



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Motivstrukturen im Discgolf“

verfasst von / submitted by

Albert Erhart

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

Wien, 2017 / Vienna, 2017

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

A 190 482 299

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

Lehramtstudium UF Bewegung und Sport
UF Psychologie und Philosophie

Betreut von / Supervisor:

Ass. Mag. Dr. Clemens Ley

Erklärung zur Verfassung der Arbeit

Ich, Albert Erhart, erkläre hiermit an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Unterschrift

Danksagung

In erster Linie möchte ich mich bei Univ. Ass. Mag. Dr. Clemens Ley bedanken, der mir einen so reibungslosen Ablauf in allen Phasen dieser Arbeit ermöglicht hat. Danke für die Geduld, das Verständnis und die fachliche Unterstützung beim Auftreten von Schwierigkeiten.

Weiterer Dank gilt all jenen Discgolfspielerinnen und Spielern, die an der Umfrage teilgenommen und so die nötigen Daten zur Erforschung dieses Themengebietes geliefert haben. Ebenso allen Vereinen und Spielstätten die geholfen haben, die Umfrage zu verbreiten. Ohne euer aller Zutun wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.

Ganz besonderer Dank gilt meiner Familie. Meinen Eltern, auf die ich mich immer verlassen konnte und ohne deren Hilfe und Unterstützung dieses Studium und so viel Weiteres nicht möglich gewesen wäre. Meiner Schwester Marlene, die mich nach wie vor auf so viele Arten inspiriert und bereichert. Danke, dass ich mich immer auf dich verlassen kann.

Zu guter Letzt möchte ich mich bei all meinen Freundinnen und Freunden bedanken, die mich durch mein Studium und größtenteils schon mein ganzes Leben lang begleitet haben. Danke für euer Verständnis, eure Hilfe und all die Erfahrungen die wir geteilt haben und hoffentlich noch teilen werden.

Zusammenfassung

Discgolf ist eine, gerade in Österreich, noch wenig verbreitete Sportart. Betrachtet man die Geschichte dieses Sports so stellt sich schnell heraus, dass zwar schon längere Zeit mit Frisbees und unterschiedlichen Spielvarianten experimentiert wird, es allerdings erst seit den 60er Jahren Einzug in die Sportlandschaft hält. Es erfreut sich nach und nach wachsender Beliebtheit und zieht immer mehr Spieler in seinen Bann. Doch woher kommt diese Faszination für die fliegende Scheibe?

Diese und noch weitere Fragen sollen in der vorliegenden Arbeit geklärt werden. Zu diesem Zweck wurde ein Fragebogen basierend auf dem BMZI erstellt, welcher sich an bereits existierenden Forschungsarbeiten zum Thema Sportmotive orientiert. Über Vereine, Spieler und soziale Netzwerke wurde der Fragebogen verbreitet und es konnten Ergebnisse von 100 Teilnehmern generiert werden. Das Teilnehmerfeld setzt sich aus 87% Männern und 13% Frauen zwischen 16 und 63 Jahren zusammen.

Ein Theorieteil bringt zu Beginn die Geschichte des Sports und seine Regeln näher, erläutert die Begriffe Motivation und Motive im Sport genauer und legt dar was Menschen dazu bewegt Sport zu treiben. Lehnert, Sudek und Conzelmann (2011) brachten auf diesem Gebiet den BMZI (Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport) hervor, welcher Motive und Ziele im Sport über einen Fragebogen mit 24 Item Ausprägungen multidimensional erfassen soll. Im Zuge der Arbeit konnte dieses Inventar mithilfe einer Faktorenanalyse (Varimax Rotation) überprüft und den Anforderungen entsprechend erweitert werden. Die Auswertung der gewonnenen Werte brachte zahlreiche Ergebnisse hervor und konnte zeigen, dass für Discgolf Spieler vor allem der starke Bezug zur Natur, das Glücksgefühl und der Kontakt mit anderen entscheidend sind. Faktoren welche Spielern eher unwichtig sind, beziehen sich auf den Sport als Beruf oder auch auf Aussehen und Figur. Discgolf präsentiert sich als eine Sportart deren Hauptmotive sich aus den Bereichen Geselligkeit, Natur und Entspannung zusammensetzen.

Abstract

Especially in Austria discgolf is a little known sport. Researches considering the history of the sport show, that it has been experimented with variations of frisbee a lot but it is only since the 60s' that discgolf found it's way into the field of sports. It's growing step by step and more and more players grow fond of it. But where is the fascination for the flying disc coming from?

These and further questions are to be answered within this thesis. For that purpose a questionnaire in dependence on already existing works on sportmotives has been created. The questionnaire spread by clubs, players and social networks accumulated results of 100 participants. The field of participants consisted of 87% men and 13% women between the age of 16 and 63.

The first part consists of theory on the history, the rules of the sport, motivation and motives and why people play discgolf. Lehnert, Sudek und Conzelmann (2011) took steps on this field and created the BMZI (Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport). It's purpose is to capture goals and motives in sports multidimensional. This inventory could be tested throughout this thesis and expanded according to it's needs.

The evaluation of the results could show, that especially closeness to nature, happiness and contact are important to players. Factors that are less important relate to sport as profession or looks. Discgolf seems to be a sport centered around sociality, nature and relaxation.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Theoretische Grundlagen	3
2.1. Discgolf	3
2.1.1. Begriffe und Definitionen	3
2.1.2. Ziel des Spiels	7
2.1.3. Parcours.....	7
2.1.4. Spielgerät.....	7
2.1.5. Wurftechniken.....	9
2.1.6. Spielverlauf und Regeln.....	10
2.2. Geschichtlicher Überblick.....	11
2.3. Discgolf in Österreich	15
3. Motivation und Motive	18
3.1. Definition.....	18
3.2. Personenfaktoren.....	20
3.3. Implizite und Explizite Motive	21
3.4. Merkmale	22
3.5. Trieb und Bedürfnis	22
3.6. Intrinsische und extrinsische Motivation	23
3.7. Motive im Sport.....	24
3.7.1. Klassifizierung von Sportmotiven nach Gabler	25
3.7.2. Klassifizierung von Sportmotiven nach Lehnert, Sudek & Conzelmann (BMZI)	27
4. Aktueller Forschungsstand	30
4.1. Allgemeine Motive im Sport.....	30
4.2. Motive im Discgolf.....	31
5. Forschungsdesign	33
5.1. Forschungsziel, Forschungsfragen und Hypothesen	33
5.2. Auswahl der Erhebungsmethode	34
5.2.1. Vorteile des Online-Fragebogen.....	35
5.2.2. Nachteile des Online-Fragebogen	36
5.3. Fragebogenerstellung.....	36
5.4. Aufbau des Fragebogens	37

5.5. Grundgesamtheit der Stichprobe.....	39
5.6. Durchführung der Datenerhebung.....	40
5.7. Qualitätssicherung	42
5.7.1. Gütekriterien	42
5.7.2. Feedback zum Fragebogen.....	45
5.8. Datenauswertung.....	46
6. Ergebnisse	47
6.1 Soziodemographische Daten.....	47
6.1.1. Geschlecht.....	47
6.1.2. Alter	47
6.1.3. Bildungsniveau	48
6.1.4. Bundesland.....	49
6.1.5. Ausübung anderer Sportarten.....	49
6.2. Einstieg in die Sportart	50
5.2.1. Erstkontakt	50
6.2.2 Vorstellung und Bild der Sportart.....	51
6.3.1. Ausübungsdauer.....	53
6.3.2. Intensität der Sportausübung.....	56
6.3.3. Persönliches Können	56
6.3.4. Wettkampfteilnahme	56
6.4. Faktorenanalyse	57
6.4.1. Überprüfung des BMZI	57
6.4.2. Überprüfung des erweiterten Itempools	60
6.5. Motive im Discgolf.....	64
6.5.1. Aktuelle Motive	64
6.5.2. Mittelwerte der Subskalen	67
6.5.3. Selbstformulierte Motive der Teilnehmer.....	67
6.6. Überprüfung der Hypothesen	69
6.6.1. Unterschiedshypothesen.....	69
6.6.2. Zusammenhangshypothesen	75
6.7. Positive und negative Erlebnisse im Discgolf	80
6.7.1. Positive Erlebnisse.....	80

6.7.2. Negative Erlebnisse	84
7. Diskussion der Ergebnisse	88
7.1 Interpretation der soziodemographischen Daten	88
7.2. Einstieg in die Sportart	90
7.3. Aktuelle Sportausübung	91
7.4. Diskussion der Motive im Discgolfen (BMZI und erweiterter Itempool).....	93
7.5. Diskussion selbstformulierter Items.....	95
7.6. Diskussion positiver und negativer Ereignisse.....	95
7.7. Interpretation getesteter Hypothesen	96
8. Fazit und Forschungsausblick	99
9. Literaturverzeichnis.....	101
10. Abbildungsverzeichnis.....	105
11. Grafikverzeichnis	106
12. Tabellenverzeichnis	107

1. Einleitung

Discgolf ist eine besonders in Österreich noch junge Sportart. Vielen ist der Name noch kein Begriff, doch langsam hält diese Randsportart Einzug in die österreichische Sportlandschaft. Mehr und mehr Parcours entstehen quer über das Land verteilt und Discgolfvereine erfreuen sich einer steigenden Zahl an Mitgliedern.

Der Focus-Online schreibt dazu:

„Weltweit eine halbe Millionen Menschen aller Altersklassen spielen regelmäßig Discgolf. Der Sport verbindet Generationen beim Spiel in der freien Natur und schult darüber hinaus Konzentration und Hand-Auge-Koordination. Ein Plus sind die geringen Kosten.“

(http://www.focus.de/sport/trendsportarten/discgolf-eine-alternative-zum-klassischen-golfsport_aid_779730.html)

Besonders der finanziell günstige Einstieg in die Sportart und die Spielmöglichkeiten in Parks, auf Wiesen oder in Wäldern gestalten den Einstieg in die Sportart attraktiv und relativ barrierefrei. Auch der sogenannte „Spirit“ des Sports wird in der Szene sehr geschätzt. Dieser „Spirit“ bezieht sich vor allem auf Fairness, ein kollegiales Miteinander und eine entspannte Atmosphäre. Respekt der Natur und den Mit- bzw. Gegenspielern gegenüber wird großgeschrieben. Zwar droht der „Spirit“ über die Kommerzialisierung der Sportart etwas verloren zu gehen, doch für wahre Discgolf Begeisterte steht dieser Wert nach wie vor an erster Stelle. Discgolf stellt für Sie mehr Lifestyle als nur Sportart dar.

Ebendiese Faszination und Begeisterung ist es, die in der vorliegenden Arbeit erforscht werden soll. Was bewegt Menschen dazu dieser Sportart nachzugehen? Welche Motive sind für langjährige Sportausübung ausschlaggebend und wie finden Spieler ihren Weg zum Discgolfen, gerade wo es sich noch nicht allzu großer Bekanntheit erfreut? Mithilfe ausgewählter Literatur und den Ergebnissen einer Online-Umfrage (basierend auf den Antworten 100 anonymer Spieler) sollten diese Fragen geklärt werden.

Vorweg wird im Theorieteil der Arbeit das Regelwerk, die Techniken und die Geschichte des Discgolf weltweit und in Österreich dargestellt. Es folgt eine Definition von Motiven und Motivation und eine Beschreibung deren Rolle im Sport. Nach dem aktuellen Forschungsstand werden Forschungsdesign und Forschungshypothesen vorgestellt. Die Erhebungsmethode, die Fragebogenerstellung und die Qualitätssicherung werden in den darauffolgenden Abschnitten erörtert.

Kapitel 5 stellt dann die Ergebnisse der Umfrage dar, welche im darauffolgenden Kapitel diskutiert werden. Auch die Hypothesen werden geprüft und veranschaulicht. Im Schlusskapitel wird ein Fazit gezogen und ein kurzer Forschungsausblick geboten.

2. Theoretische Grundlagen

2.1. Discgolf

Auf der Homepage der WFDF (World Flying Disc Federation) wird Discgolf als die Variante von Golf mit einer Scheibe dargestellt. Wie im Golfsport bewegen sich die Spieler über einen Parcours, der mit bis zu 18 Bahnen versehen ist und von den Spielern in Würfeln mit einer Art Frisbee gemeistert werden muss. Als Ziele dienen statt Löchern Körbe, die später noch genauer beschrieben werden. Die WFDF ist eine vom „Internationalen Olympic Committee“ anerkannte Organisation, der Discgolf weiter mit Sportarten wie Ultimate Frisbee oder Discathlon untersteht (WFDF, 2016). Dieser untergeordnet findet sich die PDGA (Professional Discgolf Association) welche auch die offiziellen Spielregeln für Discgolf festlegt. Discgolf zählt zu einer der am schnellsten wachsenden Sportarten weltweit und erfreut sich aufgrund der geringen Anschaffungskosten des Spielgeräts großer Beliebtheit. Der Preis der „Discs“ (der Frisbee ähnliche Plastikscheiben) findet sich oft zwischen €10 - €20. Ebenso ist es meist nicht von Nöten einem Verein beizuwohnen um Parcours benutzen zu können (McCormick, 2014). Discgolf ist darauf ausgelegt Gruppen jeden Alters, Geschlechts und Könnens anzusprechen (PDGA, 2013).

Dies ist auch ein Grund warum Discgolf mehr als nur ein Hobby ist. Viele Spieler verbinden mit Discgolf eine Lebensphilosophie. Da Discgolf von Spielern bis in ihre 70er gespielt wird, wird es als individueller Sport über Lebenszeit gesehen. Selbstverständlich findet Discgolf auch im Wettkampf mit anderen statt, jedoch geht es vorrangig um die Verbesserung des eigenen Spiels und um persönliches Wachstum (Menickelli, Pickens, 2016).

2.1.1. Begriffe und Definitionen

Abwurflinie (Tee Line): Die Linie an der Vorderseite der Abwurfzone, oder die Linie zwischen den äußeren Enden der beiden Abwurfmarkierungen.

Abwurfzone (Teeing Area): Die Fläche, die, falls vorhanden, durch die Ränder einer befestigten Abwurfzone (Tee Pad) begrenzt wird; andernfalls die Fläche, die sich von der Abwurfzonenlinie drei Meter senkrecht nach hinten erstreckt. Die Abwurfzone ist zudem eine Lage.

Ass/Ace – Hole in One: Die Scheibe gelangt mit dem ersten Wurf direkt ins Ziel bzw. in den Korb.

Approach/Annäherung – Der Wurf zwischen Drive und Putt. Das Annähern und nicht direkte zielen in den Korb (Tatra, 2013).

Aus (Out-of-Bounds): Ein vom Direktor bezeichneter Bereich, von dem aus eine Scheibe nicht gespielt werden und innerhalb dessen ein Stand nicht eingenommen werden darf. Die Aus- oder 'OB'-Linie (Out of Bounds) steht für eine Fläche, die sich vertikal nach oben und unten erstreckt. Die Auslinie gehört selbst zum Aus.

Backhand/Rückhand: Der übliche Frisbee Wurf, wobei der Handrücken die Richtung vorgibt (Tatra, 2013).

Birdie: Ein Wurf unter Par.

Bogey: Ein Wurf über Par.

Direktor (Director): Die für ein Turnier oder einen Wettbewerb verantwortliche Person. Die Bezeichnung 'Direktor' kann sich sowohl auf den Turnierdirektor als auch, bei Turnieren mit mehreren Kursen, auf einen Kursdirektor beziehen.

Drive: Der erste Abwurf bei jeder Bahn, bzw. auch voll durchgezogene weite Würfe werden Drives genannt (Tatra, 2013).

Eagle: Zwei Würfe unter Par.

Einlochen (Hole-Out): Das Spiel an einer Bahn erfolgreich beenden.

Gruppe (Group): Die Spieler, die bestimmt wurden, eine Runde zusammen zu spielen, um die Ergebnisse korrekt festzuhalten und regelkonformes Spielverhalten sicher zu stellen.

Hindernis (Obstacle): Jegliches Merkmal des Kurses, dass das Spiel in irgendeiner Weise behindern kann.

Korbziel (Basket Target): Ein Gerät zum Auffangen von Scheiben, das gestaltet wurde, um das

Beenden einer Bahn klar bestimmen zu können. Im Allgemeinen besteht ein Korbziel aus einem Auffangkorb, Ketten, einer Kettenaufhängung und einer Stange.

Lage (Lie): Die Stelle auf der Spielfläche hinter dem Marker, auf der der Spieler entsprechend den Regeln seinen Stand einnimmt. Die Lage ist eine 30 cm lange Linie, die sich entlang der Spiellinie vom rückwärtigen Rand der Marker-Scheibe nach hinten erstreckt. Die Lage für den ersten Wurf an einer Bahn ist die Abwurfzone. Eine Drop Zone stellt ebenfalls eine Lage dar.

Marker: Die Mini-Marker-Scheibe (keine Scheibe mit der nicht geworfen wird) oder die zur Ruhe gekommene geworfene Scheibe; beide können benutzt werden, um die Lage anzuzeigen, von der aus der nächste Wurf des Spielers zu erfolgen hat.

Official: Eine Person, die befugt ist, Entscheidungen hinsichtlich der korrekten Regelanwendung während des Spiels zu treffen.

Par: Das vom Direktor festgelegte Ergebnis, das ein erfahrener Spieler bei fehlerlosem Spiel, unter normalen Wetterbedingungen und unter Einbeziehung zweier Würfe aus geringer Entfernung auf einer bestimmten Bahn erwartungsgemäß erzielen sollte.

Pflichthindernis (Mandatory): Ein Objekt oder mehrere Objekte, das / die die Scheibe in einer vorgeschriebenen Weise passieren muss. Ein Pflichthindernis dient der Begrenzung des zulässigen Wegs der Scheibe zum Ziel.

Players Meeting: Eine Besprechung der Spieler mit dem Direktor vor dem Start des Turniers, bei dem die Spieler Anweisungen zum Turnierablauf, dem Kurs und allen Sonderregelungen, die während des Turniers gelten, erhalten.

Position: Die Stelle, an der sich die Scheibe befindet, nachdem sie geworfen wurde und erstmalig zur Ruhe gekommen ist.

Putt: Jeder Wurf aus einer Entfernung von zehn Metern oder weniger zum Korb, gemessen vom hinteren Rand der Marker-Scheibe zur Korbstange.

Sidearm/Vorhand: Wurftechnik, bei der der Schwung aus dem Handgelenk über die Finger auf die Scheibe übertragen wird. Die Flugkurve verläuft spiegelverkehrt zur Backhand, wenn

mit der gleichen Hand geworfen wird. Diese Technik hat große Ähnlichkeiten mit einem Baseballwurf (pitch) oder einer mit einem starken Topspingriff geschlagenen Tennis Vorhand. (Tatra, 2013)

Spielbereich (In-bounds): Jede Fläche auf dem Kurs, die nicht Aus ist.

Spiellinie (Line of Play): Die gedachte Linie auf der Spielfläche, die sich von der Mitte des Ziels durch die Mitte des Markers und weiter erstreckt.

Stable/Stabil: Ist die Bezeichnung für bei hohen Geschwindigkeiten „gerade“ fliegende Scheiben (Tatra, 2013).

Strafwurf (Penalty Throw): Ein Wurf, der für eine Regelverletzung oder eine Verlegung der Lage zu dem Ergebnis des Spielers hinzugerechnet wird, sofern dies die Regeln so vorsehen.

Trick/Rescue Shot: Verschiedene Anzahl von Würfen, die es erlauben an Hindernissen seitlich, drüber oder darunter vorbei zu werfen. z.B.: Roller, Granade oder Tomahawk (Tatra, 2013)

Turn (over): Ist der Effekt der Scheibe in der Luft oder auch auf dem Boden, wenn sie sich von einem horizontalen Winkel in einen Anhyzer Winkel begibt. Das Gegenteil wäre der natürliche Fading Effekt, wenn die Scheibe bei geringerer Rotationsgeschwindigkeit zum Abkippen nach links beginnt (Backhand mit Rechts geworfen) (Tatra, 2013)

Verwarnung (Warning): Bei bestimmten Regeln, bei denen dies vorgesehen ist, ein erster Verweis für das Übertreten der Regel, woraufhin der Spieler bei weiteren Verletzungen dieser Regel in derselben Runde einen Strafwurf erhalten kann.

Wurf (Throw): Die Bewegung einer Scheibe durch einen Spieler, die zu einer neuen Lage führt.

Ziel (Target): Eine Vorrichtung, deren Zweck es ist, das Beenden einer Bahn unmissverständlich zu bestimmen. Ein Korbziel wurde entworfen, um Scheiben aufzufangen und besteht im Allgemeinen aus Auffangkorb, Ketten, einer Kettenaufhängung und einer Stange. Ein Objekt-Ziel hat im Allgemeinen eine markierte Trefferzone (PDGA, 2013).

2.1.2. Ziel des Spiels

McCormick (2014) schreibt, dass die Schönheit des Discgolf Spiels in dessen Einfachheit liegt. Versteht man die Grundzüge des üblichen Golf Sports, so werden lediglich die Bälle und Schläger durch „Discs“ ersetzt. Ziel ist es eine Scheibe in so wenigen Würfungen wie möglich, von Punkt A zu Punkt B zu bewegen. Dabei wird die Scheibe immer vom jeweiligen Ort der Landung weitergespielt (Tatra, 2013). Im Spiel stellt Punkt A der Tee-Bereich oder Abwurf dar. Punkt B bezieht sich auf das Ziel, einen Korb, auf welchen im Punkt „Parcour“ noch genauer eingegangen wird. Über den Fairway müssen die Spieler ihre Scheiben nun Wurf für Wurf vorwärtsbewegen, bis schließlich in den Korb geputtet werden kann (PDGA, 2016). Im Wettkampf siegt jener Spieler, welchem es gelingt den Kurs mit möglichst wenigen Würfungen zu meistern (PDGA, 2013).

2.1.3. Parcours

Grundsätzlich verfügt ein Discgolf Parcours entweder über neun oder achtzehn Spielbahnen. Eine einzelne Spielbahn beginnt am Tee (Abwurfzone) und endet am Korb. Die Abstände zwischen diesen beiden Punkten variieren von Bahn zu Bahn und finden sich üblicherweise im Bereich von 50 bis 150 Metern. Dabei ist die erlaubte Zone der Spielbahn (Fairway) häufig natürlich durch Gewässer, Bäume oder auch durch Straßen begrenzt. Discgolf-Parcours finden sich meist in bewaldeten Gegenden, da die Bäume und Umwelt als natürliche Hindernisse gesehen und bewusst verwendet werden. Verlässt eine Scheibe während eines Wurfes jene Grenzen, so darf der Spieler am Ort des Überschreitens weiterspielen. Jedoch erhält er zusätzlich einen Strafwurf (WFDF, 2016). Die vorgesehene Wurfzahl einer Bahn wird wie im Golf über Par angegeben (Tatra, 2013). Viele Discgolfer die nicht die Chance haben regelmäßig einen Parcours zu erreichen spielen auch in Parks oder Wald- und Wiesen Gegenden auf selbst definierten Parcours. Außer dem Spielgerät ist nichts weiter zwingend von Nöten (PDGA, 2016).

2.1.4. Spielgerät

Im Wettkampf verwendete Discs müssen generell von der PDGA zugelassen sein. Bei mehr als 600 erhältlichen Discs stellt dies jedoch kein großes Problem dar (Menickelli, Pickens, 2016). Die Discs bestehen aus Kunststoff und weisen meist ein Gewicht zwischen 130 und 180 Gramm auf. Der Durchmesser beträgt 21-23 Zentimeter. Im Discgolf wird zwischen drei Arten von

Scheiben unterschieden, wobei es auch innerhalb dieser Kategorien noch Abstufungen gibt (Neumann, Kittsteiner, Laßleben, 2014).

Im Folgenden soll ein kurzer Überblick zu den Scheiben und ihrem Einsatzgebiet gegeben werden:

- Driver: Diese zeichnen sich durch ihre sehr flache Form aus welche hohe Geschwindigkeiten zulässt. Mit ihnen können Weiten von bis zu 250 Metern geworfen werden. Driver sind abhängig von ihrem Flugverhalten in drei Varianten erhältlich. Diese nennen sich Understable, Stable und Overstable. Ihr jeweiliges Flugverhalten soll in der Folgegrafik (Abb. 1) dargestellt werden.
- Midrange: Discs dienen der Annäherung an den Korb. Weiten bis zu 80 Metern werden damit erreicht.
- Putter: Werden zum Spielen auf kürzere Distanzen und zum direkten Wurf in den Korb verwendet. Diese sind deutlich dicker als Driver und etwas schwerer. Weicheres Plastik erhöht die Griffigkeit. Ebenso weisen sie eine stabile Flug- und Gleitphase auf (Tatra, 2013).

