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell Verlag.
- Brunstein, J. (2006). Implizite und explizite Motive. In J. Heckhausen, & H. Heckhausen, *Motivation und Handeln* (S. 235-253). Heidelberg: Springer Verlag.
- Conzelmann, A., Lehnert, K., Schmid, J., & Sudeck, G. (2012). *Das Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport Anleitung zur Bestimmung von Motivprofilen und motivbasierten Sporttypen*. Bern: Universität Bern.
- Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum Press.
- Deci, E., & Ryan, R. (März 1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, S. 223-238.
- Dörr, S. (2008). *Motive, Einflussstrategien und transformationale Führung als Faktoren effektiver Führung*. München und Mering: Rainer Hampp Verlag.
- Edwards, H. (1973). *Sociology of Sport*. Homewood, IL: Dorsey Verlag.

- Eggbauer, F. (2007). *Faszination American Football - Sportbiographien und Motive österreichischer American Footballspieler*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Eid, M., Gollwitzer, M., & Schmitt, M. (2013). *Statistik und Forschungsmethoden* (3. Ausg.). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Ford, M. (1992). *Motivating humans: Goals, emotion, and personal agency beliefs*. Boston: Sage Verlag.
- Fuchs, R. (1997). *Psychologie und körperliche Bewegung*. Göttinger: Hogrefe.
- Gabler, H. (2002). *Motive im Sport*. Schorndorf: Hofmann.
- Heckhausen, H. (1974). *Motive und ihre Entstehung*. Frankfurt/Main: Fischer.
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (2006). Motivation und Handeln: Einführung und Überblick. In J. Heckhausen, & H. Heckhausen, *Motivation und Handeln* (3. Ausg., S. 1-9). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Himme, A. (2009). Gütekriterien der Messung: Reliabilität, Validität und Generalisierbarkeit. In S. Albers, D. Klapper, U. Konradt, A. Walter, & J. Wolf, *Methodik der empirischen Forschung* (S. 485-500). Wiesbaden: Gabler.
- Hochreiner, I. (2014). *Motive und Hindernisse in Ultimate Frisbee*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Howell, B. (2012). *Football*. Minneapolis: ABDO Publishing Company.
- Kofler, E. (2015). *Motive im Frauenfußball*. Universität Wien: Bachelorarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Kränzle, P., & Brinke, M. (2002). *American Football. Verständlich gemacht*. München: Coppel Verlag.
- Kreuzeder, E. (2015). *Motive in der österreichischen Hip-Hop Tanzkultur*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Lamprecht, M., & Stamm, H. (2006). *Bewegung, Sport, Gesundheit. Fakten und Trends aus der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 1992, 1997, 2002*. Neuchâtel: Bundesamt für Statistik.
- Lehnert, K., Sudeck, G., & Conzelmann, A. (2011). BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport. *Diagnostica*, 57(3), S. 146-159.

- Lienert, G. A., & Raatz, U. (1998). *Testaufbau und Testanalyse* (6. Ausg.). Weinheim: Psychologie Verlag Union.
- Macher, L. (2016). *Motive im Tennissport*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Maltby, M. S. (1997). *The origin and early development of professional football*. New York & London: Garland Publishing.
- N.N. (9. Februar 2016). *ots.at Super Bowl 50 beschert PULS 4 Topquoten*. Abgerufen am 15. Mai 2016 von http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20160209_OTS0131/super-bowl-50-beschert-puls-4-topquoten
- Nixon, H. L., & Frey, J. H. (1996). *A sociology of sport*. Belmont, California: Wadsworth Publishing.
- Ochensberger, S. (2013). *Die Entwicklung des American Football und dessen Einsatzmöglichkeiten im Unterrichtsgegenstand Bewegung und Sport*. Universität Graz: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Graz.
- Plenk, R. (1993). *All the way American Football in Österreich 1976-1993*. Klosterneuburg: American Football Bund Österreich.
- Pokomandy, T. (2014). *Motivstrukturen im Skateboarden - Motivations- und Ursachenforschung bei österreichischen Skatern und Skaterinnen*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Raithel, J. (2008). *Quantitative Forschung* (2. Ausg.). VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.
- Rheinberg, F. (2004). *Motivationsdiagnostik*. Göttingen: Hogrefe.
- Riese, J., & Reinhold, P. (2014). Entwicklung eines Leistungstests für fachdidaktisches Wissen. In D. Krüger, I. Parchmann, & H. Schecker, *Methoden in der naturwissenschaftsdidaktischen Forschung* (S. 257-268). Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.
- Roberts, G. C., Treasure, D. C., & Conroy, D. E. (2007). Understanding the Dynamics of Motivation in Sport and Physical Activity. In G. Tenenbaum, & R. C. Eklund,