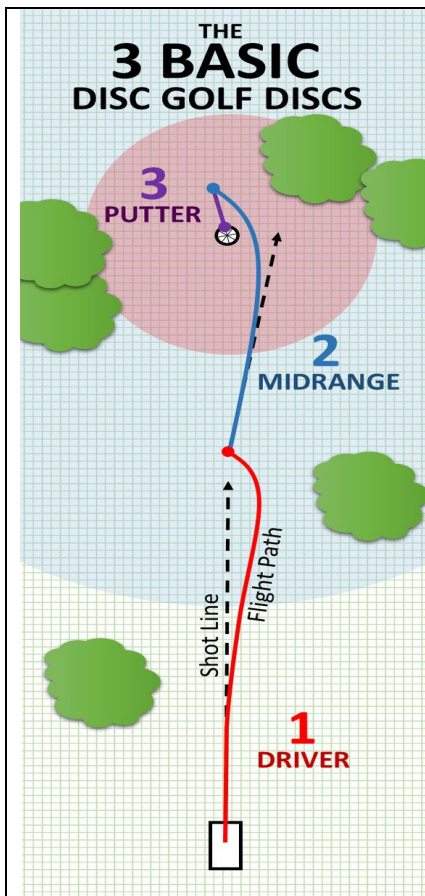


Abb. 1: Discgolf Discs (Quelle: <https://www.pinterest.com/pin/542894930064464470/>, Zugriff am 02.04.2017)

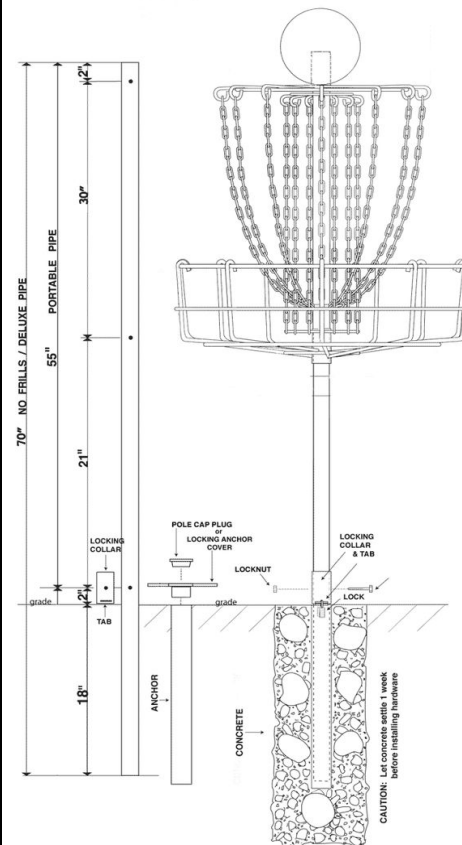


Abb. 2: Discgolf Korb (Quelle: <https://www.pinterest.de/pin/860398703780587446/>, Zugriff am 02.04.2017)

Die Körbe (siehe Abb. 2) sind mit einem Fangkorb ausgestattet zu dem eisenketten führen. Diese „Gleitketten“ sollen die Scheibe beim Aufprall in ebendiesen Fangkorb befördern (Tatra, 2013).

2.1.5. Wurftechniken

Es werden drei Wurftechniken unterschieden, die je nach Disc für ein besonderes Flugverhalten sorgen:

Hyzer – „beschreibt die Flugbahn, bzw. die Kurve, die die Scheibe nach dem Loslassen beschreibt, wenn diese mit der Außenkante nach unten, sprich hängend, geworfen wird. Für einen Rechtshänder, der backhand wirft, würde dies eine Linkskurve ergeben. Sidearm geworfen, würde es wiederum genau gegenteilig eine Rechtskurve ergeben.“ (Stokely et al., 2003, S.119)

Als Gegenstück findet sich der „Anhyzer“.

„Der Abwurfwinkel ist hier genau gegenteilig zum Hyzer. Die Scheibe wird hierbei so geworfen, dass die Außenkante der Scheibe höher als die Innenkante der Scheibe in der Hand ist. Das würde eine Flugkurve nach rechts bedeuten, wenn sie von einem Rechtshänder mit der Rückhand geworfen wird. Der gleiche Spieler würde mit einem Anhyzer Sidearm eine Flugbahn nach links erzielen“ (Stokely et al., 2003, S.118)

Dieser Wurfwinkel arbeitet gegen den natürlichen Spin der Disc. Wirft man nun beispielsweise eine overstable Disc mit dieser Technik, wird dies zu einer schlangenförmigen Flugphase führen. Je nach Disc lässt sich mit den Wurftechniken die Flugkurve signifikant verändern. Schon ein geringer Winkel im Griff, kann für große Veränderungen während der Flugphase sorgen (Menickelli, Pickens, 2016).

2.1.6. Spielverlauf und Regeln

Grundsätzlich werden beim Discgolf jeweils vier Spieler/Innen in Gruppen, sogenannte „Flights“, zusammengefasst. Diese Vierergruppen beginnen bei jeweils unterschiedlichen Bahnen, um sich nicht im Weg zu stehen und ein möglichst flüssiges Vorankommen zu garantieren. Begonnen wird mit dem ersten Spieler auf der Wettkampfliste. Nach dem ersten Wurf aller Spieler setzt jener fort, dessen Disc am weitesten vom Korb entfernt zu liegen kommt (Tatra, 2013). Dies dient vor allem dem Zweck, Spieler zu schützen und nicht in der möglichen Flugbahn einer Scheibe zu stehen. Der Punkt an dem die Scheibe liegen bleibt wird entweder mit einem Marker markiert oder die liegengebliebene Scheibe dient als Markierung für den nächsten Wurf. Nach Beendigung einer Bahn setzt jeweils der Spieler mit dem besten Score fort. Selbst im Wettkampf ist es üblich, dass die „Flights“ ohne Offiziellen unterwegs sind. In seltenen Fällen kommt dies bei großen Turnieren vor. Ansonsten wird die Einhaltung der Regeln von den Spielern in den „Flights“ untereinander sichergestellt. Die Regeln werden von der PDGA (Professional Disc Golf Association) erstellt, welche sowohl ein offizielles Regelwerk für Discgolf als auch ein Wettbewerbshandbuch veröffentlicht. Dennoch ist die Herangehensweise an das bestehende Regelwerk, in der Community sehr legere. Zwar gibt es

immer wieder Spieler, die so oft wie nur irgend möglich das Regelwerk zitieren, jedoch wird es von den meisten Discgolfern als eine Art Ehrencodex betrachtet (Manickelli, Pickens, 2016).

Beim Abwurf schreibt das Regelwerk vor, zumindest mit einem Fuß in der Tee-Area oder hinter der Abwurflinie zu sein. Nachdem die Scheibe die Hand verlassen hat, muss kein Gleichgewicht gehalten werden. Nur der Moment des Abwurfs zählt. Kommt es zum Putt, so sieht dies anders aus. Jeder Wurf im Discgolf, der innerhalb einer Distanz von zehn Metern zum Korb stattfindet, wird als Putt gewertet. Beim Putt darf nach dem Abwurf kein Körperteil den Bereich zwischen Marker und Korb berühren. Passiert dies dennoch, so resultiert daraus ein Strafwurf (PDGA, 2013).

Grundsätzlich steht einem Spieler nachdem die Bahn für ihn frei ist, eine Zeitspanne von 30 Sekunden für seinen Wurf zur Verfügung. Dies wird jedoch nicht allzu streng gehandhabt, da alle Gefahren zu vermeiden versucht werden und Spieler oft auf bessere Windverhältnisse warten.

Eine Bahn ist dann abgeschlossen, wenn die Disc im Korb untergebracht wurde beziehungsweise wenn alle Spieler ihre Disc im Korb untergebracht haben.

Verlässt eine Scheibe die offizielle Bahn, so gilt dies als Out-of-Bounds. Zu dieser Runde wird ein Strafwurf addiert und der Wurf wird entweder vom gleichen Punkt wiederholt oder von dem Punkt an dem die Scheibe die offizielle Bahn verlassen hat. Dies gilt ebenso für Pflichthindernisse. Werden diese nicht regelkonform passiert, so wird dies mit einem Strafwurf geahndet. Der Wurf wird entweder wiederholt oder von einer Drop-Zone im Bereich des erwähnten Hindernisses ausgeführt (Manickelli, Pickens, 2016).

2.2. Geschichtlicher Überblick

Die Entstehung von Discgolf und dessen Verbreitung und Kommerzialisierung sind zwar in einigen Quellen dokumentiert, die Frage danach wer zuerst Discgolf spielte ist jedoch nicht so einfach zu klären. Es gab bereits vor den 60er Jahren viele Menschen die mit den Scheiben und Variationen der Spielform experimentierten. Auch Firmen wie "Copar Plastics" regte zu neuen Spielformen an und vertrieb ab dem Jahr 1960 ein Spiel namens „Sky Croquet“. Ziel des Spiels war es, Discs durch Ringe zu werfen die auf Pfeilern befestigt waren. Jim Palmeri, Mitglied der Disc Golf Hall of Fame, beantwortete die Frage nach der Entstehung so:

„Sorry, but this turns out to be impossible to answer. There are many historical accounts of people playing golf with a flying disc, some of which pre-date the advent of the plastic flying discs by many years. Each account was an isolated instance of recreational disc golf play, and none of the participants knew of anyone else playing disc golf. Indeed, most of these instances were isolated not only geographically, but also isolated in time, so they couldn't have known about each other.“ (PDGA, 2016)

Recherchen führten zu folgenden Ergebnissen. Die ersten Überlieferungen von „fliegenden Scheiben“, ähnlich derer wie wir sie heute kennen, gehen auf die frühen 1870er Jahre zurück. Studenten der US-amerikanischen Universität Yale, griffen auf leere Kuchenteller der Firma "Frisbie Pie" zurück, um diese zu werfen. Die Kuchenteller waren einfach aufzutreiben, zu fangen und wiesen gute Flugeigenschaften auf, für einen Gegenstand der entworfen wurde um Kuchen zu beherbergen. Über die nächsten 50 Jahre verbreitete sich der Trend weiter über die USA. Einen Durchbruch stellten die Fortschritte in der Kunststofftechnik nach dem Zweiten Weltkrieg dar.

Im Jahr 1956 ging Walter Frederick Morisson mit einem Design auf die Firma Wham-O zu, welches später zur Entwicklung der Frisbee führen sollte. Ein Jahr später wird Morrisons Design unter dem Namen „Pluto Platter“ verkauft. Der Name resultierte aus der damaligen Euphorie der USA gegenüber der Raumfahrt und fliegenden Untertassen. Die Disc war weich, einfach zu fangen und wies stabile Flugeigenschaften auf, wurde sie nicht zu stark geworfen (Manickelli, Pickens, 2016).

Mit der Zeit ging der Hype allerdings verloren und Wham-O brauchte ein neues Spielgerät um die Massen zu begeistern. Im Jahr 1964 erschien Ed Headrick auf der Bildfläche. Es stellte sich ebenfalls in die Dienste der Firma Wham-O und überarbeitete die Pluto Platter von Grund auf. Headrick verwendete härteres Plastik und verlieh der Scheibe über Furchen stabilere Flugeigenschaften. Das Resultat war eine Disc, die sich mehr nach Sportgerät als Spielzeug anfühlte und stabiler und weiter flog. Dies war die Geburtsstunde der Frisbee, welche Headrick 1966 als Angestellter von Wham-O patentieren ließ (PDGA, 2016). Schnell entwickelte sich die Frisbee in den 60er und 70er Jahren zu einem häufig gesehenem Spielgerät auf Stränden und in Parks (Tatra, 2013). Weiter gründete Headrick die International Frisbee Association (IFA) um den Sport zu bewerben. Im Jahr 1972, zählte die Organisation bereits 112,000 Mitglieder (Manickelli, Pickens, 2016).

Zu dieser Zeit (1961) baute jedoch ein Mann bereits an seinem ersten Discgolf Kurs mit sechs Bahnen. Sein Name war Kevin Donnelly und er lebte in Newport Beach, Kalifornien. Die Besucherzahl des Parks stieg nach Donnelly's Installationen rapide an und er begann Wettkämpfe zu veranstalten. 1956 veranstaltete Donnelly ein Turnier und bat Wham-O dies zu sponsern. Die Firma stimmte zu und stattete das Turnier mit Discs aus. In Zuge des Turniers entwickelte Donnelly die ersten Spielregeln für Frisbee Discgolf (Manickelli, Pickens, 2016).

1966 lernte er einen Mann kennen, dem Discgolf nicht fremd war, George Sappenfield. Er war leidenschaftlicher Golfer und stellte eines Nachmittags fest, dass seine Kinder während er golfte die Bahnen mit Frisbees spielen konnten (PDGA, 2016). Er arbeitete von 1964-1965 bei Wham-O und plante im darauffolgenden Jahr einen Wettbewerb, der dem heutigen Discgolf sehr nahe kam. Sappenfield, wie auch Donnelly zuvor, kontaktierte Wham-O und bat um Unterstützung für den Wettbewerb. Weiter gelang es Sappenfield jedoch über seine Kontakte zu Wham-O, Ed Headrick zu überzeugen Frisbee Golf als Teildisziplin eines von Wham-O bereits geplanten Frisbee Wettbewerbs zu inkludieren. Der Wettbewerb beinhaltete Disziplinen wie Freestyle oder Weitwurf und fand in Pasadena, Kalifornien statt (WFDF, 2016).

Indes entwickelte sich an der Ostküste eine eigene Szene die von der IFA nichts wusste. Der Rochester Frisbee Club führte eigene Wettkämpfe durch. Unter ihnen auch der später in die Discgolf Hall of Fame aufgenommene Jim Palmeri. An der Ostküste begannen sie alte Weinkisten als Ziele zu verwenden und spielten nicht mit der Frisbee Headrick's sondern mit einem Fabrikat der Firma CPI All-Star. Im Jahre 1971 veranstalteten sie zum ersten Mal eine Stadtmeisterschaft.

1974 folge der erste nationale Bewerb. Menschen aus dem ganzen Land kamen zusammen um an den Meisterschaften teilzunehmen (Manickelli, Pickens, 2016)

Auch Headrick war während dieser Zeit nicht untätig. Im Jahr 1975 gründete er die Professional Disc Golf Association (PDGA) und designte den ersten offiziellen Discgolf Parcours in Pasadena, Kalifornien. Das möglicherweise bedeutendste Stück für die heutige Spielform stellt allerdings sein Korb dar, wie er schon in Abbildung 2 dargestellt wurde.

Er nannte seine Erfindung Chain-Pole hole. Bis zu diesem Zeitpunkt spielten die meisten Spieler mit einfachen Stangen die in der Erde vergraben wurden. Sie ragten etwa eineinhalb

Meter aus der Erde und mussten mit der Scheibe getroffen werden. Oft war es schwer, besonders bei größeren Entfernungen, zu sehen, beziehungsweise hören, ob die Stange getroffen wurde. Durch Headrick's neue Erfindung wurde dieses Problem eliminiert. Eine Scheibe würde die Ketten treffen und dann in den Fangkorb fallen. Ein eindeutiger Weg festzustellen ob die Scheibe im Ziel untergebracht wurde.

In weiterer Folge sorgte Ed Headrick dafür den neuen Sport zu verbreiten und stellte im Namen der IFA Personal an um durch das Land zu touren und das Spiel und Spielgerät an Schulen und Universitäten vorzustellen. Auch im Zuge der Qualifikationen für die World Frisbee Championship, erreichte Discgolf tausende neue Spieler. Von diesen Erfolgen ermutigt kündigte Headrick bei Wham-O und gründete 1976 die Disc Golf Association (DGA). Er eröffnete sogenannte „on-course shops“ und lies dort von ausgewählten Spielern die von ihm designten Scheiben und Körbe verkaufen (Menickelli, Pickens, 2016).

Zu diesem Zeitpunkt wusste auch Headrick nicht wohin sich der Sport entwickeln würde. Im Jahr 1979 wird ein weiterer Meilenstein im Discgolfsport gelegt. Ed Headrick veranstaltete ein von Wham-O gesponsertes Discgolf Turnier unter dem Titel „\$50.000 Discgolf Tournament“. Aufgrund der hohen Geldsumme die involviert war, spielte dieses Turnier eine so große Rolle und erlangte verhältnismäßig viel Aufmerksamkeit. Den Teilnehmern standen 72 Qualifikationsturniere zur Verfügung um teilnehmen zu dürfen. Spieler kamen aus allen Teilen der USA zusammen. Dan Roddick erinnert sich an Headrick's Gedanken und Erwartungen zu dem Turnier:

„Ed was very dedicated to the idea that his events should be ‘pro’. That was part of the reason the word Professional was in the name of the association. He wanted to make them a big, big, big deal. I remember him saying, ‘I want their palms to be sweaty’.“ (PDGA, 2016)

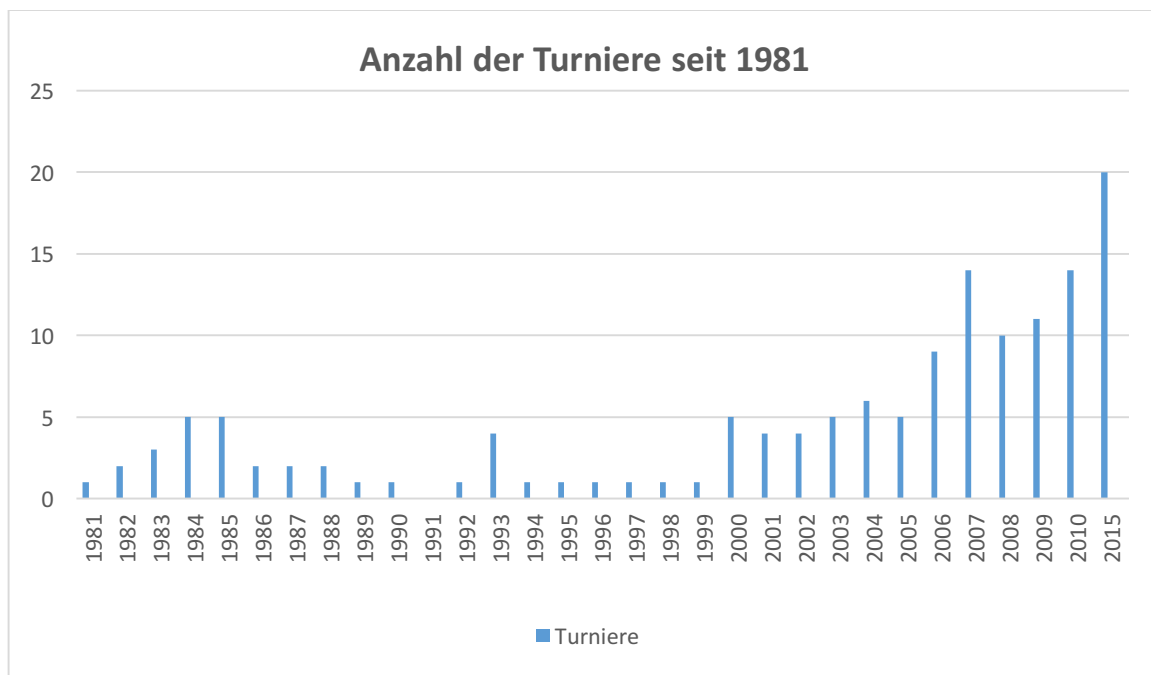
Wenig später im Jahr 1972 organisierte Headrick die erste „Disc Golf World Championship“. 212 Spieler nahmen damals teil. Headrick ließ sich jedoch die Chance nicht entgehen um weiter an der Popularität der Sportart zu arbeiten. Etwa zu dieser Zeit will ein anderer Discgolf Verband starten, teilt dies Headrick mit und will ihn zum Mitglied #001 erklären. Ziel war es den Sport von den Spielern kontrollieren zu lassen. Headrick schlägt dieses Angebot allerdings aus und geht einen Schritt weiter. Im Zuge seiner veranstalteten PDGA Weltmeisterschaft lässt er nur seine selbst designten Discs zu. Er sorgt mit diesen beiden Entscheidungen für viel Kontroversen in der Szene.

Während der ersten Weltmeisterschaft lernte Headrick, Ed Smethers kennen. Diesen konnte er überzeugen an einer Pro Tour für das Folgejahr zu arbeiten. Smethers plante die Stopps und organisierte die Spieler. Die Tour fungierte als Qualifikation für die „Disc Golf World Championship“ 1983. Im gleichen Jahr erscheint ein neuer Driver am Markt. Die „Champion Disc“ von Innova. Sie konnte sich am Markt durchsetzen und im Folgejahr war es Headrick nicht mehr möglich sich gegen die Spieler, die nun teilweise auch für ihn beschäftigt waren, durchzusetzen. Ab 1984 wurden in Turnieren alle Scheiben zugelassen die dem Regelwerk entsprachen, unabhängig vom Hersteller. Langsam begann Headrick die PDGA in die Hände der Spieler zu legen (PDGA, 2016).

Noch immer steigt die Zahl der Spieler und Turniere stark an. Waren es im Jahr 1999 noch 335 Turniere, sind es 2015 bereits 2.590 (PDGA, 2016). Doch besonders seit 2015 kommt dem Sport noch mehr mediale und öffentliche Aufmerksamkeit zu. Duzende Einschaltungen auf ESPN Sport und auch virale Videos auf Youtube konnten verzeichnet werden (PDGA, 2016).

2.3. Discgolf in Österreich

In Europe findet Discgolf besonders in skandinavischen Ländern Anklang. Schweden und Finnland eröffnen im Sommer regelmäßig mehrere Kurse pro Monat. In Österreich wurde 2009 der weltweit dreitausendste offizielle Discgolf Parcours eröffnet. Dieser findet sich in Zell am See in Salzburg. Zeitlich stand Österreich den Geschehnissen in den USA nicht um vieles nach. Am 28. Mai 1981 fand in Wien die erste Österreichische Meisterschaft statt. Das Teilnehmerfeld bestand damals aus 21 Herren und zwei Damen. Zum Jahrtausendwechsel wurden im Zuge einer Neugründung des österreichischen Frisbee Verbandes, einige Neuerungen durchgeführt. Diese brachten vor allem Verbesserungen im Bereich der internen Strukturen. Auch die Planung von Turnieren wurde dadurch beeinflusst und so gründete man 2002 die Austro Tour. Nur zwei Jahre später wurde diese jedoch über ihre Landesgrenzen hinaus erweitert und man schloss sich mangels Spielstätten mit Ungarn zusammen. Somit war die Austro-Hungaro Tour (AHT) geboren, die mittlerweile großen Anklang bei den Spielern findet und seit dem Jahr 2009 unter der Kategorie C in die internationale PDGA Wertung einfließt. Die Turniere der AHT finden an elf Tourstops, jeweils zwei Tage lang statt. Auch Tschechien und die Slowakei folgen diesem Beispiel und gründen gemeinsam die Central European Tour (Tatra, 2013).



Grafik 1: Abgehaltene Turniere seit 1981

Grafik 1 zeigt die Anzahl der abgehaltenen Turniere in Österreich. Seit dem ersten und einzigen Turnier im Jahr 1981 ist die Turnieranzahl laut PDGA (2016) auf 20 Turniere im Jahr 2015 gestiegen. Zehn dieser Turniere waren offizielle PDGA Turniere. Deutlich erkennen lässt sich der Aufwärtstrend seit dem Jahr 2000.

Auch was die Spieleranzahl bei den Turnieren betrifft, so hat sich seit dem ersten Turnier 1981 einiges verändert. Das erste Discgolfturnier konnte zwar gesamt 23 Teilnehmer verbuchen, der Durchschnitt an Teilnehmern pro Turnier lag jedoch auch im Jahr 1993 bei nur 12,3. Auch hier ließ sich jedoch eine steigende Tendenz feststellen und 15 Jahre später wurde bei zehn Turnieren ein Durchschnitt von 51,8 Teilnehmern erreicht. Im Jahr 2016 nahmen 170 Herren und 27 Damen an der AHT teil (Discgolf, 2016). Die Teilnehmer können durch Wettkämpfe Punkte sammeln, die in die österreichische Rangliste eingehen. Gewertet werden dabei die sechs besten Platzierungen der letzten beiden Jahre. Ist ein Turnierergebnis jedoch älter als ein Jahr, verliert es 50% seiner Wertigkeit. Ein Sieg bei einem AHT Turnier kann einem Spieler bis zu 100 Punkte bringen. Dies ist die Maximalanzahl und geht an den Gewinner. Ein Sieg in den österreichischen Meisterschaften verschafft dem Sieger 120 Punkte. Diese Rangliste bestimmt seit 2007 auch, welche Spieler und Spielerinnen sich für die alle zwei Jahre stattfindende Europameisterschaft qualifizieren. Die Europameisterschaft stellt einen sehr

angesehenen Bewerb dar. Die freien Startplätze einer Nation sind jedoch von mehreren Faktoren abhängig. Tatra (2013) nennt folgende Kriterien:

- Platzierungen bei der letzten Europameisterschaft
- Teilnahme von ÖsterreicherInnen an internationalen PDGA Wettbewerben
- Anzahl der Mitglieder in der PDGA
- Anzahl der PDGA Turniere innerhalb Österreichs

Besonders aufgrund der Anzahl seiner aktiven PDGA Mitglieder, bekommt Österreich viele Startplätze. Die Konkurrenz ist jedoch groß und die offizielle Rangliste der Europameisterschaft 2016 wird von Skandinavischen Nationen dominiert.

Die Teilnehmerzahlen sind besonders aussagekräftig was die Beliebtheit einzelner Turniere angeht. Zwar wird Discgolf in Österreich immer beliebter und erfreut sich größerer Spielerzahlen, vergleicht man die hiesige Entwicklung allerdings mit den USA oder Skandinavien, so besteht noch viel aufholbedarf. Grund dafür ist möglicherweise die noch relativ geringe Anzahl an Parcours (Tatra, 2013).

2015 veröffentlichte die PDGA eine Studie (2015 Survey of PDGA International Affiliated Countries: Summary of Data Collected) die auch zu Österreich einige Ergebnisse brachte. Offiziell ist Österreich darin seit 2011 PDGA Partner. Österreichische Discgolf Clubs wurden 17 verzeichnet und reguläre Spieler zu diesem Zeitpunkt 400. Parcours wurden gesamt 11 gezählt und 20 Turniere im Jahr 2015.

Betrachtet man die österreichische Discgolf Szene, so ist ein stetiges Wachstum zu beobachten. Sowohl die Spielerzahlen als auch die Turniere und die Anzahl der Parcours steigen stetig. Auf facebook oder WhatsApp schließen sich die Spieler in Gruppen kurz und bauen so ein Netzwerk auf. Auch Blogs wie „Putterfly“ tauchen auf und nach und nach genießt die Szene mehr Aufmerksamkeit.

3. Motivation und Motive

Motivation ist maßgeblich für jegliche Form menschlichen Handelns. Schon immer galt ihr großes Interesse, in der Menschheitsgeschichte. Was treibt einen Menschen an genau so zu handeln und nicht anders? In der gesamten Welt der Psychologie ist dies eine der grundlegendsten Fragen. Diese Frage führt uns zweifellos zu Motivation (vgl. Hobmair, 2013, S.185). Die Motivation bestimmt unser Handeln und spielt in unser aller Leben eine große Rolle. Hobmair übersetzt den Begriff aus dem lateinischen (movere) mit „in Bewegung setzen“.

3.1. Definition

Wie **Motive** sich zusammensetzen und entstehen ist nicht so einfach zu erklären. Heckhausen & Heckhausen (2010) nennen zwei universelle Charakteristika, welche das motivierte Handeln des Menschen in seiner Grundtendenz und seinen elementaren Strukturen bestimmen:

1. Streben nach Wirksamkeit
2. Organisation von Zielengagement und Zieldistanzierung

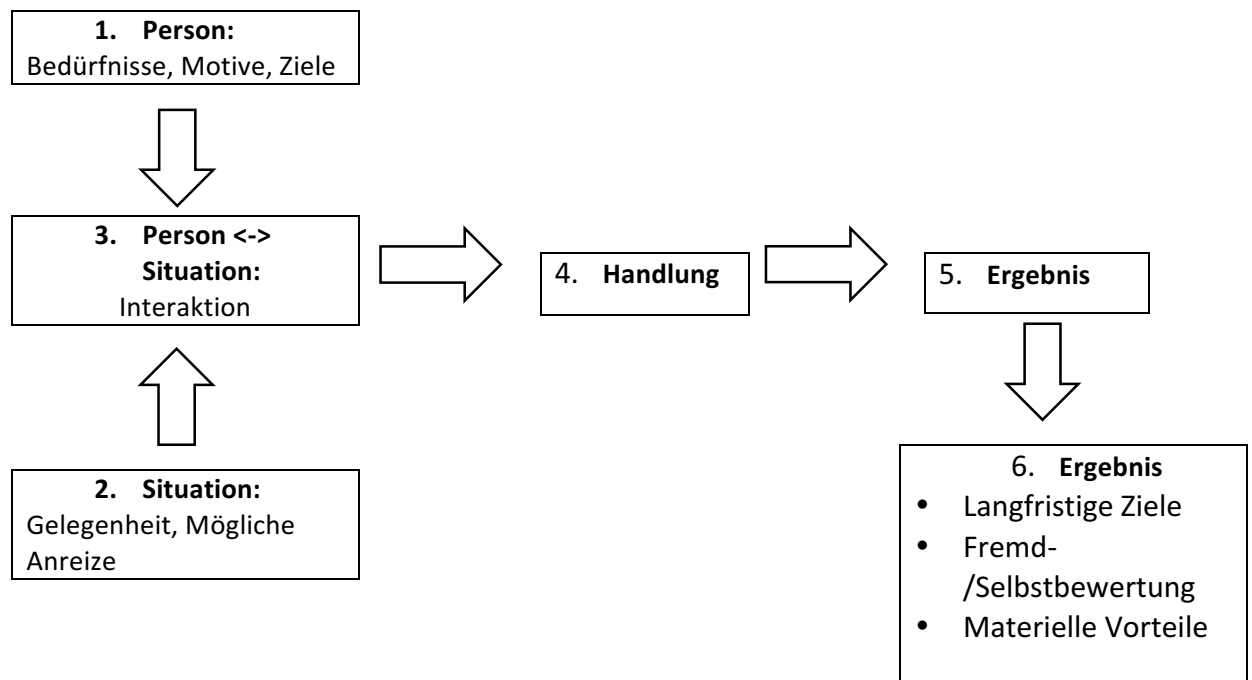
Dabei reicht es nicht wahrnehmbare äußere Reize als Ausgangspunkt für Motive anzunehmen. Was die Motive eines Menschen betrifft, so spielen Faktoren eine Rolle die nicht direkt beobachtbar sind. Diese nicht direkt sichtbaren Beweggründe sind es, die den Begriff Motiv definieren. Herkner beschreibt sie wie folgt:

„Motive sind psychische Kräfte. Sie bewegen uns, sie setzen etwas in Gang [...] Motive bestimmen, worauf wir unsere Aufmerksamkeit richten, welche Informationen wir im Gedächtnis suchen, welche Denkprobleme wir lösen wollen, welche Verhaltensweisen wir ausführen usw.“ (Herkner, 1986, S. 191)

Zwar werden die Begriffe Motive und Motivation in unserem Sprachgebrauch fälschlicherweise oft synonym verwendet, doch stehen sie in einem nicht zu vernachlässigendem Zusammenhang. Kommt es zum Auftreten von Motiven, so lösen diese einen Organisationsprozess aus, der zielgerichtete Handlungen in Bewegung setzt. **Motivation** kann also als Zustand des "Angetriebenseins" (motus (lat.): Bewegung, Antrieb) bezeichnet

werden. Dieser Zustand wird wiederum von Motiven gesteuert und dauert gewöhnlich bis zu der Erreichung des Ziels an. (vgl. Hobmair, 2013, S. 186)

Gabler (2002, S.13) beschreibt die Motivation als „Sammelbezeichnung für alle personenbezogenen Zustände und Prozesse“. Heckhausen & Heckhausen verdeutlichen die komplexe Zusammensetzung motivierten Handelns 2006 in einer Grafik.



Grafik 2.: „Überblicksmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Handelns“ (Heckhausen & Heckhausen, 2006, S.3)

Als die wichtigsten universellen Charakteristika motivierten Handelns nennen Heckhausen & Heckhausen (2010) das bereits erwähnte „Streben nach Wirksamkeit und die Organisation des Handelns in Phasen des Zielengagements und der Zieldistanzierung“.

3.2. Personenfaktoren

Was die personenbezogenen Faktoren der Motivation betrifft so kann grundsätzlich zwischen drei Arten unterschieden werden:

- Universelle Verhaltenstendenzen und Bedürfnisse
- Motivdispositionen (implizite Motive), die einzelne Individuen von anderen unterscheiden
- Zielsetzungen (explizite Motive), die eine Person gefasst hat und verfolgt

Unter universellen Verhaltenstendenzen und Bedürfnissen sind elementare physische Bedürfnisse wie Durst und Hunger zu verstehen. Diese sind allen Menschen gemein und variieren je nach situativen Deprivationszuständen. Was das universelle und allgemeine Streben nach Wirksamkeit betrifft, so liegt dies „spezifischeren motivationalen Orientierungen zugrunde“ (Heckhausen & Heckhausen, 2010). Es bestimmt und steuert motiviertes Handeln über ein ganzes Leben hinweg.

Eine ebenso zentrale Säule stellen die individuellen Motivationsdispositionen dar. Diese liefern die zuverlässigsten Antworten, was die Frage nach individuellen aber konsistenten Verhaltensmustern betrifft. Warum eine Person sich unterschiedlich zu einer anderen verhält, aber beständig in Bezug auf Situation und Zeitspanne. Es liegt sehr nahe, den Menschen aufgrund individueller Ausprägungen seiner Persönlichkeit einzuschätzen und individuelles Handeln darauf zurückzuführen. Gemeint sind hier Gewohnheiten, Eigenschaften und Faktoren die wir der menschlichen Persönlichkeit zuschreiben (Heckhausen & Heckhausen, 2010).

Außerdem beziehen sich Heckhausen & Heckhausen (2010, S. 4) auf Plomin der meinte „die Neigung beobachtete interindividuelle Verhaltensunterschiede auf Dispositionen zurückzuführen, wird durch die offensichtliche Vererblichkeit einiger Eigenschaften verstärkt. Dazu gehören neben körperlichen Eigenschaften auch Fähigkeitsunterschiede, Verhaltensstile, Persönlichkeit und ihre Entwicklung.“

3.3. Implizite und Explizite Motive

Als **implizite** Motive werden jene Motive bezeichnet die in der frühen Kindheit gelernt werden. Sie sind meist emotional behaftete Präferenzen bestimmten Anreizen bewusst nachzugehen. Dabei kann es sich um komplexe Herausforderungen handeln die sich auf die eigene Wirksamkeit beziehen. Ist dem so, dann spricht man vom „Leistungsmotiv“ welches weiter mit dem „Anschlussmotiv“ und dem „Machtmotiv“ ein implizites Motiv darstellt. Das Anschlussmotiv strebt nach sozialer Nähe und Bindung, wohingegen sich das Machtmotiv auf soziale Anerkennung und Wirksamkeit bezieht.

Das Gegenstück dazu bilden die häufig nicht mit ihnen übereinstimmenden **expliziten** Motive die im Gegensatz zu impliziten Motiven „bewusste, sprachlich repräsentierte [...] Selbstbilder, Werte und Ziele, die sich eine Person selbst zuschreibt“ sind (Heckhausen & Heckhausen, 2010).

Nicht immer stimmen explizit und implizite Motive überein, was innerhalb des Individuums zu Unstimmigkeiten bis hin zu Einbußen im subjektiven Wohlbefinden und der psychischen Gesundheit führen kann. Ist dies der Fall, so hat der Einzelne Vorstellungen, die sich mit seinen unbewussten Präferenzen nicht decken. Im Optimalfall gehen die Beiden Hand in Hand (Heckhausen & Heckhausen, 2010).

3.4. Merkmale

Überdies ist Motivation von vier Merkmalen gekennzeichnet:

Aktivierung: Motivation zeigt sich in Aktivität und Handlungen. Die Aktivierung steht dabei für das Verhalten das in die Tat umgesetzt wird. Rheinberg und Vollmeyer (2012) sprechen davon, dass Zustände wie Wollen, Wünschen, Streben, Hoffen keinesfalls identische Phänomene darstellen. Was ihnen allerdings gemein ist, ist die Komponente der Aktivierung ausgelöst durch das Ziel die momentane Lebenssituation in eine positiv bewertete Zielrichtung zu treiben. Sehr verständlich formulieren es Alfermann & Stoll, die Aktivierung einfach als Verhalten bezeichnen welches „in Gang kommt“.

Richtung: Die ausgeführte Aktivität wird nach einem Ziel ausgerichtet und hält an bis das Ziel erreicht oder ein anderes Ziel wichtiger wird. Je nach Person kann sich der eine von der Handlung selbst der andere beispielsweise vom Vergleich oder dem Wettkampf angezogen fühlen. (vgl. Alfermann, Stoll, 2010, S. 109)

Intensität: Das Handeln kann schwach oder intensiv ausgeführt werden. Je nachdem wieviel Energie für die Handlung aufgewendet wird beziehungsweise wieviel Anstrengung aufgewendet wird um einer Aktivität nachzukommen.

Ausdauer: Aktivitäten können teils Schwierigkeiten aufweisen, zu deren Überwindung Ausdauer notwendig ist. Spricht man von Motivation, so wird die Handlung grundsätzlich auch unter schwierigeren Bedingungen aufrechterhalten (Hobmair, 2013, S. 187).

3.5. Trieb und Bedürfnis

Zwei weitere Begriffe die in Verbindung mit Motivation häufig auftauchen, sind Trieb und Bedürfnis. Hobmair (2013, S. 187) bezeichnet den Trieb als eine Kraft, eine angeborene Energie deren höchste Priorität es ist Bedürfnissen und Wünschen nachzugehen, beziehungsweise sie zu befriedigen. Das Bedürfnis selbst wiederum, beschreibt einen Mangelzustand. Dieser kann entweder psychischer oder physischer Natur sein. Somit muss ein Bedarf an etwas vorhanden sein.

Alfermann und Stoll (2010, S. 110) beschreiben Triebe und Bedürfnisse als „innerorganismische Antriebsfaktoren, die nach Befriedigung verlangen.“ Darunter verstehen sie etwa Bedürfnisse wie Hunger und Durst. Zwar überformt der Mensch diese Triebe durch Sitten und Gewohnheiten, jedoch werden sie als physiologische Bedürfnisse auch unabhängig von äußeren Anregungsbedingungen auftreten.

Maslow beschrieb dies schon 1989 in seiner Bedürfnispyramide, die hierarchisch darstellen soll, in welcher Abfolge Bedürfnisse auftreten.



Grafik 3: Bedürfnispyramide nach Maslow, Quelle:

<https://www.experto.de/unternehmen/maslowsche-beduerfnispyramide-und-theorie-nach-herzberg-was-motiviert-mitarbeiter.html>, Zugriff am 29.04.2017)

Was diese Darstellung postulieren soll ist, dass Motivationsebenen die sich in der Pyramide weiter unten befinden, den übergeordneten immer Vorrang haben. Das Ausrichten der Motivation auf ein höher gestelltes Ziel ist somit immer erst dann möglich, wenn die niedrigeren Ebenen befriedigt sind. (vgl. Eder A., Rothermund K., 2011)

3.6. Intrinsische und extrinsische Motivation

Warum wendet eine Person Zeit, Konzentration und vor allem Energie auf um einer Handlung nachzugehen oder ein bestimmtes Ziel zu erreichen? Auf der einen Seite könnten dies Belohnungen im Sinne von Fortschritt im Beruf oder rein finanzieller Natur sein, andererseits kann das Ziel einen nicht allzu großen Faktor einnehmen und es ist mehr die Handlung selbst die für Genugtuung sorgt (Kirchler E., Walenta C., 2010).

Es kann davon ausgegangen werden, dass sich die Motivation zu einer Handlung sowohl in einer Person, als auch außerhalb dieser, somit in ihrem Umfeld oder ihrer Umgebung finden lässt. Diese beiden Begriffe werden als **intrinsische Motivation**, auch **primäre** oder **sachbezogene** Motivation beziehungsweise **extrinsische Motivation** oder **sekundäre, sachfremde** Motivation bezeichnet. Wird eine Handlung aus Freude an ihr selbst ausgeführt so ist die Motivation intrinsisch, soll durch die Handlung Anerkennung erreicht werden, so fällt dies unter extrinsische Motivation (Hobmair, 2016, S. 187).

Rudolph (2013, S.153) führt dies weiter aus und hält fest, dass das Verhalten nicht nur positiv erlebt, sondern noch verstärkt wird, da es um seiner selbst willen als belohnend erlebt wird. Auch Kirchler & Walenta (2010) liefern hierfür Definitionen:

„Extrinsisch motiviertes Verhalten erfolgt, weil die Realisierung eines Handlungsziels gratifiziert wird. Intrinsische Motivation resultiert aus der Ausführung der Handlung selbst.“

Wie sich dies am Beispiel Sport verhält soll im nächsten Kapitel behandelt werden.

3.7. Motive im Sport

Stellt man sich die Frage warum der Mensch Sport treibt, so wird man schnell zu der sehr naheliegenden Antwort kommen: Weil es Spaß macht. Was dem einen Menschen Spaß bereitet, scheint für andere jedoch eher wie Qual. Warum sollte ich einen Berg mit Tourenski besteigen, wo es doch Lift gibt. Schnell stellt man fest, dass sich hinter Spaß noch einige andere Motive zu verstecken scheinen, die nicht auf den ersten Blick erkennbar sind. Nur wenige werden sich mit der Frage beschäftigen warum es Spaß macht. Es wird als positiv und angenehm wahrgenommen, was den meisten als Begründung reicht es fortzuführen. Allerdings nicht der Sportpsychologie.

So kam es in den vergangenen Jahren zu diversen unterschiedlichen Klassifizierungsversuchen. Bakker, Whiting & Van de Burg (1992) sprechen davon, dass sich zwar einige Gemeinsamkeiten finden lassen, sich die Klassifizierungen jedoch in Umfang und Schwerpunkt unterscheiden. Nichts desto trotz liefern sie genügend Daten für empirische Untersuchungen, aus denen sich wiederum allgemeine Schlussfolgerungen ziehen lassen.

Im folgende Abschnitt sollen Motivation und Motive auf den Bereich Sport umgelegt werden um zu beleuchten, welche Kriterien Einfluss auf diese haben. Zwei gängige Klassifizierungen, welche zur Erstellung des Fragebogens herangezogen wurden, sind jene von Gabler und der BMZI von Lehnert, Sudek und Conzelmann.

3.7.1. Klassifizierung von Sportmotiven nach Gabler

Auch Gabler beschäftigt sich damit, die Motive des Sporttreibens zu ermitteln und zu kategorisieren. Gabler (2004, S. 205) geht davon aus, dass es sich bei Sportmotiven um Wertungsdispositionen handelt. Diese seien sowohl situations- und zeitlich überdauernd als auch auf sportliche Situationen gerichtet.

Die Motive werden dabei in Gruppen unterteilt die sich wiederum nach den Handlungszielen richten. Gabler bedient sich dabei immer wiederkehrender Situationen im Sport und nennt zum Zwecke der Klassifizierung grundsätzlich drei Orientierungsrichtungen auf die sich Motivation im Sport bezieht:

- das Sporttreiben selbst
- das Ergebnis des Sporttreibens
- das Sporttreiben als Mittel für weitere Zwecke

Die Folgende Tabelle beschreibt Motive die sich entweder nur auf die Person selbst (Ich-bezogen) beziehen oder auch andere Personen (sozialer Kontext) betrifft.

	Ich-bezogen	Im sozialen Kontext
Bezogen auf das Sporttreiben selbst	Bewegung, körperliche Aktivität	Soziale Interaktion
Bezogen auf das Ergebnis des Sporttreibens	Leistung als Selbstbestätigung	Leistung als Fremdbestätigung
Bezogen auf das Sporttreiben als Mittel für weitere Zwecke	Gesundheit	Kontakt, Geselligkeit

Tabelle 1: Merkmale zur Klassifizierung von Motiven im Sport (nach Gabler, 2002)

Gabler (2002) stellt die Vielfalt der Motive erweitert in folgender Tabelle dar:

	Ich-bezogen	Im sozialen Kontext
Bezogen auf das Sporttreiben selbst	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 8. Risiko, Abenteuer, Spannung	9. Soziale Interaktionen
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	26. Kontakt, Anschluss 27. Geselligkeit, Kameradschaft 28. Aggression

	20. Entspannung, Zerstreuung, Abwechslung 21. Kompensation (Ausgleich) 22. Naturerlebnis 23. Freizeitgestaltung 24. Materielle Gewinne	29. Sozialer Aufstieg 30. Ideologie
--	---	--

Tabelle 2: Klassifizierung und Vielfalt der Motive im Sport (nach Gabler, 2002)

Die daraus entstehenden Motivgruppen unterteilt Gabler wiederum in: Leistung, Kontakt, Fitness, Erholung, Bewegungsfreude und Natur (Gabler, 2002, S.24).

3.7.2. Klassifizierung von Sportmotiven nach Lehnert, Sudek & Conzelmann (BMZI)

Zur multidimensionale Erfassung von Sportmotiven und Zielen, wurde 2011 ein weiteres Instrument entwickelt. Das Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport (BMZI). Lehnert, Sudek & Conzelmann entwickelten den Fragebogen auf der Basis von Gabler (2002) am Institut für Sportwissenschaften in Bern (Hänsel et. al, 2016, S. 89).

Ziel des BMZI ist es eine Individualdiagnose von Motivprofilen zu ermöglichen. Ausgelegt für Personen mittleren und höheren Erwachsenenalters umfasst der BMZI 24 Items, die in sieben Dimensionen unterteilt werden. (Tabelle 3)

Lehnert et. al verfehlten nicht, die Validität des psychometrischen Inventars zu überprüfen und zogen zu diesem Zweck 1098 erwachsene Untersuchungspersonen heran. Laut Lehnert, Sudek und Conzelmann liegt ein „ökonomisches, reliables und valides Instrument vor“ mit dessen Hilfe Motivprofile bestimmt und Zielgruppen in Freizeit- und Gesundheitssport beschrieben werden können (Lehnert et al., 2011, S. 146).

Testpersonen haben die Möglichkeit auf einer fünfstufigen Likert-Skala (1=trifft überhaupt nicht zu, 5=trifft völlig zu) einzustufen, aus welchen Gründen sie Sport treiben beziehungsweise Sport treiben würden. Dies ist die Einstiegsfrage, die dann in den genannten 24 Itemausprägungen konkretisiert wird.

Mithilfe clusteranalytischer Verfahren können auf Basis des BMZI neun unterschiedliche Sporttypen definiert werden:

1. Kontaktfreudige Sportler
2. Figurbewusste Ästheten
3. Aktiv-Erholer
4. Erholungssuchende-Fitnessorientierte
5. „zweckfrei“-Sportbegeisterte
6. Gesundheits- und Figurorientierte
7. Figurbewusste Gesellige
8. Figurorientierte Stressregulierer
9. Erholungssuchende Sportler

Hänsel et. al (2016) schreiben dazu, dass mithilfe der BMZI Ergebnisse zielgruppenspezifische Sportangebote gefunden werden können, die „eine breite motivationale Verankerung des Sportengagements berücksichtigen und denen so langfristig nachgegangen wird.“ (Hänsel et. al, 2016, S. 89)

Subdimensionen		Itemformulierung
Fitness/Gesundheit		...um mich körperlich in guter Verfassung zu halten.
		...vor allem um fit zu sein.
		...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.

Tabelle 3: Subdimensionen des Motiv- und Zielinventars (nach Conzelmann et al., 2012)

4. Aktueller Forschungsstand

4.1. Allgemeine Motive im Sport

Wie bereits in vorherigen Kapiteln angedeutet, ist die Frage nach dem „Warum“ die entscheidende in der Motivationspsychologie. In dem Kontext Sport taucht die Motivationsfrage jedoch nicht lediglich in Kombination mit dem eigenen Sporttreiben auf, sondern beispielsweise auch in Zusammenhang mit Zusehen beziehungsweise passivem Konsum. Nicht ohne Grund sorgen Fußballspiele für volle Stadien und locken zehntausende Fans in die Arenen. Aber welcher ist das? Den Anreiz zu Bewegung oder Aktivierung finden wir häufig in der Erwartung eines speziellen Zielzustandes.

In der Forschung scheint die Frage nach sportlichen Motiven großes Interesse zu wecken. Durchsucht man den Katalog des Universitäts Sport Zentrums in Wien, so finden sich 210 Vorschläge allein unter dem Suchbegriff Motive. Die Literatur beschränkt sich jedoch keineswegs nur auf sportartenspezifische Motivstudien, wie diese eine darstellt. Es finden sich Forschungsarbeiten zu Motiven von Kunden was die Auswahl von Fitnessstudios betrifft (Hammerschmied, 2013) bis hin zu einer Studie von Motiven im FIFA spielen (Karimi, 2016), ein Fußballspiel auf Computer oder Konsole. Natürlich finden sich auch viele weitere sportartenspezifische Motivstudien. Hier scheint es jedoch keine Tendenzen spezifischer Kategorien zu geben. Es werden Einzelsportarten wie Bouldern (Holzmeier, 2015) oder Triathlon (Kreindl, 2015), Mannschaftssportarten wie Volleyball (Bauer, 2016) oder auch Fitness oder Kampfsport untersucht.

Teils variieren die Arbeiten. Was das jeweilige Kernstück betrifft, so sind einige auf die Sportart selbst, andere wiederum auf eine bestimmte Zielgruppe ausgerichtet. So findet sich auch eine Studie von List (2015) zu Motiven und Barrieren für Teilnahme an Bewegungs- und Sportangeboten der Generation 50 plus. Eine Studie zu Wunschsportarten und Motiven der Sportausübung der Eltern für das eigene Kind von Caesar (2015) setzt sich damit auseinander, welche Sportarten sich Eltern für ihre Kinder wünschen. Anhand einer empirischen Erhebung wurden die Motive ermittelt die Eltern antreiben. So weist die Gesamtheit der Arbeiten zwar die Gemeinsamkeit der Motive auf, die Ausrichtung unterscheidet sich jedoch.

4.2. Motive im Discgolf

Discgolf stellt zwar eine schnell wachsende Sportart dar, jedoch steckt sie noch in den Kinderschuhen, wenn man vergleiche zu bereits über Jahrhunderte existierende Sportarten zieht. Begibt man sich auf die Suche nach wissenschaftlichen Arbeiten oder Studien zu der Thematik, so stellt man schnell fest, dass Discgolf in der Theorie noch sehr wenig erforscht ist.

Ein Beispiel für eine Arbeit die sich mit Discgolf auseinandersetzt, ist jene von Tatra (2013). Die Arbeit gibt zwar keinen direkten Aufschluss über Motive von Discgolfspielern, allerdings konzentriert sich ein Kapitel des Werks ausschließlich auf den Gesundheitsaspekt im Discgolf Sport. Dieser Aspekt darf allerdings nicht vernachlässigt werden, da Gesundheit als Motiv zum Sport sowohl bei Gabler als auch bei Lehnert et al. Verwendung findet. Tatra bezieht sich in diesem Abschnitt auf eine Studie von Weiß & Russo (2005). Diese Studie beinhaltet die Frage nach der Wichtigkeit von Gründen Sport zu treiben (Weiß & Russo, 2005, S. 72). Tatra sieht dabei besonders drei Gründe in Verbindung mit Discgolf:

- „Weil man in der freien Natur ist“
- „Weil Sport und Bewegung Spaß macht“
- „Um nette Leute zu treffen“

Sowohl bei Frauen als auch bei Männern findet sich „weil man in der freien Natur ist“ auf Platz zwei des Rankings, was zeigt wie groß der Stellenwert dieses Faktors ist. Gerade weil Discgolf ausschließlich in der freien Natur stattfindet und hauptsächlich in Parks, auf Wiesen und Wäldern gespielt wird ist dieser Zusammenhang unschwer zu erkennen. Bei der Recherche taucht Discgolf auch häufig in Verbindung mit dem Begriff Renaturierung auf. Zu wenig aussagekräftige Ergebnisse lassen allerdings noch keine qualifizierten Aussagen bezüglich dieses Zusammenhangs zu.

Anhand ihrer Erhebung haben Weiß & Russo (2005, S. 152 f.) ein Anforderungsprofil von Sport für Inaktive erstellt. Tatra sieht sieben von acht dieser Anforderungen im Discgolf vertreten:

1. Geringer Zeitaufwand
2. Imagewandel
3. Möglichkeit zur Entspannung
4. Moderate Kosten

5. Erfolg
6. Ansprechende Sportstätten
7. Individuelle Abstimmung auf die Zielgruppe

Eine Studie von Rahbek & Nielsen (2016) beschäftigt sich mit den Verletzungen im Discgolf Sport. Zwar lassen sich anhand dieser keine Aussagen bezüglich Motivation treffen, allerdings rechtfertigen sie die Relevanz ihrer Studie wie folgt:

„Disc golf is rapidly increasing in popularity and more than two million people are estimated to regularly participate in disc golf activities. Despite this popularity, the epidemiology of injuries in disc golf remains under reported.“ (Rahbek & Nielsen, 2016)

Auch dies bestätigt das wachsende Interesse an der Sportart obwohl man zusammenfassend leider sagen muss, dass zwar Arbeiten existieren die Discgolf thematisieren, allerdings noch sehr wenig Material diesbezüglich zu finden ist.