- Handbook of Sport Psychology* (3. Ausg., S. 3-30). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Verlag.
- Rockenschaub, O. (2015). *Motivstrukturen im Fußball*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2007). Active human nature: Self-determination theory and the promotion and maintenance of sport, exercise, and health. In M. S. Hagger, & N. L. Chatzisarantis, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Exercise and Sport* (S. 1-22). Leeds, UK: Human Kinetics Europe.
- Schmalt, H.-D., & Langens, T. A. (2009). *Motivation*. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Sedlmeier, P., & Renkewitz, F. (2013). *Forschungsmethoden und Statistik für Psychologen und Sozialwissenschaftler* (2. Ausg.). München: Pearson.
- Vallerand, R. J. (2007). Intrinsic and Extrinsic Motivation in Sport and Physical Activity. In G. Tenenbaum, & R. C. Eklund, *Handbook of Sport Psychology* (3. Ausg., S. 59-83). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons Verlag.
- Weghaupt, D. (2015). *Snowboarden - Motive und Stellenwert im Leben der Sportler/innen*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Wuthe, I. (2004). *Public Relations zur Steigerung des Bekanntheitsgrades einer Sportart am Beispiel von American Football*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft Wien.
- Zach, I. (2004). *Sportliche Identität und Motivation im American Football: ein Vergleich österreichischer Bundesliga- und Nachwuchsspieler*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.
- Zankl, T. J. (2016). *American Football in der Schule: Ideen für den Einsatz im Unterricht*. Universität Graz: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Graz.
- Zieger, T. (2008). *Sportwerbung am Beispiel American Football: eine Analyse der Liga sowie der Trend zur Amerikanisierung*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaften Wien.

Tabellenverzeichnis

Tab. 1 Klassifizierung und Vielfalt der Motive im Sport	25
Tab. 2 Subdimensionen des Motiv- und Zielinventars sowie Itemformulierungen	27
Tab. 3 Ergebnisse der konfirmatorischen Faktorenanalyse von BMZI Items.....	47
Tab. 4 Reliabilität der BMZI Subskalen	48
Tab. 5 Kategorieneinteilung nach der Faktorenanalyse und Reliabilitätsüberprüfung	53
Tab. 6 Verteilung der Stichprobe hinsichtlich des Geschlechts.....	55
Tab. 7 Alter der TeilnehmerInnen.....	55
Tab. 8 Ausbildungsgrad der TeilnehmerInnen.....	55
Tab. 9 Wohnort der TeilnehmerInnen.....	56
Tab. 10 Gründe für den Einstieg in die Sportart American Football.....	57
Tab. 11 Häufigkeiten in Bezug auf die Vorstellung vor der Ausübung von American Football.....	58
Tab. 12 Grad der Bestätigung der Vorstellung	58
Tab. 13 Angehäufte Erfahrung gemessen in Jahren.....	61
Tab. 14 Anzahl der Trainingsmonate pro Jahr	61
Tab. 15 Anzahl der Trainings pro Woche	62
Tab. 16 Dauer der Trainingseinheit (Angaben in Minuten).....	63
Tab. 17 Intensität der Trainingseinheit	63
Tab. 18 Selbsteinschätzung des Könnens	64
Tab. 19 Angaben zur Leistungsstufe.....	64
Tab. 20 Wettbewerbsteilnahme der TeilnehmerInnen	65
Tab. 21 Angaben zu weiteren Sportarten (ja/nein)	66
Tab. 22 Angaben über weiteren Sportarte.....	66

Tab. 23 Reihenfolge der Motive (nach Mittelwert).....	67
Tab. 24 Subskalen geordnet nach dem Mittelwert	70
Tab. 25 Unterschied beim Geschlecht in Bezug auf die Motive	71
Tab. 26 Unterschied bezüglich der Motive und der Vorstellung vor Ausübung der Sportart (Reihung nach Mittelwert)	72
Tab. 27 Unterschied bezüglich der Motive und der Ausübung weiterer Sportarten	73
Tab. 28 Unterschiede bezüglich der Motive und der Leistungsklasse der SpielerInnen ...	74
Tab. 29 Ergebnisse der Scheffé-Prozedur - Vergleich Motiv "Identität" mit der Leistungsklasse	76
Tab. 30 Ergebnisse der ANOVA hinsichtlich des Unterschiedes zwischen der Selbsteinschätzung und der Motive	77
Tab. 31 Ergebnisse der Scheffé-Prozedur - Vergleich ausgewählter Motive mit dem Eigenkönnen	79
Tab. 32 Zusammenhang zwischen dem Alter und den Motivskalen.....	81
Tab. 33 Zusammenhang zwischen der Trainingszeit in Jahren und den Subskalen.....	82
Tab. 34 Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainingseinheiten pro Woche und den gewählten Motiven	83