5. Forschungsdesign

5.1. Forschungsziel, Forschungsfragen und Hypothesen

Die Frage die im Zentrum der Forschungsarbeit steht lautet:

Was bewegt Menschen dazu die Sportart Discgolf zu beginnen beziehungsweise auszuüben und welchen Stellenwert nimmt es in ihrem Leben ein?

Um dieser Frage ausführlich auf den Grund zu gehen wird sie in folgende Unterfragen zerlegt:

- Wie sind die Spieler auf Discgolf aufmerksam geworden?
- Hatten die Spieler/innen beim Einstieg eine bestimmte Vorstellung der Sportart?
Wenn ja welche und wurde diese Erwartung bestätigt?
- Welche aktuellen Motive bewegen sie dazu Discgolf zu spielen?
- Welchen Stellenwert nimmt Discgolf im Leben der Spieler/innen ein?
- Was halten die Spieler/innen für das Besondere an Discgolf?

Da der Schwerpunkt der Arbeit auf den Motiven liegt, sollen folgende Fragen über Hypothesenprüfung beantwortet werde:

- **Hypothese**

H1/1: Es besteht ein signifikanter Unterschied aktueller Motive zwischen Männern und Frauen.

H0/1: Es besteht kein signifikanter Unterschied aktueller Motive zwischen Männern und Frauen.

- **Hypothese**

H1/2: Es besteht ein Unterschied zwischen Spieler/innen die neben Discgolf noch eine andere Sportart ausüben und denen die es nicht tun.

H0/2: Es besteht kein Unterschied zwischen Spieler/innen die neben Discgolf noch eine andere Sportart ausüben und denen die es nicht tun.

- **Hypothese**

H1/3: Es besteht ein Zusammenhang zwischen Alter und aktuellen Motiven der Sportausübung.

H0/3: Es besteht kein Zusammenhang zwischen Alter und aktuellen Motiven der Sportausübung.

- **Hypothese**

H1/4: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Sportausübung und den aktuellen Motiven.

H0/4: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Sportausübung und den aktuellen Motiven.

- **Hypothese**

H1/5: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven der Sportausübung.

H0/5: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven der Sportausübung.

- **Hypothese**

H1/6: Es besteht ein Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Teilnahme an Wettbewerben.

H0/6: Es besteht kein Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Teilnahme an Wettbewerben.

5.2. Auswahl der Erhebungsmethode

Um die genannten Forschungsfragen zu beantworten, wurde ein Fragebogen erstellt, dessen Durchführung online von statten ging. Grund dafür ist die Möglichkeit, Daten übersichtlich, einheitlich und klar strukturiert zu erfassen. Die Überlegung war eine möglichst große Teilnehmerzahl zu erreichen, so wurde als Instrument der Online-Fragebogen erstellt. Überdies stellte ein Online-Fragebogen die ökonomischste Form der Erhebung dar. Die grundlegenden Vor- und Nachteile dieser Erhebungsmethode, sollen allerdings im nächsten Abschnitt detaillierter geschildert werden.

5.2.1. Vorteile des Online-Fragebogen

Gegenüber dem üblichen Setting eines Fragebogens mit Stift und Papier weist der Online Fragebogen einige Vorteile auf, die nicht von der Hand zu weisen sind. Einer der größten entscheidendsten ist wohl die Ökonomie, die eine Online-Erhebung bietet. Erfasste Daten müssen nicht manuell in ein Statistik-Programm übertragen werden, sondern können direkt übernommen und eingetragen werden. Dies erspart natürlich einen unnötigen Zeitaufwand und garantiert „Zeiteffizienz bei Erhebung, Auswertung und Präsentation der Daten“ (Thielsch & Weltzin, 2009). Ebenso fällt die effektive Verbreitung eines Online-Fragebogens heutzutage leichter, als ein ausgeben von Papierbögen, was laut Thielsch & Weltzin (2009, S. 70) wiederum mit Materialkosten verbunden wäre. Besagt Fragebögen hätten an Sportstätten ausgelegt werden können.

Geht man davon aus, dass die Umfrage mit Papierbögen beispielsweise bei Turnieren stattgefunden hätte, so brächte dies einige Probleme mit sich. Bei der online Version entscheidet eine Person selbst ob und wann sie den Fragebogen ausfüllen möchte. Es findet absolut freiwillig statt. Der Fragebogen kann pausiert und zu gewünschter Zeit fortgesetzt werden. Dies erhöht auch die Chance auf wohlüberlegtere Antworten. Teilt man die Bögen während eines Turniers aus, so sind die Spieler oft müde oder ihre Konzentration ist anderswo. Dann kann es vorkommen, dass der Fragebogen mit der Motivation ausgefüllt wird, möglichst schnell fertig zu sein. Dies kann zu überhasteten Antworten und somit nicht aussagekräftigen Ergebnissen führen. Oft steht auch einfach nicht so viel Zeit zur Verfügung.

Da die online Version jeweils nur eine Frage auf einmal anzeigt, ist auch das Risiko einer Demotivation bezüglich der verbleibenden Länge geringer. Wird die Frage allerdings nicht beantwortet, kann nicht zur nächsten Frage fortgefahren werden. Unvollständige Antworten werden somit ausgeschlossen beziehungsweise ist eine Antwort notwendig um fortzufahren.

Ebenso bietet die Umfrage zu Hause vorm PC die Möglichkeit absoluter Anonymität. Es besteht keine Möglichkeit herauszufinden von wem ein Fragebogen stammt, wenn er online beantwortet wird. Da dies völlige Anonymität garantiert können aussagekräftige, ehrliche Antworten erhofft werden.

5.2.2. Nachteile des Online-Fragebogen

Den wohl zentralsten Nachteil einer Online-Umfrage, stellt die Unmöglichkeit für Rückfragen dar. Nachdem die Teilnehmer/innen der Umfrage diese zu Hause beziehungsweise alleine durchführen, können keinerlei Auskünfte zu etwaigen Fragen gegeben werden. So läuft man Gefahr, Antworten zu erhalten die einer Falschen Interpretation der Frage zugrunde liegen. Thielsch & Weltzin (2009, S. 70) sprechen von Durchführungsbedingungen der Datenerhebung, die nicht kontrolliert werden können. Nach Bortz & Döring (2002, S. 257), muss deshalb für eine möglichst knappe Formulierung und gute Verständlichkeit bezüglich der Fragen gesorgt werden.

Sowohl Thielsch & Weltzin (2009, S. 70), als auch Bortz & Döring (2002, S. 261), geben als weiteren Nachteil an, dass nicht alle potenziellen Nutzer auch über die notwendigen Fähigkeiten verfügen um einen Fragebogen im Internet zu beantworten. Die betreffende Community stellt allerdings eine noch relativ kleine Gruppe dar, die sich besonders über Facebook oder WhatsApp vernetzt. Die Gefahr besteht hier eher im höheren Alter.

Ein weiteres Problem findet sich in der Mehrfachteilnahme von Befragten. Diese ist nur begrenzt kontrollierbar. „Rückfragen können nur asynchron und auf Initiative des Befragten hin beantwortet werden.“ (Thielsch & Weltzin, 2009, S. 70)

5.3. Fragebogenerstellung

Vor der Erstellung eines Fragebogens wird nahegelegt, zu überprüfen ob bereits Fragebögen anderer Autor/innen vorliegen welche als Hilfsmittel herangezogen werden können. (Bortz & Döring, 2006, S. 253)

Aufgrund dessen wurden die Fragebögen verwandter Arbeiten wie „Motive und Hindernisse im Ultimate Frisbee“ (Hochreiner, 2014), „Motivstrukturen im Fußball“ (Rockenschaub, 2015) sowie „Motive im Golf“ (Fischer, 2016) herangezogen. Die genannten Fragebögen beinhalten bereits den von Lehnert et al. (2011) designten BMZI mit dessen 24 Items.

Inhaltliche Unterschiede haben zu geringen Abänderungen geführt. „Anfängliche Motive“ als Themenblock früherer Untersuchungen, ist aus Mangel an Relevanz aus der Erhebung gefallen. Auch „Hindernisse zur Teilnahme an der Sportart“ hat als solches keine Verwendung

mehr gefunden und wurde aus der Umfrage gestrichen. Ebenso geschah dies aus Gründen des Zeitaufwandes und Rücksicht auf die Teilnehmer der Studie. Der Aufbau sollte so kurz und prägnant wie möglich sein. Aufgrund der Verwandtschaft zum Golfsport wurde die Umfrage stark an jener der „Motive im Golf“ angelehnt.

Um die Relevanz und Verständlichkeit der Fragen zu überprüfen, wurde die Umfrage in Form eines „Pre-Tests“ bekannten Spielern vorgelegt. Ebenso wurden diese gebeten den Fragebogen hinsichtlich Dauer, Verständlichkeit und Durchführbarkeit zu testen beziehungsweise zu bewerten. Da sich im Zuge des „Pre-Test“ noch zwei Hinweise zur besseren Verständlichkeit ergeben haben, wurden diese umgesetzt und die Umfrage wurde erneut veröffentlicht. Letztendlich wurde der Link der zum Fragebogen führt veröffentlicht.

5.4. Aufbau des Fragebogens

Was den Aufbau des Fragebogens betrifft, so wurde das bereits bestehende Konstrukt von Hochreiner (2014) adaptiert und größtenteils übernommen. Im Folgenden soll der Aufbau des Fragebogens genauer erörtert werden. Auch findet sich der Fragebogen im Anhang dieser Arbeit.

Teilnehmer und Teilnehmerinnen der Umfrage gelangten über einen Link zu der Online-Umfrage. Wurde der Link angeklickt öffnete sich das Startfenster der Umfrage. Dort wurden die Teilnehmer/innen über den Inhalt, das Ziel und den Grund der Umfrage aufgeklärt. Die Voraussetzungen zur Teilnahme wurden geschildert und es wurde für absolute Anonymität und Diskretion bezüglich persönlicher Daten garantiert und Ehrlichkeit erbeten. Über die freiwillige Teilnahme stimmten die Teilnehmer/innen zu, dass die Ergebnisse zu Forschungszwecken verwendet werden dürfen. Zusätzlich wurde ersichtlich dargestellt, dass über Angabe der E-Mail Adresse die Informationen und Ergebnisse der Studie angefordert werden können. Zuletzt wurde die Dauer des Fragebogens mit etwa zehn Minuten angegeben.

Ein Klick auf den Weiter „Button“ nach den einleitenden Worten, startete die Umfrage welche sich in sieben Themenblöcke beziehungsweise Fragekategorien gliederte:

1. **Persönliche Daten:** Dieser Themenblock sollte über allgemeine sozialdemographische Daten der Teilnehmer/innen Aufschluss geben. Hier wurden Informationen wie Geschlecht, Alter und Ausbildungsgrad erfragt.
2. **Ausübung der Sportart:** Wie der Titel bereits erahnen lässt, setzt sich dieser Themenblock mit der aktuellen Situation als Discgolfspieler auseinander. Hier wurde erfragt seit wie vielen Jahren die Sportart bereits betrieben wird und wie viele Monate im Jahr beziehungsweise Tage pro Woche und Stunden pro Trainingseinheit gespielt wird. Außerdem sollten die Spieler die Intensität mit der die Sportart betrieben wird und ihr persönliches Können selbstständig einschätzen und angeben. Weiter wurde nach dem Bundesland gefragt in dem die Sportart ausgeübt wird und zuletzt ob an Wettkämpfen teilgenommen wird.
3. **Einstieg in die Sportart:** Dieser Punkt diente lediglich dem Zweck zu erfragen, wie die Spieler auf die Sportart aufmerksam geworden sind. Hier hatten sie mehrere Möglichkeiten der Antwort. (Freunde, Familie, Schule, Medien, etc.)
4. **Motive:** Teil eins der Motive stellte den Kernbereich der Umfrage dar. Hier wurden die aktuellen Motive zur Ausübung von Discgolf erfasst und die 24 Items des BMZI finden sich in diesem Hauptteil der Studie. Auf einer fünfstufigen Likert-Skala sollten die Teilnehmer/innen angeben, welchen Motiven für sie entscheidend sind beziehungsweise wie sie deren Bedeutung einstufen.
5. **Motive 2:** Im zweiten Teil des Themenblocks wurde nach etwaigen weiteren Motiven gefragt die nicht in den angeführten Punkten enthalten waren. Falls es solche für Spieler gab, sollten sie diese unter besagtem Punkt anführen. Zusätzlich wurde gefragt, ob die Spieler/innen ein bestimmtes Bild von der Sportart hatten bevor sie damit begonnen haben. Wenn ja, dann konnte dieses Bild beschrieben und genauer erklärt werden ob es sich im Laufe der Zeit auch so bestätigt hat. Ob die Spieler/innen besonders positive beziehungsweise negative Erfahrungen gesammelt haben wurde im letzten Punkt erfragt. Falls ja, so bestand auch hier die Möglichkeit diese Erlebnisse genauer zu beschreiben.

6. **Andere Sportarten:** Unter diesem Punkt konnte angegeben werden ob und welche anderen Sportarten noch betrieben werden. Aus einer Auswahl konnte gewählt werden welche Sportarten noch betrieben werden. Hier war eine Mehrfachantwort möglich. Befand sich besagte Sportart nicht in der Liste, so konnte auch noch zusätzlich angegeben werden, welche Sportart noch betrieben wird. Es folgte erneut die Frage nach den Monaten pro Jahr in denen gespielt wird und wie viele Einheiten pro Woche Sport getrieben wird. Auch die Dauer einer Durchschnittseinheit konnte angegeben werden.
7. **Feedback:** Den letzten Punkt stellte das Feedback dar. Hier konntet noch mitgeteilt werden, was laut Teilnehmer/innen in der Umfrage nicht erfragt wurde. Außerdem sollte angegeben werden, wie verständlich der Fragebogen dargestellt wurde und wie dessen Dauer empfunden wurde. Den Schluss bildete die Möglichkeit auf sonstige Anmerkungen.

5.5. Grundgesamtheit der Stichprobe

Die Grundgesamtheit der Stichprobe setzt sich aus allen männlichen und weiblichen Discgolfern zusammen die dem Sport in Österreich nachgehen und hier wohnhaft sind. Unter der offenen österreichischen Rangliste auf „discgolf.at“ finden sich 353 eingetragene männliche Spieler als auch 45 Damen. (Stand: 28.08.2017) Was das Alter, das Können oder die Erfahrung betrifft, gab es keinen besonderen Kriterien die erfüllt werden mussten, um teilnehmen zu können. Einzig und allein die aktive Ausübung egal ob im Verein oder als Hobby war entscheidend.

Um die beschriebene Zielgruppe möglichst effektiv anzusprechen, wurden diverse Vereine und Discgolf Anlagen kontaktiert. Diese wurden gebeten, den Link mit der Umfrage auf ihren jeweiligen Homepages, Vereinsseiten als auch auf zugehörigen facebook-Gruppen zu veröffentlichen, da sich diese Szene besonders über soziale Netzwerke kurzschließt. Ebenso wurde der Fragebogen auf dem Blog „letyour.putterfly.at“ veröffentlicht. Außerdem wurden Spieler aus dem unmittelbaren Umfeld persönlich kontaktiert und abgesehen von der Teilnahme an der Umfrage gebeten, den Link auch an Kollegen und befreundete Spieler weiterzugeben. Besonders online wurde versucht eine breite Masse zu erreichen.

Auf welche Weise der Großteil der Teilnehmer/innen auf die Umfrage aufmerksam geworden sind, kann nicht genau gesagt werden. Dieser Punkt hätte zwar einen Platz in der Umfrage einnehmen können, jedoch schien es für die zu klärenden Fragen nicht entscheidend. Letztendlich haben sich 128 Teilnehmer gefunden. Davon wurden 100 vollständig ausgefüllt und konnten somit zur Auswertung herangezogen werden.

5.6. Durchführung der Datenerhebung

Nachdem der Online-Fragebogen vollständig entworfen wurde und den Pre-Test durchlaufen hatte, wurde er am 25.01.2017 aktiviert. Es wurden Schritte gesetzt um dessen Verbreitung zu garantieren und möglichst viele Menschen der Zielgruppe zu erreichen. Dies wurde vor allem über soziale Netzwerke und über Vereine versucht. Die genaue Vorgehensweise soll in diesem Kapitel geschildert werden.

Noch am Tag der Veröffentlichung wurden über das soziale Netzwerk „facebook“ mehrere Vereine und Discgolf-Anlagen kontaktiert. In der Nachricht wurde die Studie kurz beschrieben und gebeten den Link zur Umfrage auf der jeweiligen Seite mit einer kurzen Erklärung zu posten.

Ziel war es, möglichst viele Spielerinnen und Spieler in Österreich zu erreichen. Zuerst wurden zehn Privatpersonen kontaktiert die sich in der Szene bewegen. Sie wurden gebeten an der Umfrage teilzunehmen und diese in weiterer Folge in dem Bekanntenkreis weiterzuleiten.

Zeitgleich mit diesen wurden auch der österreichische Discgolfverband, die KUMM-Discgolfanlage und drei Discgolf-Vereine kontaktiert. Über den Kontakt zum österreichischen Discgolfverband, hat es die Umfrage auch auf den Blog „letyour.putterfly.at“ als auch auf die Verbandshomepage geschafft. Die drei Vereine haben nicht auf die Anfrage reagiert.

Die ersten beiden Wochen nach den Aufrufen an der Umfrage teilzunehmen verliefen sehr erfolgreich. Bereits in den ersten Tagen konnten über 40 Teilnehmer verzeichnet werden. Im Laufe der darauffolgenden beiden Wochen hat sich die Zahl etwa verdoppelt.

Am 14.03.17 wurde ein zweiter Aufruf gestartet. Zu diesem Zeitpunkt lagen 94 vollständige Ergebnisse vor. Besonders über KUMM-Discgolf wurde viel Zulauf erwartet. Im Nachhinein ist dies zwar nicht feststellbar, jedoch verfügt die Seite auf „facebook“ über 648 Mitglieder und

der Fragebogen wurde auf der Seite zwei Mal mit folgenden Worten der Betreiber veröffentlicht:

*Unter diesem Link gibt es eine Umfrage zu Discgolf. alle Daten bleiben 100% anonym.
Ein Student möchte auf Basis dieser Daten eine Diplomarbeit schreiben. Also
unterstützt einen Discgolf Fan und füllt bitte den Fragebogen aus.*

Der Discgolfverband Österreich hat den Link folgendermaßen bereitgestellt:

*Liebe Disc Golf Community!
Bitte helft mit bei der Umfrage über die Motive, Disc Golf zu spielen.
Details im inkludierten Post unterhalb.
Vielen Dank.*

Klickten die Teilnehmer auf den Link, so wurden sie zu dem Titelblatt der Umfrage weitergeleitet. Dies gestaltete sich folgendermaßen:

Liebe Sportlerinnen - Liebe Sportler
Im Rahmen meiner Diplomarbeit beschäftige ich mich mit dem Thema „Motive im Discgolf“. Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen dazu bewegt Discgolf 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 Ihre persönliche Meinung geht, gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Ebenso werden die Daten anonym und stets vertraulich behandelt. Ich bitte Sie daher um ehrliche und vollständige Antworten, sodass eine verlässliche Auswertung und ein repräsentatives Ergebnis erzielt werden können.
Bitte nehmen Sie sich die Zeit um den Fragebogen vollständig auszufüllen. Für die Teilnahme an der Umfrage ist es egal, wie lange Sie Discgolf spielen. Einzige Voraussetzung ist, dass Sie Discgolf zumindest teilweise in Österreich ausüben oder hier leben.

Nach Beendigung des Fragebogens haben Sie die Möglichkeit Ihre E-Mail-Adresse anzugeben. Diese wird getrennt vom Fragebogen gespeichert (d.h. es können keine Rückschlüsse auf die Antworten gezogen werden) und dient dazu, Ihnen die Ergebnisse der Studie zukommen zu lassen.

*Bei Fragen können Sie uns gerne per Mail kontaktieren:
forschung.sportpsychologie@univie.ac.at*

Dauer für diesen Fragebogen: ca. 10 min

Vielen Dank für Ihre Mithilfe!

Albert Erhart

In den ersten beiden Wochen konnten verhältnismäßig die meisten Antworten generiert werden. Alle Aufrufe, egal ob persönlich oder über Dritte, erfolgten gleichzeitig zu Beginn der Umfrage. So wurden auf einen Schlag viele Spielerinnen erreicht. Danach kamen nur schleppend weitere Antworten dazu. Der zweite Aufruf löste erneut eine Welle an Antworten aus, jedoch bei weitem nicht in dem Ausmaß des ersten Aufrufs.

5.7. Qualitätssicherung

5.7.1. Gütekriterien

Ein Anspruch den die Statistik mit sich bringt ist möglichst zuverlässig und gültig zu sein. (Diekmann, 2013, S. 247) Grundsätzlich wird zwischen Hauptgütekriterien und Nebengütekriterien unterschieden. Sie bestimmen die Qualität eines Fragebogens beziehungsweise eines Tests. Hier soll auf die drei Hauptgütekriterien eingegangen werden. Bortz & Döring (2006, S. 195) nennen hier:

- Objektivität
- Reliabilität
- Validität

Zur Bestimmung dieser Kriterien liegen mehrere Varianten vor, „die es erlauben, die Testgüte im konkreten Anwendungsfall möglichst genau zu beurteilen bzw. zu berechnen.“ (Bortz & Döring, 2006, S. 195)

Die *Objektivität* tritt dabei in verschiedenen Ausprägungen auf. Ihr kommt jene Rolle zu, anzugeben in welchem Ausmaß die Testergebnisse unabhängig von ihrem jeweiligen Anwender sind. (Diekmann, 2013, S. 249) Kommen verschiedene Testanwender bei der gleichen Gruppe von Personen zu den gleichen Resultaten, so kann dieser als objektiv bezeichnet werden. Fließen subjektive Interpretationen in das Ergebnis ein, so ist ein objektives Ergebnis nicht mehr zu gewährleisten. (Bortz & Döring, 2006) Auch Klammer (2005, S. 29) schreibt, dass die Wissenschaftlichkeit nach bestimmten Regeln abläuft, die „den sogenannten Gütekriterien der Gültigkeit, Zuverlässigkeit und Objektivität zu genügen“ haben.

Die Objektivität wird bei statistischen Tests auch Anwenderunabhängigkeit genannt und setzt sich aus drei Unterformen zusammen:

- **Durchführungsobjektivität:** Das Ergebnis eines Tests sollte unabhängig davon sein, von wem die Umfrage durchgeführt wird. Um dafür garantieren zu können sind Testinstruktionen grundsätzlich vorgegeben und etwaige Rückfragen sollten vom Testanweiser über auswendig gelernte Instruktionen beantwortet werden.
- **Auswertungsobjektivität:** Hierbei handelt es sich um den Anspruch eines Tests, dass verschiedene Auswerter zu dem gleichen Ergebnis kommen. Die Genauigkeit hängt auch mit der Art der Itemformulierung zusammen.
- **Interpretationsobjektivität:** Kommt es zu der Interpretation von Testergebnissen, so dürfen keine individuellen Interpretationen in das Ergebnis einfließen. Orientiert wird sich an Vergleichswerten und sogenannten Normen.

(vgl. Bortz & Döring, 2006)

Die Entscheidung zu einer online-Umfrage garantiert hier bereits einen gewissen Grad der Objektivität. Alle Testpersonen hatten vor der Untersuchung die gleiche Menge an Informationen. Der Versuchsleiter konnte während der Umfrage nicht auf die Testpersonen einwirken, da dessen Präsenz nicht gegeben war. Was das Erhebungsinstrument betrifft, so entsprach ein großer Teil der Kategorie geschlossener Fragen, was die Auswertung unabhängiger vom Versuchsleiter macht. Auch lässt es wenig Spielraum für individuelle Interpretationen.

Die *Reliabilität* „ist Kriterium dafür, dass bei Wiederholung des Vorgehens gleiche Ergebnisse erzielt werden.“ (Klammer, 2005) Auch spricht Klammer davon, dass subjektive Einflüsse sich nie vollständig ausschließen lassen. Wenden mehrere Tester allerdings das gleiche Erhebungsinstrument an und kommen dabei zu annähernd gleichen Ergebnissen, so ist dies ein Zeichen für die Zuverlässigkeit des Tests und für geringe subjektive Einflüsse im Messinstrument. (Klammer, 2005)

Bortz & Döring (2006) definieren die Reliabilität eines Tests als den „Grad der Genauigkeit mit dem das geprüfte Merkmal gemessen wird.“

Zur Bestimmung der Testreliabilität gibt es nach Diekmann (2013) drei Methoden:

- Paralleltest-Methode
- Test-Retest-Methode
- Methode der Testhalbierung

Auch bei Bortz & Döring finden sich diese Methoden, jedoch erweitern sie diese um die „Interne Konsistenz“.

Die Auswahl des bereits bestehenden und bewährten Erhebungsinstrument BMZI, sollte eine gewisse Reliabilität voraussetzen. Des Weiteren wurde zur Überprüfung der Reliabilität, die Konsistenz-Analyse angewendet. Hierzu wurde Cronbachs Alpha herangezogen, der die Korrelation aller Items mit dem Testinstrument angibt. (Bortz & Döring, 2006)

„Die *Validität* eines Tests gibt an, wie gut der Test in der Lage ist, genau das zu messen, was er zu messen vorgibt“, so Bortz & Döring (2006). Auch die Validität und deren Aspekte lassen sich jedoch präziser bestimmen. Eine Untergliederung erscheint als sinnvoll und geht aus der Literatur folgendermaßen hervor:

Inhaltsvalidität: „Für die Beurteilung der Inhaltsvalidität existieren keinerlei objektive Kriterien. Inhaltsvalidität sollte deshalb nicht als Validitätskriterium aufgefasst werden, sondern als Idee die bei der Konstruktion eines Instruments nützlich sein kann.“ (vgl. Schnell et al., S.145)

Kriteriumsvalidität: „Ist definiert als Korrelation zwischen [...] Testwerten und [...] Kriteriumswerten einer Stichprobe.“ (Bortz & Döring, 2006)

Konstruktvalidität: Diese ist dann gegeben, „wenn aus dem zu messenden Zielkonstrukt Hypothesen ableitbar sind, die anhand der Testwerte bestätigt werden können.“ (Bortz & Döring, 2006)

5.7.2. Feedback zum Fragebogen

Nach Beendigung des Kernstücks der Umfrage, wurden die Probanden um Feedback gebeten. Der Feedback-Abschnitt des Fragebogens setzte sich aus zwei Bereichen zusammen. Einerseits offenes Feedback mit der Möglichkeit seine Meinung kundzutun und Kommentare zu hinterlassen, andererseits Fragen nach Verständlichkeit und subjektiv empfundener Länge des Fragebogens zu beurteilen anhand einer Likert-Skala (1 = zu lange bis 5 = zu kurz bzw. von 1 = gar nicht verständlich bis 5 = sehr verständlich).