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1 Vereinfachte Darstellung vom Überblicksmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Verhaltens nach Heckhausen & Heckhausen, 2006, S.3	18
Abb. 2 Vereinfachte Darstellung der Selbstbestimmungstheorie der Motivation von Deci und Ryan zitiert nach Alfermann & Stoll, 2010, S. 133	21
Abb. 3 Verteilung der zusätzlich zum American Football ausgeübten Sportarten (Rang 1-8)	95

Anhang

Motive beim American Football

Liebe Sportlerinnen - Liebe Sportler

Im Rahmen meiner Diplomarbeit beschäftige ich mich mit dem Thema „Motive im American Football“.

Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen dazu bewegt American Football zu spielen und welche Motive für die Ausübung dieser Sportart verantwortlich sind.

Ziel ist es, Erkenntnisse über die Situation in Österreich zu gewinnen und diese möglicherweise als Grundlage für zukünftige Initiativen der sportlichen Förderung nutzen zu können.

Da es hierbei um deine persönliche Meinung geht, gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Ebenso werden die Daten anonym und stets vertraulich behandelt. Ich bitte dich daher um ehrliche und vollständige Antworten, sodass eine verlässliche Auswertung und ein repräsentatives Ergebnis erzielt werden können. Bitte nimm dir die Zeit um den Fragebogen vollständig auszufüllen.

Für die Teilnahme an der Umfrage ist es egal, wie lange du American Football spielst . Einzige Voraussetzung ist, dass du American Football in Österreich ausübst oder hier lebst.

Nach Beendigung des Fragebogens hast du die Möglichkeit deine e-mail-Adresse anzugeben. Diese wird getrennt vom Fragebogen gespeichert (d.h. es können keine Rückschlüsse auf die Antworten gezogen werden) und dient dazu, dir die Ergebnisse der Studie zukommen zu lassen.

Bei Fragen kannst du uns gerne per Mail kontaktieren: forschung.sportpsychologie@univie.ac.at

Dauer für diesen Fragebogen: ca. 15 min

Vielen Dank für deine Mithilfe!

Mit dem Klicken auf „Weiter“, erkläre ich meine freiwillige Teilnahme an der Studie und mein Einverständnis, dass die Daten für wissenschaftliche Zwecke anonym genutzt werden können.

Diese Umfrage enthält 34 Fragen.

Persönliche Daten

[] Geschlecht *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

weiblich

männlich

[] Alter (...in Jahren) *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[] Welche ist deine höchste abgeschlossene Ausbildung? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

Pflichtschule

Lehre

Berufsbildende Schule ohne Matura

Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)

Allgemeinbildende höhere Schule

Fachhochschule

Universität

Sonstiges

Ausübung der Sportart

[]Wie viele Jahre trainierst/spielst du schon American Football? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie viele Monate im Jahr trainierst/spielst du durchschnittlich American Football? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie viele Einheiten pro Woche trainierst/spielst du durchschnittlich American Football? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie lange trainierst/spielst du American Football durchschnittlich pro Einheit (in Minuten) ? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Mit welcher Intensität trainierst/ spielst du American Football normalerweise? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

Mit niedriger Intensität

Mit mittlerer Intensität

Mit hoher Intensität

[] In welchem Bundesland trainierst/spielst du American Football? *

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

Burgenland

Kärnten

Oberösterreich

Niederösterreich

Salzburg

Steiermark

Tirol

Vorarlberg

Wien

Ich spiele American Football nicht in Österreich

[] Wo trainierst/ spielst du American Football?

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Antwort war bei Frage '9 [P6_]' (In welchem Bundesland trainierst/spielst du American Football?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]In welcher Leistungsstufe trainierst/spielst du American Football zur Zeit? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- AFL
- Division 1
- Division 2
- Division 3
- Division 4
- Sonstiges

[]Wie schätzt du persönlich dein aktuelles Können im American Football ein (unabhängig von der Leistungsstufe/Liga in der du American Football trainierst/spielst)? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Anfänger/in
- mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)
- Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)
- Experte/Expertin

[] Nimmst du aktuell an Wettkämpfen teil? Kreuze bitte den höchsten/schwierigsten Wettkampf an, den du momentan besuchst. *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- Nein
- Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe
- Regionale Wettkämpfe
- Nationale Wettkämpfe
- Internationale Wettkämpfe

Einstieg in die Sportart

[] Wodurch bist du auf American Football aufmerksam geworden? *

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

- Freunde / Bekannte
- Familie
- Schule
- (Sport-) Veranstaltung
- Universität (Lehrveranstaltung, USI-Kurs)
- Medien (Fernsehen, Internet, Zeitschrift)
- Angebot in einem Sportverein
- zufälliges Beobachten auf öffentlichen Plätzen (Park, Sportplatz, etc...)

Sonstiges:

Motive

[]

Als Kernstück der Studie möchten wir herausfinden, welche Motive dafür verantwortlich sind, dass du American Football spielst. Kreuze an, inwieweit die folgenden Aussagen auf dich zutreffen.

Ich spiele American Football... *

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... vor allem um fit zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um abzunehmen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... um mein Gewicht zu regulieren.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... wegen meiner Figur.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil ich im Wettkampf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
aufblühe.					
... um mich mit anderen zu messen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um sportliche Ziele zu erreichen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... wegen des Nervenkitzels.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um mich zu entspannen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... vor allem aus Freude an der Bewegung.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... um neue Energie zu tanken.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um Stress abzubauen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um Sport in der Natur zu treiben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um an der frischen Luft zu sein.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil ich durch meine Leistung Anerkennung bekomme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um mit der	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
Mannschaft großes zu erreichen (z.B.: Meister werden, in die nächsthöhere Liga aufzusteigen)					
... um einen Teil zum mannschaftlichen Erfolg beizusteuern	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um Selbstvertrauen aufzubauen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um Verantwortung übernehmen zu können	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um Selbstbestätigung zu erfahren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil sich jeder	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
auf seine Art und Weise verwirklichen kann					
...weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
wie die SportlerInnen in Magazinen und Filmen					
... weil ich ein/e bestimmt/e Sportler/in als Vorbild habe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil mich die Spiel- bzw. Bewegungsabläufe anderer SportlerInnen faszinieren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...um einen körperbetonten Sport auszuüben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
...um eine Sportart mit hoher Intensität auszuüben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...wegen dem Glücksgefühl während des Spieles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil sich die AthletInnen gegenseitig Feedback geben und voneinander lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...wegen dem Zusammenhalt in der Gruppe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich mich in einer Gruppe wohlfühle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
auszuführen					
...weil das Lernen neuer Spiel- bzw. Bewegungsabläufe eine Herausforderung ist, der ich mich gerne stelle	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil ich gerne meine Grenzen austeste / - um meine körperlichen Grenzen zu erfahren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...wegen dem Adrenalin-Kick	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
...weil sich SportlerInnen gegenseitig zu neuen Herausforderungen antreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um mich stetig zu verbessern (z.B. Schnelligkeit,	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
taktisches Verhalten, neue Finten, ...)					
... weil mich die Schnelligkeit des Spieles fasziniert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil mich die Kombination aus Taktik und Körpereinsatz fasziniert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil mir der Lifestyle der Footballer gefällt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil Football viel mehr als nur den Sport vermittelt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil es mir gefällt, wie man sich im Football kleidet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil mich das Sportgerät und dessen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
Flugeigenschaften fasziniert					
... um vollkommen in der Aktivität American Football aufzugehen, (in einen Flow- Zustand zu kommen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... um in einen Zustand zu kommen in dem alles herum keine Rolle mehr spielt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
... weil beim Football meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1 =
trifft
gar
nicht
zu

2

3

4

5 =
trifft
völlig
zu

Einklang sind

Motive (2)

[]Gibt es für dich Motive, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

Ja

Nein

[]Welche? *

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Antwort war 'Ja' bei Frage '16 [M2_]' (Gibt es für dich Motive, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Als du mit dem America Football begonnen hast - hattest du eine bestimmte Vorstellung davon, was dich erwartet, bzw. ein bestimmtes Bild von dieser Sportart? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

Ja

Nein

[]Beschreibe kurz dieses Bild oder diese Vorstellung.