Von 97 Umfrageteilnehmern nahmen 22 die Option für offenes Feedback wahr. Die Kommentare fielen größtenteils positiv aus. Kritischere Kommentare bezogen sich auf die Ähnlichkeit mancher Teilfragen beziehungsweise wurde es von manchen Probanden als Wiederholung wahrgenommen. Ein weiterer Kommentar bezog sich darauf, dass der Fragebogen keinen „Zurück-Button“ bietet.

Was die Länge des Fragebogens betrifft, so sollten die Teilnehmer auf bereits erwähnter Likert-Skala beurteilen, wie lang sie den Fragebogen empfunden haben. Der optimale Wert Drei, der den Fragebogen als weder zu lang noch zu kurz definiert, wurde von 72 der 97 Teilnehmer gewählt. Der errechnete Mittelwert von 2,77 (SD: 0,55) nähert sich dem Ideal von 3, bewegt sich jedoch etwas in Richtung „zu lang“.

Auch die Verständlichkeit des Fragebogens sollte anhand einer Likert-Skala beurteilt werden. 64,9% entschieden sich für den Maximalwert von 5, der den Fragebogen als „sehr verständlich“ beschreibt. Der Wert 4 wurde von 25,8% ausgewählt. Errechnet man den Durchschnitt, so ergibt sich ein Mittelwert von 4,38 (SD: 0,64) was auf eine gute Verständlichkeit des Fragebogens hindeutet.

Was die Qualitätssicherung betrifft, so wurden die Teilnehmer gefragt ob sie sich bei dem Fragebogen bemüht habe. 96.9% antworteten darauf mit „ja“. Ein Teilnehmer gab an sich nur aus Interesse und Neugier durch die Fragen geklickt zu haben und zwei Teilnehmer verzichteten auf eine Antwort. Die Höhe des Prozentsatzes legt jedoch nahe, dass es sich um zuverlässige Ergebnisse handelt.

5.8. Datenauswertung

Die Daten die mithilfe der Online-Umfrage-Application „Lime-Survey“ gesammelt wurden, konnten nachdem die Umfrage offline geschaltet wurde, gespeichert und in das Statistik Programm „IBM SPSS“ exportiert werden. Dies erfolgte, nachdem die Umfrage 100 Teilnehmer erreicht hatte.

Der nächste Schritt stellte eine Bereinigung der Datenbank dar. So wurden beispielsweise unvollständige Ergebnisse gelöscht und Variablen angepasst. Die bereinigten Ergebnisse wurden in weiterer Folge zur Auswertung herangezogen.

Die soziodemographischen Daten wurden mithilfe einer deskriptivstatistischen Datenanalyse ausgewertet. Zur Überprüfung des BMZI wurde eine die rotierende Komponentenmatrix (Varimax Rotation) herangezogen. Zur Überprüfung der Hypothesen wurden unterschiedliche Signifikanztests herangezogen (t-Test, Mann-Whitney U-Test, Pearson-Korrelation)

6. Ergebnisse

6.1 Soziodemographische Daten

In diesem Abschnitt der Arbeit werden die soziodemographische Daten wie Geschlecht, Alter, Bildungsniveau, Spielerfahrung, Herkunft und Details zur Ausübung der Sportart thematisiert und dargestellt. Dies soll dem Zweck dienen festzustellen, welche Personen an der Umfrage teilgenommen haben, wo sich deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede finden lassen und wie die Gemeinde der Sportausübenden beschaffen ist.

Auch die soziodemographischen Daten werden anhand der 97 Teilnehmer dargestellt. Drei Probanden mussten aus dem Katalog gestrichen werden.

6.1.1. Geschlecht

Die Auswertung der Geschlechterverteilung zeigt, dass mit 86,6% und 84 Teilnehmern zu 13,4% und 13 Teilnehmerinnen deutlich mehr Männer als Frauen an der Umfrage teilgenommen haben.

6.1.2. Alter

Aus den Angaben der Umfrage geht hervor, dass das durchschnittliche Alter zum Zeitpunkt der Befragung bei etwa 37 Jahren lag (MW: 37,08/SD: 10,69). Der jüngste Spieler der an der Umfrage teilnahm war 16 Jahre alt, der älteste 63. Die am häufigsten vorkommende Altersgruppe, wie sich aus Tabelle 4 (Darstellung der Altersgruppen in 5-jahres Schritten) ablesen lässt ist jene von 30 bis 34 Jahren. Sie deckt mit 22,7 Prozent beinahe ein Viertel aller Teilnehmer ab. Jeweils 15 Teilnehmer finden sich in den beiden nächstgrößeren Gruppen von 25-29 und 35-39.

Alter in Jahren	Häufigkeit	Prozent
<= 19	3	3,1
20-24	6	6,2
25-29	15	15,4
30-34	22	22,7

35-39	15	15,5
40-44	9	9,2
45-49	11	11,4
50-54	8	8,3
55-59	5	5,1
60+	3	3,1
Gesamt	97	100

Tabelle 4: Alter der Umfrageteilnehmer (n=97)

6.1.3. Bildungsniveau

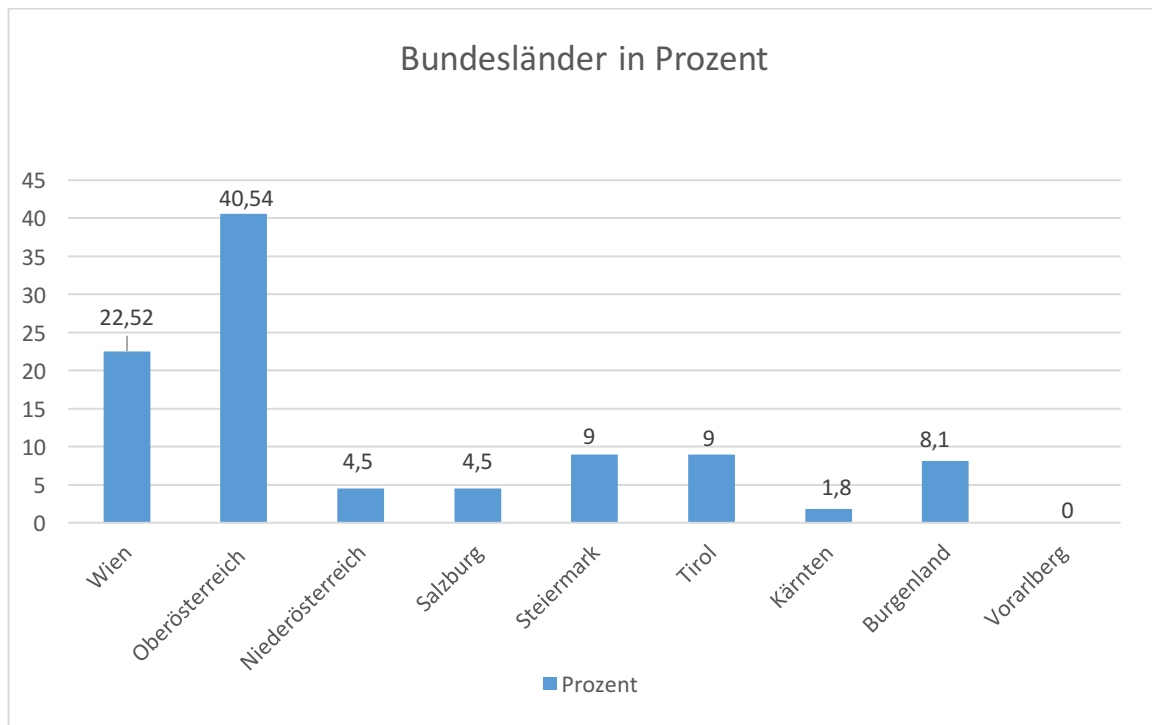
Aus Tabelle 5 lässt sich ablesen, dass 71 der 97 Probanden und somit 73,1% über eine Matura verfügen. Fasst man Universitätsabschlüsse und FH-Abschlüsse zusammen, so ergibt diese Gruppe 50,5% und macht somit die Hälfte aller Teilnehmer aus. Die Kategorie „Sonstiges“ wurde von keinem der Teilnehmer in Anspruch genommen.

Bildungsniveau	Häufigkeit	Prozent
Pflichtschule	5	5,2
Lehre	10	10,3
Meister	4	4,1
Berufsbildende Schule ohne Matura	7	7,2
Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA,...)	14	14,4
Allgemeinbildende höhere Schule	8	8,2
Fachhochschule	17	17,5
Universität	32	33,0
Sonstiges	0	0
Gesamt	97	100

Tabelle 5: Bildungsniveau der Umfrageteilnehmer (n=97)

6.1.4. Bundesland

Die folgende Grafik stellt die relative Häufigkeit der Bundesländer dar, in denen hauptsächlich trainiert wird:

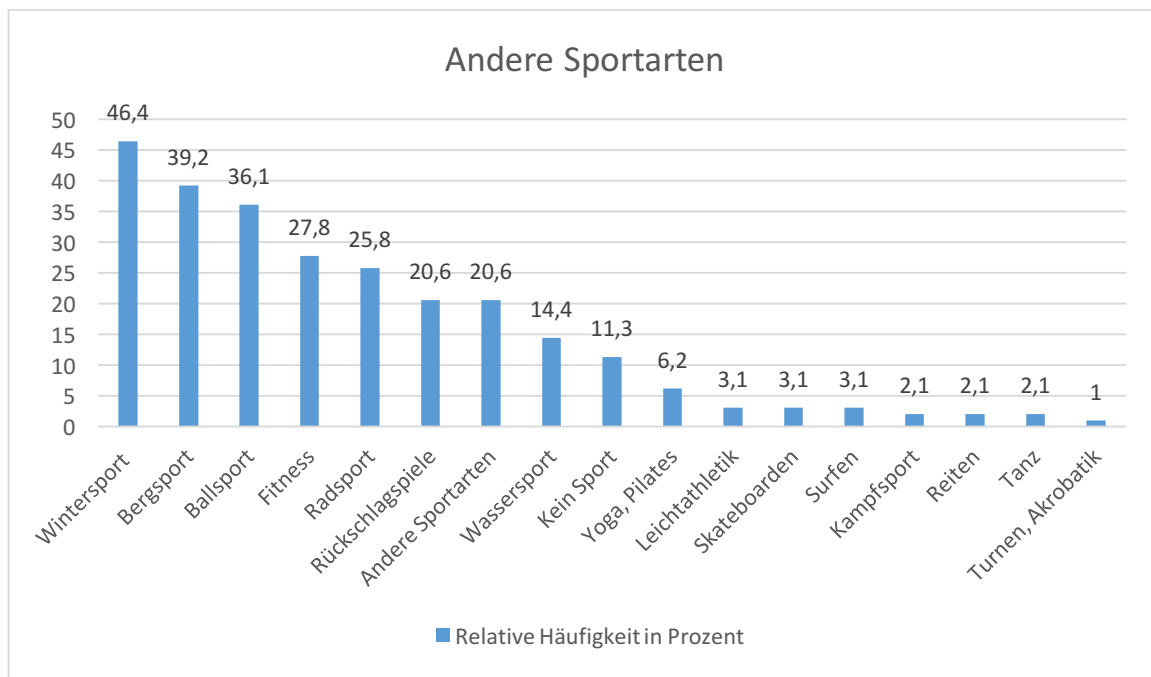


Grafik 4: Bundeslandzugehörigkeit der Teilnehmer (n=97)

6.1.5. Ausübung anderer Sportarten

In diesem Punkt des Fragebogens konnte angegeben werden, ob beziehungsweise welche anderen Sportarten neben Discgolf ausgeübt werden. Von besagten 97 Teilnehmern gaben 88,7% an neben Discgolf noch eine andere Sportart auszuüben. Die restlichen 11,3% beantworteten die Frage nach anderen Sportarten mit nein.

Auch bestand die Möglichkeit anzugeben um welche Sportarten es sich handelt. Nachdem bezüglich der Sportarten Mehrfachnennungen möglich waren, beziehen sich die Prozentangaben der folgenden Grafik immer auf die Gesamtzahl der Teilnehmer. Es wird nun in einem Säulendiagramm die Häufigkeit anderer Sportarten dargestellt:



Grafik 5: Ausübung anderer Sportarten (n=86)

Die Möglichkeit weitere Sportarten anzugeben haben 20,6% der Teilnehmer genutzt. Unter den Antworten fanden sich 5,1% bei Laufsport, 4,1% bei Ultimate Frisbee und je 3,1% bei Golf und Bogenschießen. Weitere Sportarten wurden nur von Einzelpersonen erwähnt.

6.2. Einstieg in die Sportart

In diesem Kapitel soll dargestellt werden, wie die Testpersonen zu der Sportart Discgolf gekommen sind beziehungsweise wie sie darauf aufmerksam wurden. Ebenso werden Vorstellungen von der Sportart und Erwartungen an Discgolf thematisiert.

5.2.1. Erstkontakt

Mit 55,7% gaben mehr als die Hälfte der Teilnehmer an, über Freunde zu der Sportart gekommen zu sein. Weitere 16,5% kamen über die Familie in Kontakt mit Discgolf. Über Medien wie Zeitschriften oder TV erreichte Discgolf 11,3 Prozent der Teilnehmer. Über zufälliges Beobachten an öffentlichen Anlagen gaben 8,2% an die Sportart kennengelernt zu haben. Einen USI-Kurs besuchten 4,1% der Teilnehmer und kamen dort zum ersten Mal in Berührung mit Discgolf.

Erwähnenswert ist, dass 7 Teilnehmer unter dem Punkt sonstiges einen Kommentar hinterlassen haben, der bezüglich des Erstkontaktes auf Spielkonsolen verweist, auf denen Discgolf in virtueller Form kennengelernt wurde.

6.2.2 Vorstellung und Bild der Sportart

Im Zuge der Umfrage wurden die Teilnehmer gebeten anzugeben, ob sie ein gewisses Bild von der Sportart hatten bevor sie diese begonnen haben. Diese Frage beantworteten 17,5% mit „Ja“, 82,5% mit „Nein“.

Die Teilnehmer die bereits eine Vorstellung von der Sportart hatten wurden gebeten diese in einigen Worten zu beschreiben. Darunter fanden sich sowohl sehr unterschiedliche als auch teils sehr ähnliche Vorstellungen bezüglich der Sportart. Einige Male fand der Faktor „Natur“ Erwähnung in den Beschreibungen.

TN 1: „Da viele der österr. Disc Golfer aus der Ultimate Frisbee Szene abstammen, hatte ich die Vorstellung, dass man mit einer guten Wurftechnik beim Ultimate auch ein guter DiscGolfer sein kann. Ich habe aber schnell gelernt, dass viel mehr dazu gehört, wenn man ganz vorne mitspielen möchte. Am meisten hat mich aber die sportliche Bewegung in der Natur, die Präzision und der Scheibenflug gereizt, um diesen Sport auszuprobieren.“

TN 2: „ein sport in der Natur, wo nicht kraft oder ausdauer am wichtigsten ist, sondern vor allem technik, wissen und erfahrung um die flugeigenschaften und mentale stärke.“

TN 3: „Für Amateure günstige Sportart im Freien, die Spaß macht in der Gruppe. Man braucht theoretisch nichts Zusätzliches außer die eine oder andere Scheibe (die man bei den Grazer Parcoures gratis ausleihen kann).“

TN 4: „Kontrollierte kraftvolle mit hohem fokus gepaarte bewegung....bogenschießen mit anlauf in natürlicher umgebung“

TN 5: „Naturerlebnis Aspekt war mir von anfang an sehr klarfand es eine gute IdeeMessbarkeit des eigenen Erfolgs (Par) sehr deutlich - das gefällt mir auch an dem Sport“

Schlagworte aus diesen Kommentaren wie Technik und mentale Stärke lassen sich auch in weiteren Kommentaren erkennen.

TN6: „Herausfordernde Kombination aus Koordination, Konzentration, Feinmotorik und Schnellkraft“

Auch die Ähnlichkeit zum Golfsport fand Erwähnung in den Kommentaren bezüglich der Vorstellungen.

TN 7: „ähnlich wie beim golf – man bewegt sich vom Loch zu Loch. Die discs fliegen anders wie beim Freezbee. Ich wusste nicht wie man discs wirft, alles hat viel zu kompliziert ausgeschaut. Die Wurf-Technik hab ich mit der Zeit besser verbessert/erlernt.“

TN 8: „Golfvariante für Normalos mit Faszination Frisbeeflug“

Weitere Kommentare bezüglich Erwartungen:

TN 9: „Ich kam durch Ultimate Frisbee zu Discgolf und mir war nicht bewusst dass Discgolfscheiben viel schwieriger zu kontrollieren sind als Ultimate-Frisbees“

TN 10: „Ich kannte die Grundzüge des Discgolfsports schon viele Jahre, bevor ich selbst begann, ihn auszuüben, fand ihn aber nicht so spannend und konnte mir nicht vorstellen, wie es ist richtig weit und auch genau und va taktisch zu werfen. Auch die soziale Komponente erlebe ich weit positiver, als ich sie mir ausgemalt hatte.“

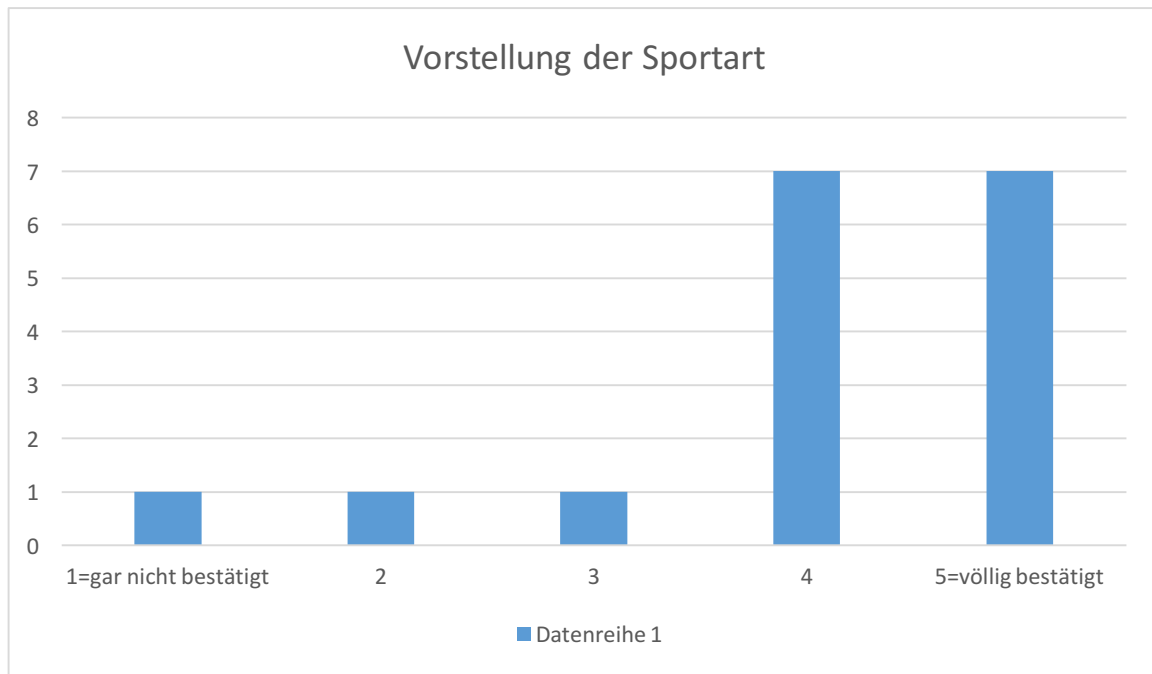
TN 11: „Ich wusste schon was Discgolf ist, als ich begonnen habe, also war die Vorstellung recht ähnlich dazu wie es wirklich ist.“

TN 12: „Spaß und Freude an einer Sportart, die ich zwar nicht wirklich kannte, die ich mir aber vorstellen könnte. Die Vorstellung wurde nicht enttäuscht.“

Wurde die Frage ob es denn eine gewisse Vorstellung zur Sportart gab mit „Ja“ beantwortet, so so wurde auch danach gefragt, ob diese Erwartung denn erfüllt wurde. Anhand einer

fünfstufigen Likert-Skala konnten die Testpersonen dann angeben inwieweit ihre Erwartungen erfüllt wurden.

Die 17 Personen die sich dazu geäußert haben verteilen sich wie folgt:



Grafik 6: Vorstellung der Sportart (n=17)

6.3. Aktuelle Ausübung der Sportart

Die Informationen zu der aktuellen Ausübung der Sportart sollen Auskunft über Spielzeiten und Erfahrung, Intensität der Ausübung, persönliches Können und Details zu etwaigen Wettkampfteilnahmen geben.

6.3.1. Ausübungsdauer

In diesem Unterpunkt gab es vier Fragen zu beantworten:

- Wie viele Jahre spielst du schon Discgolf?

Jener Wert der von den Teilnehmern am häufigsten gewählt wurde, der Modus, lag bei 4 Jahren. 19,6 Prozent haben angegeben seit 4 Jahren Discgolf zu praktizieren. Der Durchschnittswert beträgt etwa 7 Jahre (MW: 7,17). Im ersten Jahr der Sportausübung

befinden sich nach Angaben 10,3%. Der höchste Wert, 35 Jahre, wurde zwei Mal genannt. Alle weiteren Ergebnisse sind Tabelle 6 zu entnehmen.

Jahre der Sportausübung	Häufigkeit	Prozent
</=1	10	10,3
2-5	49	50,5
6-10	20	20,6
11-15	8	8,2
16-20	2	2,1
21-25	1	1,1
26-30	3	3,1
31-35	4	4,1
Gesamt	97	100

Tabelle 6: Spielerfahrung in Jahren (n=97)

Auch zusammengefasst in Kategorien findet sich der Modus bei 2-5 Jahren und macht etwas mehr als 50% der Gesamten Gruppe aus.

- Wie viele Monate im Jahr praktizierst du Discgolf?

Der Modus bezüglich der Frage an wie vielen Monaten im Jahr Discgolf gespielt wird findet sich bei 12 Monaten. Ganze 41,2 üben die Sportart ganzjährig aus. Der Mittelwert beläuft sich auf 8,86 (SD: 3,50) Monate die pro Jahr gespielt werden.

Monate pro Jahr	Häufigkeit	Prozent
1	6	6,2
2	1	1,0
3	4	4,1
4	2	2,1
5	6	6,2
6	4	4,1
7	8	8,2
8	7	7,2

9	7	7,2
10	9	9,3
11	3	3,1
12	40	41,2
Gesamt	97	100

Tabelle 7: Trainingshäufigkeit pro Monat (n=97)

- An wie vielen Tagen pro Woche spielst du Discgolf?

Von 97 Testpersonen gaben sieben an nicht jede Woche Discgolf zu spielen. Der Modus liegt bei einem Tag pro Woche, der Mittelwert bei 1,73 (SD: 1,29) Tagen.

Tage pro Woche	Häufigkeit	Prozent
</=1	55	56,7
2	24	24,8
3	8	8,2
4	4	4,1
5	4	4,1
6	2	2,1
Gesamt	97	100

Tabelle 8: Trainingshäufigkeit pro Woche (n=97)

- Wie lange spielst du Discgolf pro Spieltag?

Was die Spielzeit pro Spieltag betrifft, so landet der Modus bei 120 Minuten. Der Mittelwert, also die durchschnittliche Spieldauer beträgt 147,57 (SD: 66,26) Minuten.

Minuten pro Spieltag	Häufigkeit	Prozent
0-60	5	5,2
61-120	47	48,5
121-180	31	31,9

181-240	8	8,2
241-300	4	4,2
301-360	1	1,0
361 +	1	1,0
Gesamt	97	100

Tabelle 9: Spieldauerdauer in Minuten pro Einheit (n=97)

6.3.2. Intensität der Sportausübung

Die Intensität mit der die Sportart ausgeübt wird sollte von den Teilnehmern selbst eingeschätzt werden. Es war möglich zwischen niedriger, mittlerer und hoher Intensität zu wählen. Mehr als die Hälfte (56,7%) entschieden sich für mittlere Intensität. Weitere 27,8% siedelten sich bei niedriger Intensität an. Die restlichen 15,5% gaben an den Sport mit hoher Intensität auszuüben.

6.3.3. Persönliches Können

Auch das persönliche Können sollte mittels Selbsteinschätzung beurteilt werden. Dies unabhängig von möglichen Wettkampfplatzierungen. Nur sieben Personen stuften sich in diesem Abschnitt als Anfänger ein. Zehn Testpersonen bezeichneten sich selbst als Experten. Der Großteil (82,5%) beurteilte das Eigenkönnen als mittelmäßig. Unterteilt man diese 82,5% erneut so stufen sich 50% von ihnen als Fortgeschrittene mittlerer Fähigkeiten und 50% als Fortgeschrittene höherer Fähigkeiten ein.

6.3.4. Wettkampfteilnahme

Die Probanden sollten ankreuzen ob sie an Wettkämpfen teilnehmen und welches die höchste Wettkampfform ist an der teilgenommen wird. Diese Daten werden in Tabelle 10 dargestellt:

Wettkampftyp	Häufigkeit	Prozent
Keine	18	18,6
Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe	15	15,5

Regionale Wettkämpfe	12	12,4
Nationale Wettkämpfe	25	25,8
Internationale Wettkämpfe	27	27,8
Gesamt	97	100

Tabelle 10: Aktuelles Wettkampfniveau der Umfrageteilnehmer (n=97)

6.4. Faktorenanalyse

In folgendem Kapitel werden die Ergebnisse der Faktorenanalyse dargestellt. Zuerst wurde diese mit den BMZI Items durchgeführt, danach mit dem erweiterten Itempool.

6.4.1. Überprüfung des BMZI

Die Überprüfung der Itemskala des BMZI wurde anhand einer rotierenden Komponentenmatrix, der Varimax Rotation durchgeführt. Extrahiert wurden Faktoren basierend auf dem Eigenwert größer als eins. Die Ergebnisse sind denen des BMZI nach Lehnert et al. (2011) ähnlich.

Die Items „...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten“, „...vor allem um fit zu sein“ und „...vor allem aus gesundheitlichen Gründen“ des Faktors „Fitness/Gesundheit“ sowie die Items „...um abzunehmen“, „...um mein Gewicht zu regulieren“ und „...wegen meiner Figur“, landeten auf einer Komponente. Alle Items der Kategorien Aktivierung/Freude, Ästhetik und Natur luden alle auf einem Faktor hoch. Zwei Items der ursprünglichen Kategorie „Kontakt“, die auch inhaltlich als Überkategorie zusammengefasst werden können, luden auf einem eigenen Faktor hoch und finden sich wie auch bei Lehnert et al. (2011) unter dem Faktor „Kontakt durch Sport“. Dabei handelt es sich um die Items „...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen“ und „...um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen“. Lediglich das Item „...wegen des Nervenkitzels“ aus der Kategorie „Wettkampf/Leistung“ musste aufgrund mehrerer hoher Faktorladungen extrahiert werden.

Alle verbleibenden Items wurden mit Faktorladungen zwischen 0,542 und 0,911 passend den Faktoren des BMZI zugeordnet. Die exakte Zuordnung ist Tabelle 11 zu entnehmen.

Komponente	Faktor	Itemnr.
1	Fitness/Gesundheit	fitges 1-3
	Figur/Aussehen	figaus 1-3
2	Aktivierung/Freude	aktfre 1-3
	Ästhetik	aes 1-2
	Natur	nat 1-2
3	Ablenkung/Katharsis	ablkat 1-4
4	Kontakt im Sport	kon 1-3
5	Wettkampf/Leistung	wetlei 1-3
6	Kontakt durch Sport	kon 4-5

Tabelle 11: Komponentenzuordnung des BMZI

Die Faktorenladung der einzelnen Items fällt wie folgt aus:

Fitness/Gesundheit

- um mich in körperlich guter Verfassung zu halten: 0,541
- vor allem um fit zu sein: 0,644
- vor allem aus gesundheitlichen Gründen: 0,582

Figur/Aussehen

- um abzunehmen: 0,911
- um mein Gewicht zu regulieren: 0,901
- wegen meiner Figur: 0,897

Kontakt

im Sport

- um mit anderen gesellig zusammen zu sein: 0,781
- um etwas in einer Gruppe zu unternehmen: 0,819
- um dabei Freunde/Bekannte zu treffen: 0,852

durch Sport

- um dadurch neue Menschen kennen zu lernen: 0,819
- um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen: 0,878

Ablenkung/Katharsis

- um Ärger und Gereiztheit abzubauen: 0,791
- weil ich mich so von anderen Problemen ablenke: 0,841
- um Stress abzubauen: 0,698
- um meine Gedanken im Kopf zu ordnen: 0,725

Aktivierung/Freude

- um mich zu entspannen: 0,681
- vor allem aus Freude an der Bewegung: 0,643
- um neue Energie zu tanken: 0,550

Wettkampf/Leistung

- weil ich im Wettkampf aufblühe: 0,859
- um mich mit anderen zu messen: 0,869
- um sportliche Ziele zu erreichen: 0,648
- wegen des Nervenkitzels: 0,505

Ästhetik

- weil es mir Freude macht die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben:
0,618
- weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegung bietet: 0,605

Natur

- um Sport in der Natur zu treiben: 0,644
- um an der frischen Luft zu sein: 0,605

In weiterer Folge wurde eine Reliabilitätsanalyse der sechs Komponenten durchgeführt. (Das Item „...wegen des Nervenkitzels“ aus der Kategorie „Wettkampf/Leistung“ wurde, wie bereits erwähnt, aus dem Itempool entfernt.) Dies wurde mithilfe der Maßzahl Cronbachs Alpha bewerkstelligt. Sie berechnet die interne Konsistenz und gibt Auskunft über die Korrelation zwischen den Items. Die Items des BMZI weisen für die einzelnen Faktoren mit

einem Koeffizienten von 0,659 bis 0,927 und einem Gesamtwert aller 25 verbleibenden Items von 0,857 eine gute innere Konsistenz auf. Die exakten Werte sind in Tabelle 12 aufzufinden.

Faktor	Cronbachs Alpha Koeffizient
Fitness/Gesundheit	0,901
Figur/Aussehen	
Aktivierung/Freude	0,792
Ästhetik	
Natur	
Ablenkung/Katharsis	0,838
Kontakt im Sport	0,839
Wettkampf/Leistung	0,812
Kontakt durch Sport	0,900
GESAMT	0,884

Tabelle 12: Cronbachs Alpha der BMZI-Überprüfung

6.4.2. Überprüfung des erweiterten Itempools

Im nächsten Schritt galt es alle 55 Items im Zuge einer explorativen Faktorenanalyse (Varimax Rotation) mit einem Eigenwert größer als eins zu überprüfen. Dabei kam es zu einer Extraktion von dreizehn Komponenten.

Im Zuge der ersten Analyse wurden alle Items mit einer Faktorenladung unter 0,30 entfernt. Ebenso all jene die mindestens zwei Fremdladungen über 0,30 aufwiesen, sowie Items die inhaltlich nicht eindeutig zuzuordnen waren. Folgende sieben Items wurden aus genannten Gründen geschlossen entfernt:

- [...um neue Energie zu tanken]
- [...um Sport in der Natur zu treiben]
- [...um sportliche Ziele zu erreichen]
- [...um an der frischen Luft zu sein]
- [...um Selbstvertrauen zu gewinnen]
- [...wegen des Nervenkitzels]
- [...weil mich ein/e bestimmte/r Discgolfer/in beeindruckt]

Aus den übrigen 48 Items konnten, wie bereits erwähnt, dreizehn Komponenten mit folgender Itemzuordnung extrahiert werden. Die jeweilige Faktorenladung findet sich in Klammer:

Erweiterte Itemskala		
1. Faktor (Ladung)		Ablenkung
Item 21 (0,785)	weil ich mich so von anderen Problemen ablenke	BMZI
Item 24 (0,735)	um Ärger und Gereiztheit abzubauen	BMZI
Item 35 (0,678)	um dem Alltag zu entfliehen	ablkat 6
Item 23 (0,663)	um meine Gedanken im Kopf zu ordnen	BMZI
Item 22 (0,655)	um Stress abzubauen	BMZI
Item 66 (0,640)	um in einen Zustand zu kommen in dem alles herum keine Rolle spielt	flo 2
2. Faktor		Gesundheit/Aussehen
Item 4 (0,902)	um abzunehmen	BMZI
Item 6 (0,883)	wegen meiner Figur	BMZI
Item 5 (0,872)	um mein Gewicht zu regulieren	BMZI
Item 2 (0,683)	vor allem um fit zu sein	BMZI
Item 3 (0,621)	vor allem aus gesundheitlichen Gründen	BMZI
Item 1 (0,611)	um mich in körperlich guter Verfassung zu halten	BMZI
3. Faktor		Geselligkeit/Kontakt im Sport
Item 8 (0,844)	um etwas in einer Gruppe zu unternehmen	BMZI
Item 9 (0,833)	um dabei Freunde/Bekannte zu treffen	BMZI
Item 7 (0,795)	um mit anderen gesellig zusammen zu sein	BMZI
Item 29 (0,719)	weil ich mich in einer Gruppe wohl fühle	kont 6
4. Faktor		Entspannung/Flow
Item 18 (0,755)	um mich zu entspannen	BMZI
Item 62 (0,710)	weil meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind	ablkat 5
Item 65 (0,684)	weil dabei nur der Moment zählt	flo 3
Item 64 (0,506)	weil ich beim Discgolf vollkommen in der Aktivität aufgehe (in einen Flow-Zustand komme)	flo 1

Item 55 (0,377)	weil es mehr als nur körperliche Beanspruchung ist (mentale Komponente)	konsta 3
5. Faktor		Selbstwert/Kontakt durch Sport
Item 50 (0,758)	weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte	ind 1
Item 48 (0,731)	um mich zu präsentieren (gesellschaftlich, sozial)	sel 3
Item 11 (0,682)	um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen	BMZI
Item 47 (0,642)	um Anerkennung zu bekommen	sel 2
Item 10 (0,596)	um dadurch neue Menschen kennen zu lernen	BMZI
6. Faktor		Herausforderung
Item 13 (0,791)	um mich mit anderen zu messen	BMZI
Item 12 (0,749)	weil ich im Wettkampf aufblühe	BMZI
Item 60 (0,631)	weil ich das Spielgerät und dessen Eigenschaften toll finde	spi 3
Item 56 (0,621)	weil mich die Präzision der Technik beeindruckt	spi 1
7. Faktor		Freude/Ästhetik
Item 17 (0,792)	weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegung bietet	BMZI
Item 16 (0,629)	weil es mir Freude bereitet die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben	BMZI
Item 19 (0,450)	vor allem aus Freude an der Bewegung	BMZI
Item 33 (0,389)	weil jeder auf seine/ihre Art und Weise Spaß an der Bewegung hat	aktfre 5
8. Faktor		Glücksgefühl/Freiheit
Item 36 (0,807)	wegen des Glücksgefühls während des Trainings/dem Spielen	aktfre 4
Item 63 (0,743)	wegen dem Glücksgefühl während des Discgolfens	flo 4
Item 32 (0,640)	weil ich mich beim Discgolf frei fühle	aktfre 6
9. Faktor		Spieleigenschaften
Item 57 (0,601)	weil ohne Schiedsrichter gespielt wird	spi 2

Item 30 (0,319)	weil Frauen und Männer gemeinsam Discgolf spielen können	zugspi 3
10. Faktor		Konzentration/mentale Stärke
Item 46 (0,685)	um meine Selbstkontrolle zu steigern	konsta 1
Item 51 (0,632)	um meine Konzentrationsfähigkeit zu schulen	konsta 4
Item 43 (0,556)	um meine mentale Stärke zu verbessern	konsta 2
11. Faktor		Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten
Item 31 (0,754)	weil ich durch das Discgolf spielen viele neue Orte kennen lerne	nat 3
Item 38 (0,594)	weil man den Sport an vielen Orten ausüben kann	zugspi 1
12. Faktor		Beruf
Item 39 (0,897)	um damit Geld zu verdienen	ber 2
Item 40 (0,836)	um den Sport zum Beruf zu machen	ber 1
13. Faktor		Durchführbarkeit
Item 27 (0,552)	weil man den Sport in jedem Alter ausführen kann	zugspi 4
Item 37 (0,542)	weil ich niemanden brauche um den Sport auszuführen	zugspi 2

Tabelle 13: Komponentenzuordnung des erweiterten Itempools

Im nächsten Schritt folgte eine Reliabilitätsanalyse aller 13 Faktoren. Dabei erzielten die Kategorien „Durchführbarkeit“ mit 0,566 und „Spieleigenschaften“ mit 0,565 die geringsten Werte. Die Werte aller Komponenten sind Tabelle 14 zu entnehmen.

Faktoren	Cronbachs Alpha Koeffizient	Itemzahl
Ablenkung	0,869	6
Gesundheit/Aussehen	0,901	6
Geselligkeit/Kontakt im Sport	0,839	4
Entspannung/Flow	0,821	5
Selbstwert/ Kontakt durch Sport	0,825	5
Herausforderung	0,786	4
Freude/Ästhetik	0,756	4
Glücksgefühl/Freiheit	0,794	3

Spieleigenschaften	0,565	2
Konzentration/mentale Stärke	0,846	3
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	0,672	2
Beruf	0,890	2
Durchführbarkeit	0,566	2

Tabelle 14: Messgenauigkeit der Faktoren des erweiterten Itempools

6.5. Motive im Discgolf

In Kapitel sechs soll dargestellt werden, welche Bedeutung die einzelnen Motive für die Spieler und Spielerinnen haben. Weiter wird nach Unterschieden beziehungsweise Zusammenhängen bezüglich der Motive und Gruppen verschiedener Merkmalsausprägung gesucht. Mehr dazu in Kapitel 6.2.

6.5.1. Aktuelle Motive

Im Zuge der Umfrage wurden die Teilnehmer gebeten, anhand einer fünfstelligen Likert-Skala (1=trifft gar nicht zu, 5=trifft völlig zu) zu beurteilen, wie wichtig ihnen die genannten Motive zur Sportausübung sind. Die Mittelwerte der einzelnen Motiv-Items, werden in Tabelle 15 in ihrer Relevanz absteigend dargestellt.

Rang	Motiv	Itemnr.	MW	SD
1	...um Sport in der Natur zu treiben	Item 25	4,49	0,855
2	...um an der frischen Luft zu sein	Item 26	4,47	0,723
3	...weil ich das Spielgerät und dessen Eigenschaften toll finde	Item 60	4,03	1,084
4	...um mich zu entspannen	Item 18	3,87	0,996
5	...wegen dem Glücksgefühl während des Discgolfens	Item 63	3,84	1,028
6	...um dabei Freunde/Bekannte zu treffen	Item 9	3,84	0,932
7	...weil mich die Präzision der Technik beeindruckt	Item 56	3,80	1,160
8	...vor allem aus Freude an der Bewegung	Item 19	3,79	1,080
9	...um mit anderen gesellig zusammen zu sein	Item 7	3,75	1,031
10	...wegen dem Glücksgefühl während des Trainings/dem Spielen	Item 36	3,71	1,030

11	...weil man den Sport in jedem Alter ausüben kann	Item 27	3,66	1,353
12	...weil es mehr als nur körperliche Beanspruchung ist (mentale Komponente)	Item 55	3,64	1,218
13	...weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind	Item 65	3,58	1,189
14	...um neue Energie zu tanken	Item 20	3,57	1,070
15	...weil meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind	Item 62	3,56	1,099
16	...um etwas in einer Gruppe zu unternehmen	Item 8	3,53	1,165
17	...weil ich mich beim Discgolf frei fühle	Item 32	3,52	1,147
18	...weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegung bietet	Item 17	3,52	1,234
19	...weil jeder auf seine/ihre Art und Weise Spaß an der Bewegung hat	Item 33	3,44	1,181
20	...weil man den Sport an vielen Orten ausüben kann	Item 38	3,41	1,405
21	...weil ich beim Discgolf vollkommen in der Aktivität aufgehe (in einen Flow-Zustand komme)	Item 64	3,31	1,219
22	...weil ich mich in einer Gruppe wohlfühle	Item 29	3,27	1,005
23	...weil Frauen und Männer gemeinsam Discgolf spielen können	Item 30	3,18	1,299
24	...um Stress abzubauen	Item 22	3,16	1,096
25	...weil ich durch das Discgolf spielen viele neue Orte kennen lerne	Item 31	3,10	1,246
26	...um meine mentale Stärke zu verbessern	Item 43	3,10	1,212
27	...um dem Alltag zu entfliehen	Item 35	3,06	1,206
28	...um mich mit anderen zu messen	Item 13	3,01	1,246
29	...um meine Konzentrationsfähigkeit zu schulen	Item 51	2,97	1,237
30	...weil ich niemanden brauche um den Sport auszuführen	Item 37	2,92	1,441
31	...um sportliche Ziele zu erreichen	Item 14	2,91	1,308

32	...weil ohne Schiedsrichter gespielt wird (d.h. jeder ist verantwortlich für ein faires Spiel)	Item 57	2,89	1,471
33	...weil es mir Freude bereitet die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben	Item 16	2,85	1,402
34	...um meine Selbstkontrolle zu steigern	Item 46	2,84	1,256
35	...um dadurch neue Menschen kennen zu lernen	Item 10	2,76	1,179
36	...um in einen Zustand zu kommen in dem alles rundherum keine Rolle spielt	Item 66	2,76	1,214
37	...um mich in körperlich guter Verfassung zu halten	Item 1	2,75	1,173
38	...weil ich im Wettkampf aufblühe	Item 12	2,65	1,315
39	...um meine Gedanken im Kopf zu ordnen	Item 23	2,64	1,292
40	...wegen des Nervenkitzels	Item 15	2,60	1,247
41	...um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen	Item 11	2,56	1,154
42	...weil ich mich so von anderen Problemen ablenke	Item 21	2,52	1,191
43	...vor allem um fit zu sein	Item 2	2,49	1,191
44	...um Ärger und Gereiztheit abzubauen	Item 24	2,38	1,177
45	...vor allem aus gesundheitlichen Gründen	Item 3	2,27	1,066
46	...um Selbstvertrauen zu gewinnen	Item 44	2,11	1,089
47	...um Anerkennung zu bekommen	Item 47	2,05	1,093
48	...weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte	Item 50	1,88	1,148
49	...um mich zu präsentieren (gesellschaftlich, sozial)	Item 48	1,81	0,972
50	...weil mich ein/e bestimmte/r Discgolfer/in beeindruckt	Item 52	1,80	1,105
51	...um mein Gewicht zu regulieren	Item 5	1,49	0,980
52	...wegen meiner Figur	Item 6	1,46	0,855
53	...um abzunehmen	Item 4	1,42	0,852
54	...um den Sport zum Beruf zu machen	Item 40	1,36	0,806
55	...um damit Geld zu verdienen	Item 39	1,25	0,736

Tabelle 15: Reihung der aktuellen Motive

6.5.2. Mittelwerte der Subskalen

Betrachtet man die übergeordneten Faktoren, so ergibt sich folgendes Bild. Die Kategorie „Glücksgefühl/Freiheit“ findet sich mit einem Mittelwert von 3,69 ihrer zugehörigen Items auf Rang 1. Dem folgen die Kategorien „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ mit einem Mittelwert von 3,60 und „Entspannung/Flow“ mit einem Wert von 3,59. „Freude/Ästhetik“ kommt auf einen Wert von 3,39 und „Herausforderung“ auf 3,37. An sechster Stelle findet sich der Faktor „Durchführbarkeit“ (MW: 3,28) gefolgt von „Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten“ (MW: 3,25). Der erste Mittelwert unter drei findet sich bei „Konzentration/mentale Stärke“ (2,96). Der Faktor „Ablenkung“ weist einen Mittelwert von 2,75 auf. „Selbstwert/Kontakt durch Sport“ kommt auf einen Wert von 2,21 und „Spieleigenschaften“ auf 2,02. Die Schlusslichter bilden die Kategorien „Gesundheit/Aussehen“ (MW: 1,98) sowie „Beruf“ mit dem niedrigsten Mittelwert von 1,30.

6.5.3. Selbstformulierte Motive der Teilnehmer

Abgesehen von den vorgegebenen Items der Umfrage, war es den Teilnehmern ebenso möglich Items selbst zu formulieren. Dieses Angebot nahmen 15 Teilnehmer wahr und hinterließen einen Kommentar. Viele der Kommentare decken sich mit den Motivkategorien die bereits vorgegeben waren, einige jedoch stellten eine mögliche Erweiterung dar.

Auf *Technik* und *Spielgerät* bezogen sich folgende Kommentare:

- TN1: Abwechslungsreiche Technik bei unterschiedlichen Scheiben und Würfeln
- TN2: Bewunderung des Flugs der Scheibe(n)
- TN3: Weil Discgolf eine grosse Portion Style hat.
- TN4: Weil ich schon immer gerne Frisbee gespielt habe und hier die Gelegenheit habe präzise und im Gelände einen Frisbee zu werfen
- TN5: weil es schön ist die Scheibe fliegen zu sehen weil präzise geworfen werden muss weil es einfach nur ein Vergnügen ist [sic]

Teilnehmer Nummer 4 schreibt in dem Kommentar nicht nur von Technik sondern auch von dem einfachen Vergnügen, welches Discgolf bereitet. Kommentare in diese Richtung hätten eventuell unter der Kategorie *Glücksgefühl* eingeordnet werden können.

-TN6: um Spaß zu haben

-TN7: Du spielst in und mit der Natur Die Natur ist keine Minute gleich(Wind,Jahreszeiten,usw.)das klieren der Ketten ist jedesmal ein Gefühl als hättest du einen Jackpot.. [sic]

Auch enthält der Kommentar von Teilnehmer Nummer 6 Inhalte die sich auf den ursprünglichen Faktor „*Natur*“ beziehen lassen. Drei weitere Kommentare lassen sich am besten unter „Familie“ kategorisieren.

-TN8: Mit Familie unterwegs sein

-TN9: Ein Hauptmotiv liegt darin, dass wir den Sport als Familie ausüben können.

-TN10: Vorkenntnis durch diverse Frisbeesportarten (Ultimate, DDC) haben den Einstieg in den DiscGolf Sport erleichtert. Ich kann diese Sportart gemeinsam mit meiner Familie ausüben

Unter *Geselligkeit und soziale Kontakte* würde folgender Kommentar fallen:

-TN11: Das gemeinsame Zusammensitzen der Spieler nach dem Spiel, Das gemeinsame Reisen zu Turniere. Das Diskutieren und der gegenseitige Austausch über den Sport

Seine eigenen Fähigkeiten weiter zu entwickeln gehörte bereits zu den vorgegebenen Items, dennoch wurden zwei Kommentare in ähnlichem Kontext hinterlassen.

-TN12: Sport kann alleine ausgeübt werden. Ruhe und Konzentriation auf sich selbst.

-TN13: Weil man die eigenen Fortschritte klar beobachten kann.

Weitere Kommentare:

-TN14: ...weil es ein teil deines Lebens wurde.

-TN15: Bodenständige Golfvariante (der Golfmodus - also ein Objekt von A nach B zu bekommen und dabei die Würfe zu zählen fasziniert mich schon seit der Jugend)

6.6. Überprüfung der Hypothesen

Die erhobenen Daten bezüglich der Motive der Teilnehmer, werden nun herangezogen um die aufgestellten Hypothesen zu überprüfen. Diese beziehen sich auf Gruppen unterschiedlicher Merkmalsausprägung und sollen auf Zusammenhänge beziehungsweise Unterschiede hinweisen.

6.6.1. Unterschiedshypothesen

Geschlechterspezifische Unterschiede

Die erste Hypothese die überprüft werden soll bezieht sich auf die geschlechterspezifischen Unterschiede bezüglich der Motive im Discgolf.

- **Hypothese**

H1/1: Es besteht ein signifikanter Unterschied aktueller Motive zwischen Männern und Frauen.

H0/1: Es besteht kein signifikanter Unterschied aktueller Motive zwischen Männern und Frauen.

Prinzipiell würde ein T-Test zur Überprüfung herangezogen werden, allerdings setzt dies eine Normalverteilung oder eine Größenzahl der beiden Stichproben von jeweils über 30 Personen voraus. Da es sich lediglich um 13 Teilnehmerinnen handelt und die Gruppe somit zu klein ist, wurde die Normalverteilung mittels eines Kolmogorow-Smirnow-Tests überprüft. Da im Zuge dieses Tests nur drei Faktoren einen signifikanten Wert von über 0,05 aufwiesen (Ablenkung p-Wert: 0,199, Herausforderung p-Wert: 0,055, Freude/Ästhetik p-Wert: 0,175) und somit größtenteils keine Normalverteilung vorlag, wurde das non parametrische Verfahren Mann-Whitney U-Test herangezogen.

Die Ergebnisse des U-Tests hoben einzig den Faktor Beruf als signifikant hervor. Als signifikant gelten all jene p-Werte (Signifikanzniveau) die unter 0,05 liegen. Alle nicht signifikanten Faktoren wurden in der Darstellung deshalb außer Acht gelassen. Tabelle 16 zeigt die Werte des Faktors Beruf.

Faktor	Mann-Whitney U	Z	Asymp. Signifikanz (2- seitig)
Ablenkung	524,500	-0,228	0,820
Gesundheit/Aussehen	544,000	-0,021	0,983
Geselligkeit/Kontakt im Sport	422,000	-1,323	0,186
Entspannung/Flow	421,000	-1,328	0,184
Selbstwert/Kontakt durch Sport	528,000	-0,191	0,848
Herausforderung	422,000	-1,318	0,188
Freude/Ästhetik	545,500	-0,005	0,996
Glücksgefühl/Freiheit	480,500	-0,699	0,484
Spieleigenschaften	404,500	-1,511	0,131
Konzentration/mentale Stärke	461,000	-0,905	0,365
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	510,000	-0,385	0,700
Beruf	403,000	-2,067	0,039
Durchführbarkeit	501,500	-0,476	0,634

Tabelle 16: Ergebnismatrix U-Test: Geschlechterunterschiede (n=97)

Da der p-Wert von 0,039 signifikant ist, kann beim Faktor Beruf die Nullhypothese H_0 verworfen und die Alternativhypothese H_1 angenommen werden. Somit besteht im Faktor Beruf ein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern.

Mithilfe eines T-Tests sollten noch die Mittelwerte errechnet werden um diese vergleichen zu können. Dabei ergab sich für die weiblichen Testpersonen ein Wert von 1,000 und für die männlichen ein Mittelwert von 1,3512 was bedeutet, dass Männer diesen Faktor tendenziell höher bewerteten.

Die aus SPSS erhaltene Rangtabelle (Tabelle 17) soll weiter zeigen, welches Geschlecht in den einzelnen Faktoren die höheren Werte aufweist und Faktoren so eine höhere Gewichtung haben. Verglichen werden hier lediglich die mittleren Ränge. Als Beispiel seien die Faktoren „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ und „Herausforderung“ angeführt. „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ weist für die weiblichen Teilnehmer einen Mittleren Rang von 58,54 auf wohingegen dieser Wert bei den Männern lediglich 47,52 erreicht. Somit stellt Kontakt einen Faktor dar, der für Spielerinnen eine größere Bedeutung hat. Im Faktor „Herausforderung“ ist dies genau umgekehrt. Männer erreichen einen mittleren Rang von 50,48 wohingegen Frauen lediglich einen Wert von 39,46 erreichen. Alle weiteren Ergebnisse können Tabelle 17 entnommen werden.