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Antwort war 'Ja' bei Frage '18 [E2_] (Als du mit dem American Football begonnen hast - hattest du eine bestimmte Vorstellung davon, was dich erwartet, bzw. ein bestimmtes Bild von dieser Sportart?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung vom American Football im Laufe der Zeit bestätigt? *

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Antwort war 'Ja' bei Frage '18 [E2_] (Als du mit dem American Football begonnen hast - hattest du eine bestimmte Vorstellung davon, was dich erwartet, bzw. ein bestimmtes Bild von dieser Sportart?)

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	1 = gar					5 = völlig
	nicht					
	bestätigt	2	3	4		bestätigt
Mein Bild						
bzw. meine						
Vorstellung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
wurde...						

[]Möglichkeit dies genauer zu erklären:

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Antwort war '1 = gar nicht bestätigt' oder '2' oder '3' oder '4' oder '5 = völlig bestätigt' bei Frage '20 [E2_b_] (Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung vom American Football im Laufe der Zeit bestätigt? (Mein Bild bzw. meine Vorstellung wurde...)) und Antwort war '1 = gar nicht bestätigt' oder '2' oder '3' oder '4' oder '5 = völlig bestätigt' bei Frage '20 [E2_b_] (Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung vom American Football im Laufe der Zeit bestätigt? (Mein Bild bzw. meine Vorstellung wurde...)) und Antwort war '1 = gar nicht bestätigt' oder '2' oder '3' oder '4' oder '5 = völlig bestätigt' bei Frage '20 [E2_b_] (Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung vom American Football im Laufe der Zeit bestätigt? (Mein Bild bzw. meine Vorstellung wurde...)) und Antwort war '1 = gar nicht bestätigt' oder '2' oder '3' oder '4' oder '5 = völlig bestätigt' bei Frage '20 [E2_b_] (Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung vom American Football im Laufe der Zeit bestätigt? (Mein Bild bzw. meine Vorstellung wurde...)) und Antwort war '1 = gar nicht bestätigt' oder '2' oder '3' oder '4' oder '5 = völlig bestätigt' bei Frage '20 [E2_b_] (Wurde dein Bild bzw. deine Vorstellung vom American Football im Laufe der Zeit bestätigt? (Mein Bild bzw. meine Vorstellung wurde...))

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[] Seitdem du mit American Football begonnen hast, an welche POSITIVEN Erlebnisse und/oder motivierende Faktoren zu American Football kannst du dich erinnern? (keine Pflichtangabe)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[] Seitdem du mit dem American Football begonnen hast, an welche NEGATIVEN Erlebnisse und/oder demotivierende Faktoren zu American Football kannst du dich erinnern? (keine Pflichtangabe)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Andere Sportarten

[] Übst du neben dem American Football noch andere Sportarten aus? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

Ja

Nein

[] Welche Sportarten? *

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Antwort war 'Ja' bei Frage '24 [P7_]' (Übst du neben dem American Football noch andere Sportarten aus?)

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

Wintersport (Skifahren, Langlaufen, Snowboarden etc.)

Mannschafts-/Ballspiel (Basketball, Handball, Volleyball, etc.)

Bergsport (Klettern, Bergsteigen, Wandern)

Geräteturnen, Akrobatik, Slackline, Freerunning, Le Parcour, etc.

Skateboarden

Kampfsport (Judo, Karate, etc.)

Leichtathletik

Rückschlagspiele (Tennis, Tischtennis, Badminton, Squash)

Radsport (Mountainbike, Rennrad, etc.)

Surfen (Kitesurfen, Windsurfen, Wellenreiten), Segeln

Tanzsport

Golf

Wassersport (Schwimmen, Turmspringen, etc.)

Yoga, Pilates

Fitnesstraining (Krafttraining, Group Fitness)

Reitsport

Andere Sportart

[] Welche weiteren Sportarten übst du aus, die oben nicht genannt wurden? *

Beantworten Sie diese Frage nur, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:
Antwort war 'Andere Sportart' bei Frage '25 [P7_a]' (Welche Sportarten?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]An wie vielen Monaten im Jahr bist du sportlich aktiv (jegliche moderate und intensive körperliche Aktivität)? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie viele Einheiten pro Woche bist du insgesamt sportlich aktiv (jegliche moderate und intensive körperliche Aktivität)? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie lange bist du pro Einheit (in Minuten) sportlich aktiv (jegliche moderate und intensive körperliche Aktivität)? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Feedback

[]Möchtest du zu diesem Thema noch etwas mitteilen, das im Fragebogen nicht erfragt wurde?

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie verständlich war für dich der Fragebogen?

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	1 = gar nicht verständlich	2	3	4	5 = sehr verständlich
Der Fragebogen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