Ränge				
Faktor	Geschlecht	N	Mittlerer Rang	Rangsumme
Ablenkung	weiblich	13	47,35	615,50
	männlich	84	49,26	4137,50
	Gesamt	97		
Gesundheit/Aussehen	weiblich	13	49,15	639,00
	männlich	84	48,98	4114,00
	Gesamt	97		
Geselligkeit/Kontakt im Sport	weiblich	13	58,54	761,00
	männlich	84	47,52	3992,00
	Gesamt	97		
Entspannung/Flow	weiblich	13	39,38	512,00
	männlich	84	50,49	4241,00
	Gesamt	97		
Selbstwert/Kontakt durch Sport	weiblich	13	47,62	619,00
	männlich	84	49,21	4134,00
	Gesamt	97		
Herausforderung	weiblich	13	39,46	513,00
	männlich	84	50,48	4240,00

	Gesamt	97		
Freude/Ästhetik	weiblich	13	48,96	636,50
	männlich	84	49,01	4116,50
	Gesamt	97		
Glücksgefühl/Freiheit	weiblich	13	54,04	702,50
	männlich	84	48,22	4050,50
	Gesamt	97		
Spieleigenschaften	weiblich	13	59,88	778,50
	männlich	84	47,32	3974,50
	Gesamt	97		
Konzentration/mentale Stärke	weiblich	13	42,46	552,00
	männlich	84	50,01	4201,00
	Gesamt	97		
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	weiblich	13	46,23	601,00
	männlich	84	49,43	4152,00
	Gesamt	97		
Beruf	weiblich	13	38,00	494,00
	männlich	84	50,70	4259,00
	Gesamt	97		
Durchführbarkeit	weiblich	13	52,42	681,50
	männlich	84	48,47	4071,50
	Gesamt	97		

Tabelle 17: Rangtabelle U-Test: Geschlechterunterschiede (n=97)

Unterschiede bezüglich anderer Sportarten

Die Hypothese die es zu überprüfen galt lautet folgendermaßen:

- **Hypothese**

H1/2: Es besteht ein Unterschied zwischen Spieler/innen die neben Discgolf noch eine andere Sportart ausüben und denen die es nicht tun.

H0/2: Es besteht kein Unterschied zwischen Spieler/innen die neben Discgolf noch eine andere Sportart ausüben und denen die es nicht tun.

Der zu überprüfenden Unterschiede beziehen sich auf die Motive. Da die Gruppe der ausschließlich Discgolf spielenden nur elf Personen umfasst wurde erneut der Mann-Whitney U-Test herangezogen. Die Testergebnisse können wie im vorhergehenden Kapitel interpretiert werden. Alle p-Werte unter 0,05 können als signifikant angenommen werden.

Faktor	Mann-Whitney U	Z	Asymp. Signifikanz (2- seitig)
Ablenkung	299,500	-1,978	0,048
Gesundheit/Aussehen	244,500	-2,609	0,009
Geselligkeit/Kontakt im Sport	315,500	-1,805	0,071
Entspannung/Flow	314,000	-1,815	0,07
Selbstwert/Kontakt durch Sport	279,000	-2,215	0,027
Herausforderung	374,000	-1,130	0,258
Freude/Ästhetik	365,000	-1,234	0,217
Glücksgefühl/Freiheit	384,000	-1,021	0,307
Spieleigenschaften	286,000	-2,145	0,032
Konzentration/mentale Stärke	426,500	-0,532	0,595
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	262,000	-2,427	0,015
Beruf	375,000	-1,522	0,128
Durchführbarkeit	419,500	-0,615	0,539

Tabelle 18: Ergebnismatrix U-Test: Ausübung anderer Sportarten (n=97)

Für alle Signifikanten Werte kann die Nullhypothese verworfen werden und die Alternativhypothese findet Anwendung. Fünf Faktoren weisen ein solches Ergebnis auf. Bezüglich dieser Faktoren besteht somit ein signifikanter Unterschied in Hinblick auf die beiden Gruppen. Diese Faktoren sind: „Ablenkung“, „Gesundheit/Aussehen“,

„Selbstwert/Kontakt durch Sport“, „Spieleigenschaften“ und „Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten“.

Die mittleren Ränge sollen noch genauere Ergebnisse liefern. Anhand der Mittelwerte lässt sich ablesen für welche Merkmalsgruppe die einzelnen Faktoren eine höhere Gewichtung haben. Der Faktor „Ablenkung“ weist bei Sportlern die nebenher noch einer anderen Sportart nachgehen, einen geringeren Wert auf (46,98) als jener der ausschließlich Discgolf spielenden (64,77). In diesem Fall ist es den Menschen die ausschließlich Discgolf spielen wichtiger, sich ablenken und entspannen zu können, als jenen die auch anderen Sportarten nachgehen.

Ränge				
Faktor	Üben Sie neben Discgolf andere Sportarten aus ?	N	Mittlerer Rang	Rangsumme
Ablenkung	Ja	86	46,98	4040,50
	Nein	11	64,77	712,50
	Gesamt	97		
Gesundheit/Aussehen	Ja	86	46,34	3985,50
	Nein	11	69,77	767,50
	Gesamt	97		
Geselligkeit/Kontakt im Sport	Ja	86	47,17	4056,50
	Nein	11	63,32	696,50
	Gesamt	97		
Entspannung/Flow	Ja	86	47,15	4055,00
	Nein	11	63,45	698,00
	Gesamt	97		
Selbstwert/Kontakt durch Sport	Ja	86	46,74	4020,00
	Nein	11	66,64	733,00
	Gesamt	97		

Herausforderung	Ja	86	47,85	4115,00
	Nein	11	58,00	638,00
	Gesamt	97		
Freude/Ästhetik	Ja	86	47,74	4106,00
	Nein	11	58,82	647,00
	Gesamt	97		
Glücksgefühl/Freiheit	Ja	86	47,97	4125,00
	Nein	11	57,09	628,00
	Gesamt	97		
Spieleigenschaften	Ja	86	46,83	4027,00
	Nein	11	66,00	726,00
	Gesamt	97		
Konzentration/mentale Stärke	Ja	86	48,46	4167,50
	Nein	11	53,23	585,50
	Gesamt	97		
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	Ja	86	46,55	4003,00
	Nein	11	68,18	750,00
	Gesamt	97		
Beruf	Ja	86	47,86	4116,00
	Nein	11	57,91	637,00
	Gesamt	97		
Durchführbarkeit	Ja	86	48,38	4160,50
	Nein	11	53,86	592,50
	Gesamt	97		

Tabelle 19: Rangtabelle U-Test: Ausübung anderer Sportarten (n=97)

6.6.2. Zusammenhangshypothesen

Altersbedingte Zusammenhänge

Ziel war es zu überprüfen, ob das Alter der Teilnehmer in Zusammenhang mit den aktuellen Motiven steht. Es wurde eine Hypothese formuliert die es zu überprüfen galt.

- **Hypothese**

H1/3: Es besteht ein Zusammenhang zwischen Alter und aktuellen Motiven der Sportausübung.

H0/3: Es besteht kein Zusammenhang zwischen Alter und aktuellen Motiven der Sportausübung.

Dies wurde mittels einer Pearson Korrelation durchgeführt. Wie auch bei den vorhergehenden Hypothesen wurde ein p-Wert von unter 0,05 als signifikant interpretiert. Zwei Faktoren wiesen relevante Werte auf. Dabei handelt es sich um die Faktoren „Gesundheit/Aussehen“ und „Durchführbarkeit“. Sie weisen eine positive Korrelation auf und deuten darauf hin, dass diese Faktoren mit steigendem Alter an Gewichtung gewinnen. Je höher das Alter, desto höher der Wert der Motive. Die Nullhypothese H0 wird in diesem Fall für die Faktoren „Gesundheit/Aussehen“ und „Durchführbarkeit“ verworfen und für alle weiteren Faktoren beibehalten. Tabelle 20 zeigt die errechneten Werte für die erwähnten Faktoren in Bezug auf das Alter.

Faktor	Korrelationskoeffizient	Signifikanz (2-seitig)	N
Ablenkung	0,079	0,439	97
Gesundheit/Aussehen	0,318	0,001	97
Geselligkeit/Kontakt im Sport	-0,155	0,128	97
Entspannung/Flow	0,066	0,518	97
Selbstwert/Kontakt durch Sport	0,104	0,309	97
Herausforderung	0,020	0,843	97
Freude/Ästhetik	0,050	0,629	97
Glücksgefühl/Freiheit	-0,014	0,895	97
Spieleigenschaften	0,173	0,091	97
Konzentration/mentale Stärke	0,133	0,193	97
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	0,094	0,359	97
Beruf	0,005	0,963	97
Durchführbarkeit	0,294	0,004	97

Tabelle 20: Korrelation nach Pearson: Zusammenhang zwischen Alter und Motiven (n=97)

Zusammenhang in Bezug auf die Häufigkeit der Sportausübung

Zu überprüfen galt die Frage nach einem Zusammenhang zwischen der Häufigkeit mit der Discgolf gespielt wird und der Zustimmung bezüglich der Motive. Folgende Hypothese wurde formuliert:

- **Hypothese**

H1/4: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Sportausübung und den aktuellen Motiven.

H0/4: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Häufigkeit der Sportausübung und den aktuellen Motiven.

Erneut wurde die Korrelation nach Pearson herangezogen um dies zu bewerkstelligen. Tabelle 21 zeigt die Ergebnisse.

Faktor	Korrelationskoeffizient	Signifikanz (2-seitig)	N
Ablenkung	0,327	0,001	97
Gesundheit/Aussehen	0,408	0,000	97
Geselligkeit/Kontakt im Sport	-0,091	0,377	97
Entspannung/Flow	0,386	0,000	97
Selbstwert/Kontakt durch Sport	0,360	0,000	97
Herausforderung	0,412	0,000	97
Freude/Ästhetik	0,332	0,001	97
Glücksgefühl/Freiheit	0,304	0,002	97
Spieleigenschaften	0,194	0,057	97
Konzentration/mentale Stärke	0,375	0,000	97
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	0,336	0,001	97
Beruf	0,555	0,000	97
Durchführbarkeit	0,399	0,000	97

Tabelle 21: Korrelation nach Pearson: Häufigkeit der Sportausübung und Motive

Bei elf der dreizehn Motive besteht eine signifikante Korrelation zwischen der Häufigkeit der Sportausübung und der Zustimmung bezüglich der Motive. Die Korrelation ist positiv, das heißt je öfter trainiert wird, desto größer die Zustimmung. Wieder wird für die signifikanten Faktoren die Alternativhypothese H1 angenommen und für die Faktoren „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ und „Spieleigenschaften“ die Nullhypothese H0. Bei diesen Faktoren lässt sich kein Zusammenhang feststellen.

Zusammenhänge bezüglich der Spielerfahrung und der aktuellen Motive

Mithilfe des Korrelationskoeffizienten nach Pearson sollte getestet werden, ob ein Zusammenhang zwischen zwei Variablen besteht. Die Hypothese hierfür lautet folgendermaßen:

- **Hypothese**

H1/5: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven der Sportausübung.

H0/5: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Spielerfahrung und den aktuellen Motiven der Sportausübung.

Die diesbezügliche SPSS Ausgabe hat keinerlei signifikante Zusammenhänge ergeben. Deshalb wird an diesem Punkt auf die Darstellung der Werte verzichtet. Die Nullhypothese H0 wird beibehalten.

Zusammenhang aktueller Motive und Wettbewerbsteilnahme

Die letzte zu überprüfende Hypothese bezog sich auf Wettkämpfe.

- **Hypothese**

H1/6: Es besteht ein Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Teilnahme an Wettbewerben.

H0/6: Es besteht kein Zusammenhang zwischen aktuellen Motiven und der Teilnahme an Wettbewerben.

Um diese überprüfen zu können, musste die Variable p_11 (Wettkämpfe) neu kodiert werden um den Antwortmöglichkeiten Wertigkeiten zuzuordnen. So wurde jeder Antwortmöglichkeit eine Wertigkeit in Zahlen zugeteilt. Die Antwortmöglichkeiten lauteten:

- Keine Wettkämpfe → 1
- Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe → 2
- Regionale Wettkämpfe → 3
- Nationale Wettkämpfe → 4
- Internationale Wettkämpfe → 5

Erneut wurde die Pearson-Korrelation angewendet und diese brachte einige positiv signifikante Ergebnisse hervor. Tabelle 22 stellt die Ergebnisse dar.

Faktor	Korrelationskoeffizient	Signifikanz (2-seitig)	N
Ablenkung	0,088	0,391	97
Gesundheit/Aussehen	0,064	0,536	97
Geselligkeit/Kontakt im Sport	-0,113	0,270	97
Entspannung/Flow	0,232	0,000	97
Selbstwert/Kontakt durch Sport	0,250	0,014	97
Herausforderung	0,352	0,000	97
Freude/Ästhetik	0,153	0,135	97
Glücksgefühl/Freiheit	0,076	0,458	97
Spieleigenschaften	0,119	0,247	97
Konzentration/mentale Stärke	0,228	0,024	97
Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten	0,383	0,000	97
Beruf	0,271	0,007	97
Durchführbarkeit	0,264	0,009	97

Tabelle 22: Korrelation nach Pearson: Wettbewerbsteilnahme und Motive

Wieder lassen sich die p-Werte unter 0,05 als signifikant interpretieren. Dabei handelt es sich um die Faktoren „Entspannung/Flow“, „Herausforderung“, „Konzentration/mentale Stärke“,

„Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten“, „Beruf“ und „Durchführbarkeit“. Somit besteht in diesen Faktoren ein Zusammenhang. Je höher die Wettkampfform desto höher ist auch die Wertigkeit der einzelnen Motive. Für die genannten Faktoren kann somit die Alternativhypothese H1 angenommen werden. Für alle übrigen wird die Nullhypothese H0 beibehalten.

6.7. Positive und negative Erlebnisse im Discgolf

Zusätzlich zu den Motiven wurde auch nach besonders positiven beziehungsweise Negativen Situationen und Erfahrungen gefragt. Die Teilnehmer konnten in eigenen Worten ihre Erfahrungen beschreiben.

6.7.1. Positive Erlebnisse

Um eine bessere Übersicht zu erhalten wurde versucht, die Erlebnisse nach Gemeinsamen Überkategorien zu ordnen. Da die Teilnehmer oft mehrere Erfahrungen in einem Kommentar festhielten, wurde versucht die Kernaussage des Kommentars heranzuziehen um ihn zuzuordnen. Dennoch überschneiden sich einige Inhalte.

Kategorie 1 beinhaltet all jenen positiven Erfahrungen die mit Erfolg und Fortschritt zu tun haben. Darunter finden sich folgende:

- TN1: (ca. 1989) Tägliches Trainieren und vorbereiten auf österr. Meisterschaften (mit viel Spaß und Konzentration) inkl. Spitzenresultat beim Wettkampf.-) Schöne Kurse in toller Natur kennengelernt.
- TN2: Albatros bei der EM 2008 in Heidenheim! Sieg der germantour 2015
- TN3: An die Überwindung mentaler Blockaden vorallem
- TN4: Dass man die Verbesserung im Spiel sieht
- TN5: Die Erkenntnis, auch nach Rückschlägen (z.b. durch Naturhindernistreffer, Roller beim Putten) wieder zurückzukommen und nicht aufzustecken
- TN6: Die Motivation, besser zu werden. Ein Hole-in-One war natürlich das schönste Erlebnis. Wenn man für seine Technik Anerkennung erhält.
- TN7: EM bzw WM Teilnahme
- TN8: Erstes Birdie und erstes "fast" hole in one

- TN9: Fortschritt beim discgolf.
- TN10: Gelungene Würfe, die man sich ein Jahr zuvor noch nicht zugetraut hätte.
- TN11: Gewinnen macht immer Spaß
- TN12: Gewonnene Landesmeisterschaft Gewonnene Staatsmeisterschaft Doubles Meister Viele neue und nette Menschen kennengelernt Finnland Europameisterschaft
- TN13: Immer große Freude beim gelingen präziser Würfe
- TN14: Kontinuierliche Verbesserung der eigenen Leistung.
- TN15: Mein erstes Birdie
- TN16: Mein erstes Bogey bzw. mein erstes "Hole-in-One"
- TN17: Staatsmeister, Landesmeister wäre ich bestimmt in keiner anderen ,mir bekannten, Sportart geworden. Vorbildfunktion für den Nachwuchs
- TN18: Wenn ein unmöglicher Wurf doch gelingt, ist das was Tolles.
- TN19: Zuerst dass es gelingt, dass Scheibe immer weiter geworfen werden kann. Später, dass Scheibe immer öfter das macht, was ich möchte. Herausforderung neue Bahnen erfolgreich zu bespielen.
- TN20: zufallstreffer
- TN21: der erste weite putt meiner freundin das erste gemeinsame turnier

Kategorie 2 soll all jene Erlebnisse darstellen die aufgrund der Gemeinschaft und Geselligkeit als positiv empfunden wurden. Zu berücksichtigen ist, dass auch hier meist mehrere positive Punkte genannt wurden, die Gemeinschaft jedoch im Vordergrund steht.

- TN22: Die angenehme Atmosphäre in der Gemeinschaft der Spieler. Damit verbunden auch der Humor im Spiel. Jede eigene Weiterentwicklung in der persönlichen Spieltechnik
- TN23: Die Geselligkeit und Freundlichkeit der Mitspieler.
- TN24: Die Reisen sind absolut einzigartig ! Es gibt nichts schöneres als mit Freunden zu reisen und die Scheibe fliegen sehen. Und natürlich auch mein erstes ace :) Die Erlebnisse sind einfach unbezahlbar und schon nach 4 Jahren unzählbar
- TN25: Es spielt die ganze Familie. Gibt's was schöneres.
- TN26: Freundschaft

- TN27: Große Hilfsbereitschaft der allermeisten Golfer, ein wertschätzender Umgang wird gepflegt. Viele Spieler sind auch Veranstalter, die ihren Antrieb aus Idealismus ziehen. Die Freude der anderen ist als Belohnung wesentlich.
- TN28: Ich habe viele Leute kennengelernt, die ihre Freizeit nicht nur in das Spiel sondern auch in die Entwicklung des Sports investieren. Parcoursbauten, Turnierveranstalter... ist ja alles Ehrenamt.
- TN29: Mit Mitspielern bzw. mit dem "Discgolf-Umfeld" nur positive Erfahrungen gesammelt. Gerade ganz zu Beginn war es schön die schnellen Fortschritte im eigenen Spiel zu beobachten.
- TN30: schöne gemeinsame Zeit
- TN31: Starkes gemeinschaftsgefühl
- TN32: Tolle Gemeinschaft unter den Disc-Golfern. Jeder wird akzeptiert und toleriert. Faire Sportler und freundliche Hinweise/Hilfestellung bei Regeln. Motivierende Faktoren sind - besser zu werden, Turniere möglichst gut und konstant zu spielen. In der Österr.-Rangliste nach vorne zu kommen.
- TN33: viele leute kennengelernt. alle haben die gemeinsame liebe zum discgolfen.
- TN34: Wenn man in einer Gruppe spielt und alle ein gutes Spiel machen, dann ist eine tolle Stimmung in der Luft und alle sind gut drauf.

Kategorie 3 beinhaltet vor allem Kommentare die sich auf Natur beziehen.

- TN35: Verbesserungen beobachten in der Natur sein
- TN36: Schöne Naturerlebnis, Entspannung
- TN37: Geniale Landschaften und schöne HolesAcesLustige Würfe und SituationenDen echten Profis zusehenoffene
- TN38: Discgolfen ist immer ein guter Grund, aktiv die Natur zu genießen
- TN39: Bezug zur Natur

Kategorie 4 stellt alle positiven Erlebnisse dar, die sich aus mehreren Faktoren zusammensetzen.

- TN40: die vielzahl an unterschiedlichen Discs und die stetige verbesserung der wurftechniken, viele neue nette leute kennengelernt, viel bewegung, laufend neue spieler --> Vergrößerung der Community
- TN41: Durchblutungsstörungen in den Beinen sind fast weg. Sehr gemütliche Leute aus den unterschiedlichsten Berufsgruppen.Es freut sich auch dein Mitspieler über deine guten Würfe und selbst über andere Würfe.Die Natur, das Wetter, die Jahreszeiten, der Ausblick, die Luft... Jeder Tag ist anders.
- TN42: Motivierend für mich persönlich war der rasche Fortschritt beim Driven, Approachen und Putten zu Beginn meiner Discgolf Karriere. Vor allem die nette Aufnahme in die DiscGolf Gemeinschaft, die vielen Tipps und die Motivation, die man von erfahrenen Spielern bekommt sowie die meistens entspannte Atmosphäre in den Flights habe ich immer als sehr positiv empfunden.
- TN43: gute Würfe gemacht zu habengute Würfe von anderen miterlebt zu habenentspannt nach einer Runde zu sein unabhängig vom Ergebnis
- TN44: Jeder der schon einmal eine Scheibe geworfen hat ...will es wissen!!bis jetzt hab ich noch keinen erlebt der keinen Spaß daran hat..Spiel mit der ganzen Familie (drei Generationen am Parcours)
- TN45: Positive Bemerkungen von Spielern, die schon länger discgolfen.Runden in einem tollen Flight und wenn dann der Score auch noch passt :-)Workshop mit Pro'sLandschaftliche Gegebenheiten auf einem Parcours (tolle Aussicht,...)Ein einzelner Wurf der einem perfekt gelungen ist.
- TN46: Ständig über 2 Jahre inner noch weitere Steigerung möglich. Ganz tolle neue Freunde kennen gelernt, sowie national und international. Sport für un mit der ganze Familie!
- TN47: Training zahlt sich aus / geringe Einstiegshürden / Familiäres Umfeld national und international / Einfacher Kontakt zu anderen Discgolfern aufbaubar
- TN48: Verbesserung der eigenen Fähigkeiten/Konzentration/Fokus/mentalen Stärke.Gemütlich Zeit mit Freunden/Familien an der frischen Luft verbringen.
- TN49: schnell Leistungssteigerungdie Fairness und die Gemeinschaft der Discgolfszene
- TN50: Viele Menschen kennengelernt, Turniere gewonnen, viel gereist.
- TN51: Gute Würfe geile putts perfekte runden mit ausgewählten spielern

-TN52: Würfe im Finale, Spannende Runden. Nette Leute.

Zwei weitere Teilnehmer beschrieben die positiven Erlebnisse simpel als „zu viele“ und „Einfach ein geiler Sport“.

6.7.2. Negative Erlebnisse

Wie bei den positiven Erlebnissen wurden auch negative Erfahrungen in Kategorien unterteilt. Dies soll der besseren Übersicht dienen. 45 Spieler haben sich zu negativen Erfahrungen geäußert.

Kategorie 1 beinhaltet all jene Erlebnisse die in erster Linie mit *Mitspielern* zu tun haben.

-TN1: Absichtliches Schummeln/Verletzung

-TN2: Aggressivität von Mitspielern, zuviel Egoizismus von Mitspielern

-TN3: Discgolfer, die den Spirit nicht kennen, die Regeln ignorieren und alles besser wissen.

-TN4: Discgolf ist zwar in der Wertung ein Einzelsport - negative "Schwingungen" bei den Flightpartnern können aber indirekt die eigene Spielstärke beeinflussen.

-TN5: Hunde Besitzer

-TN6: Jeder Spieler erlebt auch Misserfolge oder zumindest zwischendurch schlecht gespielte Bahnen. Die meisten haben sich gut im Griff, ein paar wenige leider schlecht bzw. machen sie ihrem Ärger ohne Hemmung Luft, indem sie (extrem) fluchen oder diesen an ihren Begleitern abreagieren

-TN7: Manche Spieler nehmen es etwas zu ernst

-TN8: Manche SpielerInnen sind sehr ehrgeizig. Ein falsches Wort und man erntet Beschimpfungen, das kann einem den Spaß am Spiel nehmen, vor allem bei Wettkämpfen.

-TN9: Schimpfende Mitspieler/Übertriebene Ernsthaftigkeit bei Mitspielern/Neid/Misgunst: Situationen in denen man spürt, wie einem schlechtes gewünscht wird

-TN10: Sehr erfahrene Discgolfer welche etwas arrogant an neue Spieler heran getreten sind

- TN11: Spieler, die betrügen. Kommt aber Gott sei Dank selten vor
- TN12: Spieler, und das Verhalten, das neue nicht akzeptiert werden leider
- TN13: Überergeizige Menschen gibt es in allen Sportarten. Manchmal wirkt sich ihr Verhalten (Schimpfen, Schultdschieben) auf den ganzen Flight negativ aus.
- TN14: Unfair und unfreundliche Leute
- TN15: wenn der ehrgeiz zu groß wird und deshalb die fairness darunter leidet.
- TN16: Wenn ein Mitspieler in der Runde einfach uninteressiert ist und die anderen und dich damit auch runterziehen will.
- TN17: Wettkampf, Neid

Kategorie 2 soll vor allem Erlebnisse zeigen, die sich auf die eigene *Leistung* beziehen.

- TN18: Wenn sich der Score über einen gewissen Zeitraum nicht verbessert oder sogar schlechter wird. Negative Wortmeldungen während einer Turnierrunde eines Mitspielers. Lost Disc während eines Turniers. Wenn es einmal einfach nicht läuft.
- TN19: Wenn man im Kopf nicht frei ist (Streß oder Ärger), dann klappt einfach nichts.
- TN20: Wenn man einfach nicht besser wird obwohl man so viel übt
- TN21: Wenn es bei einem Turnier schlecht rennt, oder man großes Pech hat (Scheibe rollt weg, oder fällt durch die Ketten durch nach einem guten Putt, etc. ...)
- TN22: Unzufriedenheit mit Wettkampfergebnissen.
- TN23: sehr lanksame Fortschritte, vorallem in der Fähigkeit sich auf den Moment zu konzentrieren und alles andere auszublenden.
- TN24: Nervosität bei Wettkämpfen, Versagen in entscheidenden Augenblicken
- TN25: Mit zunehmenden Fähigkeiten ändert sich das Flugverhalten der Scheiben. Laufende Anpassung oder Veränderung nötig. Änderungen im Stil oder in der Technik verbessern nicht immer das Spiel!

In Kategorie 3 werden negative Erlebnisse in Verbindung mit der *Entwicklung der Szene* (*Parcours, Spirit, Verbände*) angeführt.

-TN26: „dass die Stadt Wien nicht mehr macht, es fehlen weitere Bahnen und neue Körbe im Prater, die bahnen werden im jahr nur einmal gemäht, im sommer sind die bahnen fast unbespielbar. viele Städte bieten das schon an und können es besser -

-TN27: Das in manchen Regionen der Leistungssport ganz oben stehen, jedoch viel zu wenig für die Nachwuchsarbeit investiert wird. Mehrere Klassen bei den Nachwuchsspielern einführen, sodass ein 10-12 Jähriger Spieler nicht mit den 18-19 jährigen gewertet wird!!!

-TN28: Die Szene entwickelt sich aus meiner Sicht seltsam. Da mittlerweile schon fix installierte Anlagen verfügbar sind geht bei vielen jungen/neuen Spielern AUS MEINER SICHT der Spirit, der Wille und die Freiheit unter, welche wir "alte Hasen" schon noch im Blut haben, ...die Freude über gute Würfe (egal wer) das suchen nach neuen Bahnen in heimischer Region, ...das "Underground-Gefühl". Der Wechsel für mich als ewiger "Waldspieler" zu den schönen Anlagen in Österreich lässt mich etwas erstaunen da sich die individuelle Entwicklung einzelner Youngsters total untergeht da jeder irgendwie immer nur kopiert und abschaut aber sich nicht SELBER weiterentwickelt! Das ganze ist rein nur MEINE SICHT und MEINE EMPFINDUNG und kein Generalurteil. Ich hab bestimmt 70 prozent meiner Karriere total ohne mitzählen und Wettbewerb unter Freunden gespielt weil wir NUR zum Spass unterwegs waren, ...heutzutage wird jede verdammte runde mitgetrackt, gezählt, Strafwürfe blabla, ...dadurch nimmt sich die Jugend enorm viel Spass, ..

-TN29: Entscheidungen vom Vorstand des Discgolfverbandes.

-TN30: Früher (vor 2014) war die offizielle Seite des Sports lockerer. Mit der wachsenden Community wachsen auch die Regulierungen. zB Turnieranmeldungen konnten früher 2 Tage vor Turnierstart noch erfolgen, mittlerweile ist ein Startplatz 4 Wochen für Turnierstart nicht mehr gewährleistet.

-TN31: Ganz klassisch in einem größer werdenden Sport: gut gemeinte, aber anfänglich schlecht durchdachte Ideen von Entscheidungsträgern. Das Regelwerk für die Rangliste ist praktisch nicht mehr zu verbessern, kann aber zu einem großen Leistungsdruck führen wenn man die Motivation auf die Ranglistenposition zurück führt.

- TN32: Nicht so einfach neue Spielorte zu finden
- TN33: Wenig Frauen im Sport, vor allem bei Wettkämpfen / zu wenige Discgolf Parcours vorhanden / Discgolf Parcours leider zum vorwiegenden Teil für Anfänger ausgelegt /
- TN34: Zu wenig interessant Parcours in der näheren Umgebung. Reiz auf echten, fordernden Bahnen ist ei fach viel höher.

Alle weiteren Kommentare wurden unter *Sonstige* in Kategorie 4 zusammengefasst.

- TN35: Für das Discgolfen benötigt man viel Zeit, da es wenige Parcours gibt und die Anfahrt und Rückfahrt oft der Knackpunkt sind. Das Spiel ist extrem Witterungsabhängig (kann man nicht ändern, ich weiß).
- TN36: Ich habe mir einen Finger gebrochen. Einen Tag vor dem Turnier in Skeleftea 2008. Ich hatte ein halbes Jahr gejobbt um mir diesen Trip zu finanzieren. Nate D. und Avery J. haben in "Kooperation" mir den Finger gebrochen :(
- TN37: übergenaue Regelauslegung. Es werden "Fehler" beanstandet, die keine sind (Werfen der Scheibe zur eigenen Tasche als "Übungswurf" beanstandet).
- TN38: Während einem meiner ersten Spiele habe ich alle meiner 3 Scheiben in einer Runde verloren und musste heimfahren

7. Diskussion der Ergebnisse

7.1 Interpretation der soziodemographischen Daten

Geschlecht

Die Geschlechterverteilung der Umfrage zeigt, dass der Discgolfsport noch sehr stark von der Männerwelt dominiert wird. Den 84 männlichen Teilnehmern stehen lediglich 13 weibliche Spielerinnen gegenüber. Somit stellen Männer 86,6 % der Teilnehmer dar im Gegensatz dazu kommen die Frauen auf nur 13,4%. Bereits in Kapitel 6.3.2 „Negative Erlebnisse“ äußerte sich eine Person in einem Kommentar zu dieser Thematik. Teilnehmer 33 schrieb, dass es zu wenige Frauen in dem Sport gäbe. In den restlichen negativen Erlebnissen konnten jedoch keine Informationen gefunden werden, die daraufhin deuten würden, dass es für Frauen schwierig ist in der Szene Fuß zu fassen. Auch in der Literatur konnte diesbezüglich nichts gefunden werden. Betrachtet man die Ergebnisse der geschlechterspezifischen Unterschiede in Kapitel 6.6.1., so lassen sich auch aus diesen kaum signifikante Unterschiede zwischen Männern und Frauen feststellen. Vergleicht man die Ergebnisse mit Hochreiner (2014) zu Ultimate Frisbee zeigt sich, dass der Frauenanteil zwar größer ist (~60/40), aber sich auch in dieser Arbeit nur geringe Unterschiede bezüglich der Motive feststellen ließen. Somit liefert auch diese Arbeit keine Auskunft darüber, woran der geringe Frauenanteil im Discgolf liegen könnte.

Alter

Was die Statistiken zum Alter der Teilnehmer betrifft so konnte man feststellen, dass das Durchschnittsalter bei etwa 37 (37,08) Jahren lag. Zwar lag der Median bezüglich des Alters bei 30, allerdings wurde eine große Altersspanne abgedeckt. So war der jüngste Teilnehmer gerade 16 Jahre alt wohingegen der älteste sich bei 63 einfindet. Eine sich ergebende Spanne von 47 Jahren deutet auch darauf hin, dass Discgolf bis in höheres Alter gespielt werden kann. Interessant ist dies in Anbetracht des Items [...weil man den Sport in jedem Alter ausüben kann]. Dieses Item landete mit Platz 11 (Kapitel 6.1 Aktuelle Motive) relativ weit vorne in der Motivliste und erreichte einen Mittelwert von 3,66. Somit dürfte es auch den Spielern nicht nur bewusst, sondern wichtig sein, dass der Sport noch in hohem Alter ausgeübt werden kann.

Bildungsniveau

Betrachtet man die Angaben zur höchsten abgeschlossenen Ausbildung so fällt wie in Kapitel 5.1.3 bereits erwähnt auf, dass 73,1 % zumindest über eine Matura verfügen. AHS und BHS Abschlüsse als höchste abgeschlossene Ausbildung machen allerdings nur 22,6% dieses Werts aus. Der beachtliche Rest von 50, 5% verfügt über einen FH oder Universitätsabschluss. Ein hoher Bildungsgrad kann somit für die Probanden angenommen werden. Eine mögliche Erklärung wäre, dass sich Discgolf, wie in dem geschichtlichen Hintergrund beschrieben, sehr stark auf Universitäten in den USA entwickelt hat und von Studenten vorangetrieben wurde. Eine weitere Erklärung stellt die Aussagekraft der Umfrage in Frage. Allerdings könnte es sein, dass über die Online-Verbreitung des Fragebogens vor allem Studenten erreicht wurden. Zwar wurde vermieden, den Fragebogen in einschlägigen Studentengruppen zu verbreiten, dennoch kann nicht ausgeschlossen werden, dass dies einen Einfluss hatte.

Bundeslandzugehörigkeit

Die Frage danach in welchem Bundesland hauptsächlich gespielt wird konnte zeigen, dass beinahe die Hälfte aller Teilnehmer hauptsächlich in Oberösterreich spielen. Ganze 45 Teilnehmer gaben dies an. Wien landete an zweiter Stelle liegt jedoch bereits um 20 Teilnehmer zurück. Jeweils zehn Personen entschieden sich für Tirol und die Steiermark. Neun Personen gaben das Burgenland an, Niederösterreich und Salzburg sagten jeweils fünf Probanden. Lediglich zwei entschieden sich für Kärnten und Vorarlberg ging leer aus. Auch aufgrund der vielen Kommentare bezüglich zu weniger Discgolf Parcours hätte sich vermuten lassen, dass diese Verteilung vor allem auch mit der Dichte der Parcours in den jeweiligen Bundesländern zu tun hat. Betrachtet man diese Verteilung jedoch auf discgolf.at unter dem Menüpunkt „Parcours“ so zeigt sich, dass dies nicht ausschlaggebend sein kann. Die hohe Dichte in Wien ließe sich noch über die Vielzahl an Einwohnern und den Verfassungsort diese Arbeit (Wien) erklären. Auch wurden in Wien drei Vereine kontaktiert als es um die Verteilung des Fragebogens ging. In Oberösterreich handelte es sich lediglich um einen Verein beziehungsweise Parcours, KUMM Discgolf. Die facebook-page dieses Parcours, auf der die Umfrage veröffentlicht wurde, verfügt über 595 Mitglieder und könnte somit sehr viele Teilnehmer erreicht haben. Die Frage danach wie die Teilnehmer auf die Umfrage aufmerksam

wurden, war leider nicht in der Umfrage beinhaltet. Dies hätte wohl einige Fragen klären können was die Verteilung auf die Bundesländer betrifft.

Andere Sportarten

Die Frage nach anderen Sportarten hat ergeben, dass 88,7% der Teilnehmer noch weitere Sportarten ausüben. Dies stellt einen Großteil der Probanden dar, was vermuten lässt, dass Sport einen gewissen Stellenwert im Leben der meisten Discgolfer hat. Betrachtet man die nebenbei am häufigsten betriebenen Sportarten so finden sich drei Kategorien die von über 30% der Teilnehmer zusätzlich betrieben werden: Bergsport, Wintersport und Ballsport. Vergleicht man dies nun wiederum mit dem Ranking der Motive nach Wichtigkeit für die Teilnehmer, so lässt sich ein klarer Zusammenhang erkennen. Die drei Top-Motive sind:

- ...um Sport in der Natur zu treiben
- ...um an der frischen Luft zu sein
- ...weil ich das Spielgerät und dessen Eigenschaften toll finde

Die angeführten Sportarten passen auf die erhobenen Motive. Bergsport und Wintersport mit dem starken Bezug zu Natur und frischer Luft, die ja auch im Discgolf gegeben sind, sowie eine Faszination für das Spielgerät, die sowohl im Ballsport als auch im Discgolf gut nachvollziehbar ist.

7.2. Einstieg in die Sportart

Erstkontakt

Mehr als 70% der Teilnehmer gaben an, über Freunde oder Familie zu der Sportart gekommen zu sein. Knappe elf Prozent über Medien und weitere acht Prozent über zufälliges Beobachten an Spielstätten. Spannend zu erwähnen sind hier noch einmal die Kommentare. Einige der Spieler gaben an über Konsolenspiele auf die Sportart aufmerksam geworden zu sein.

Gerade weil Discgolf eine Sportart ist die sich besonders an Universitäten entwickelt hat, ist das Ergebnis plausibel. Im Freundeskreis ist man häufig unter Gleichgesinnten mit ähnlichen Interessen beziehungsweise wird generell Zeit miteinander verbracht und Interessen werden

ausgetauscht. Auch der Zugang über die Familie ist keine Überraschung. Besonders jüngere Spieler die beispielsweise über Geschwister oder Eltern zu der Sportart gekommen sind. Weit unter diesen Werten finden sich dann Medien. Der geringe Anteil lässt sich möglicherweise dadurch erklären, dass Discgolf immer noch eine Randsportart darstellt und ihr noch wenig mediale Aufmerksamkeit zukommt. Die erklärt auch den ähnlich niedrigen Prozentsatz jener die durch zufälliges Beobachten zu der Sportart gekommen sind. Gäbe es mehr Parcours, was von einigen Teilnehmern bemängelt wurde, so würden sich auch mehr Gelegenheiten für zufälliges Beobachten bieten.

Vorstellung

Was das Bild der Sportart betrifft bevor der Einstieg in diese erfolgte, so hatten lediglich 17,5% der Befragten eine Vorstellung. Diese Teilnehmer wurden in weiterer Folge gebeten diese Bild zu beschreiben und anzugeben ob ihre Erwartungen bestätigt wurden, was auch größtenteils der Fall war.

Was die niedrige Zahl derer betrifft die sich im Vorfeld ein Bild gemacht haben, so könnte dies auch daran liegen, dass Teilnehmer diese Antwortmöglichkeit aus Bequemlichkeit gewählt haben um mit dem Fragebogen schneller fortfahren zu können. Auch die Kommentare bezüglich der Vorstellungen waren nur wenig aussagekräftig. Die Tatsache, dass Discgolf vielen jedoch schlicht und einfach kein Begriff ist, könnte allerdings auch der ausschlaggebende Punkt gewesen sein.

7.3. Aktuelle Sportausübung

Erfahrung und Ausübungsdauer

Es galt vier Fragen zu beantworten die sich auf die Ausübung der Sportart beziehen. Wie lange die Sportart bereits ausgeübt wird, wieviel Monate im Jahr, wieviel Tage pro Woche und wieviel Stunden pro Trainingseinheit.

Was die Erfahrung im Discgolfsport betrifft, so lag der Durchschnitt bei etwa sieben Jahren. Der Wert der am häufigsten gewählt wurde waren vier Jahre. Die Werte bezüglich der Spielerfahrung zeigen, dass Discgolf gerade in Österreich noch eine Randsportart darstellen

beziehungsweise, dass es erst Einzug findet. Zwei Spieler gaben an über 35 Jahre Erfahrung zu verfügen, sie stellten das Maximum dar. Zwei Drittel der Teilnehmer finden sich in einem Erfahrungsbereich von unter einem Jahr bis zu sechs Jahren. Über zehn Jahre Erfahrung bringen nur knapp zehn Prozent der Teilnehmer mit.

Was die Ausübungsdauer betrifft so wurde zuerst danach gefragt, wieviel Monate im Jahr Discgolf gespielt wird. Diese Frage ist insofern gerechtfertigt, da Discgolf eine Outdoor-Sportart darstellt und somit sehr stark Witterungsabhängig ist. Je wichtiger der Stellenwert des Sports im Leben der Probanden, desto eher werden sie schlechtes Wetter auf sich nehmen um ihrer Leidenschaft nachgehen zu können. Mehr als 40% gaben zwölf Monate an und gehen der Sportart somit ganzjährig nach. Auf die Frage nach den Trainingstagen pro Woche antworteten mehr als 80 Prozent mit eins oder zwei. Folglich ist es auch nicht überraschen, dass sich ein Mittelwert an Trainingstagen von 1,73 ergeben hat. Da sich aus der Spieldauer pro Trainingseinheit zeigt, dass Discgolf pro Trainingstag eher länger praktiziert wird (MW: 147,57), überrascht auch der Wert für Spieltage pro Woche nicht. Knappe 2,5 Stunden im Alltag unterzubringen, fällt bei anderen Hobbys, einer Familie oder Ausbildung nicht einfach.

Intensität der Sportausübung, Persönliches Können & Wettkampfteilnahme

Die Intensität mit der Discgolf gespielt wird sollte von den Probanden selbst beurteilt werden. Knappe 83 Prozent entschieden sich hier entweder für niedrige oder mittlere Intensität. Da Discgolf hauptsächlich aus einzelnen Würfeln besteht hält sich die Intensität an sich in Grenzen. Was Trainingsroutinen betrifft, so kann man natürlich auch hier maximale Intensität anstreben. Ob die Teilnehmer nun aber das Spiel an sich oder Trainingsroutinen meinen kann nicht eruiert werden. Jedenfalls gaben 15,5% an den Sport mit hoher Intensität auszuüben. Da sich 10,3% als Experten bezeichnen würden wirkt dieser Wert plausibel, da Spieler dieses Spielniveaus meist mehr Aufwand in ihre Trainingseinheiten investieren. Betrachtet man die restliche Einschätzung bezüglich des persönlichen Könnens, so finden sich 82,5% der Teilnehmer bei mittelmäßigem Können ein. Nur sieben Spieler bezeichnen sich als Anfänger. In Anbetracht der Ergebnisse zur Trainingshäufigkeit und Intensität sind auch diese Ergebnisse stimmig.

Überraschend ist das Ergebnis zur Wettkampfteilnahme. Nur 18,6% gaben an nicht an Wettkämpfen teil zu nehmen. An Nationalen und internationalen Wettbewerben nehmen 53,6% der Probanden teil, was einen großen Anteil ausmacht. Dies deutet darauf hin, dass Discgolf neben seinem Bezug zur Natur kompetitiv auch sehr attraktiv zu sein scheint. Die Items die sich auf den Wettkampf bezogen, erfreuten sich in der Umfrage jedoch nicht allzu großer Beliebtheit und belegten lediglich Platz 28 und 38.

Rang	Motiv	Item Nr.	MW	SD
28	...um mich mit anderen zu messen	Item 13	3,01	1,246
38	...weil ich im Wettkampf aufblühe	Item 12	2,65	1,315

Tabelle 23: Items „Herausforderung“

Dies ließe sich möglicherweise über den Spirit des Discgolfs erklären und die Lockerheit mit der die Sportart und deren Lebensstil verbunden wird. Weisen Wettkämpfe in dieser Sportart wenig Wettbewerbscharakter auf, so wird es auch für die Spieler einen geringen Stellenwert haben sich zu messen. Dennoch können Wettbewerbe mit Kollegialität, Geselligkeit und Freude verbunden werden.

7.4. Diskussion der Motive im Discgolfen (BMZI und erweiterter Itempool)

Es soll nun das Kernstück der Umfrage betrachtet und diskutiert werden. Nachdem im Kapitel „Motive im Discgolf“ bereits eine Reihung der wichtigsten Motive dargestellt wurde.

Die Überprüfung des Itempools führte zu einer Zuteilung von 48 Items zu dreizehn Kategorien. Was auffällt ist, dass die Items [...um an der frischen Luft zu sein] und [...um Sport in der Natur zu treiben] aufgrund hoher Fremdladung in der Komponentenmatrix aus dem Itempool gestrichen wurden. Betrachtet man allerdings die Mittelwerte dieser beiden Items, so weisen sie die höchsten Werte auf. Reiht man die Kategorien des BMZI nun nach dem Mittelwert der zugehörigen Items, ergibt sich folgendes Bild:

1. Natur → MW: 4,48 (SD: 0,79)
2. Aktivierung/Freude → MW: 3,74 (SD: 1,05)
3. Kontakt → MW: 3,28 (SD: 1,09)

Die Faktorenanalyse hat ergeben, dass die neue Kategorie „Glücksgefühl/Freiheit“ mit einem Mittelwert von 3,69 den wichtigsten Punkt für die Spieler darstellt. Gefolgt wird diese von der Kategorie „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ die sich mit dem Wert von 3,59 Platz zwei sichert. Nur knapp dahinter erscheint „Entspannung/Flow“ mit einem Mittelwert von 3,58. Die niedrigsten Mittelwerte weisen die Kategorien „Gesundheit/Aussehen“ (MW: 1,98) sowie „Beruf“ (1,30) auf.

Vergleicht man diese Ergebnisse mit jenen von Hochreiner (2014) zu Ultimate Frisbee (siehe Tabelle 24), lassen sich gewisse Ähnlichkeiten feststellen.

Rang	Subskala	MW
1.	Besonderheiten	3,90
2.	Kontakt im/durch Sport	3,71
3.	Natur	3,38
4.	Ästhetik	2,93
5.	Fitness/Gesundheit	2,92
6.	Wettkampf/Leistung	2,87
7.	Erholung	2,80
8.	Figur/Aussehen	1,78

Tabelle 24: Mittelwerte der Motivgruppen im Ultimate Frisbee (nach Hochreiner, 2014)

So findet sich die Kategorie „Kontakt“ mit einem Wert von 3,71 auf Platz zwei. Auch in dieser Studie findet sich „Geselligkeit/Kontakt im Sport“, die etwa der Kategorie „Kontakte“ entspricht, auf Platz zwei (MW: 3,59). Auch wenn die Werte der Items den Kategorien des BMZI zugeordnet werden, findet sich „Kontakt“ auf Platz drei mit einem Mittelwert von 3,28. „Figur/Aussehen“ belegt bei Hochreiner Rang acht mit einem Wert von 1,78. Was Discgolf betrifft so landete diese Kategorie auf dem vorletzten Rang (MW: 1,98).

Diese Ähnlichkeiten scheinen auch aufgrund der Ähnlichkeit der Sportarten sehr plausibel. Beide Sportarten teilen das gleiche Spielgerät und finden vorrangig im Freien statt.

Fuchs (1997, S. 23) schreibt, dass bei Erwachsenen das Gesundheitsmotiv beim Sporttreiben im Vordergrund steht. Er bezieht sich weiter auf Biddle (1994) der meint, dass bei

Jugendlichen im Gegensatz dazu vor allem Eigenschaften wie Geselligkeit, Spaß, Freude und neue Kontakte im Vordergrund stehen. Vergleicht man diese Aussagen mit den Ergebnissen dieser Studie und der von Hochreiner (2014), so lässt sich erkennen, dass gerade jener Faktor der von Fuchs als für Erwachsene entscheidend angegeben wird, in diesen Studien, unabhängig von Alter, kaum Beachtung findet. Die Werte allerdings die Biddle Jugendlichen zuschreibt, weisen in der Umfrage hohe Mittelwerte auf. Dies könnte auf den „Spirit“ des Discgolf und auch Ultimate Frisbee Sports hinweisen, der in beiden Arbeiten Erwähnung findet und eben dieses lockere Lebensgefühl wie es auch Jugendliche vermitteln bezeichnet.

7.5. Diskussion selbstformulierter Items

Die selbstformulierten Items der Teilnehmer konnten kaum Überraschungen bringen. Auch diese wurden nach Inhalt in Kategorien zusammengefasst. Es wurden sechs Kategorien erstellt. Nachdem diese Items nicht bewertet werden konnten, wurden sie nach inhaltlich nach der Häufigkeit des Auftretens geordnet. Die meisten Kommentare bezogen sich auf Glück und Freude was sich auch mit den Ergebnissen der Umfrage deckt, wo „Glücksgefühl/Freiheit“ an erster Stelle für Spieler steht. Einige der selbstformulierten Items bezogen sich auch auf das Spielgerät und die Technik. Wenig überraschen, dass sich das Item [...weil ich das Spielgerät und dessen Eigenschaften toll finde] auf Rang drei findet. Erneut wurde die Kategorie Natur gebildet, da sich viele Kommentare auf ebendiese bezogen. Betrachtet man die Mittelwerte der Items erneut, wird deutlich, dass Natur den wichtigsten Aspekt für Discgolfer darstellt. Wenig überraschen, dass auch die Geselligkeit Erwähnung in den selbstformulierten Items fand. Die letzte Kategorie die diesbezüglich gebildet wurde bezog sich auf Herausforderung und persönliche Entwicklung. Die Items der Teilnehmer bestätigten im Großen und Ganzen die Ergebnisse der Umfrage.

7.6. Diskussion positiver und negativer Ereignisse

Die positiven und negativen Erlebnisse die in Kapitel 6.3.1 und 6.3.2 angeführt wurden, konnten ebenfalls in Kategorien unterteilt werden. Für die positiven Erlebnisse wurden die Kategorien „Erfolg/Fortschritt“, „Geselligkeit/Gemeinschaft“, Natur“ und „Sonstige“ gebildet. Unter sonstige fanden sich vor allem Kommentare, die sich aus mehreren Punkten der bereits bestehenden Kategorien zusammensetzten. Aufgrund der Titel ist auch hier sofort der Bezug

zu den Umfrageergebnissen bezüglich der Items erkennbar. Die Kategorien die den Spielern am wichtigsten sind, sind somit auch jene wo die meisten positiven Erfahrungen gesammelt werden.

Die Kategorien in die alle negativen Erlebnisse eingeteilt wurden lauteten: „Mitspieler“, „Leistung“, „Szene (Parcours, Spirit, Verbände)“ und erneut „Sonstige“. Der Großteil der Kommentare zu den negativen Erfahrungen, bezog sich allerdings klar auf Mitspieler und deren Verhalten.

7.7. Interpretation getesteter Hypothesen

Unterschiede hinsichtlich des Geschlechts

Ein Mann-Whitney U-Test brachte lediglich den Faktor „Beruf“ ($p=0,039$) als signifikant hervor. Dies bedeutet, dass für diesen Faktor die H1 angenommen werden kann. Alle übrigen Faktoren wiesen keine signifikanten Ergebnisse auf. Somit gibt es in diesen keine signifikanten Unterschiede zwischen Männern und Frauen und die Nullhypothese wurde beibehalten.

Zu erwähnen ist hier allerdings, dass Frauen einen Mittelwert von 1,000 hatten, während die Männer im Schnitt bei 1,3512. Der Unterschied mag signifikant sein, allerdings spielt der Faktor Beruf auch im Sporttreiben der Männlichen Probanden eine nur nebensächliche Rolle.

Unterschiede bezüglich der Ausübung anderer Sportarten

In Kapitel 6.4.1.2 werden die Ergebnisse des U-Tests in einer Tabelle dargestellt. Diese verweist auf die p-Werte die sich in den Kategorien: „Ablenkung“ ($p=0,048$), „Gesundheit/Aussehen“ ($p=0,009$), „Selbstwert/Kontakt durch Sport“ ($p=0,027$), „Spieleigenschaften“ ($p=0,032$) und „Zugänglichkeit“ ($p=0,015$) signifikant erwiesen.

In diesen Kategorien kann davon ausgegangen werden, dass sie ausschließlich Discgolf spielenden Teilnehmern grundsätzlich wichtiger sind, als denen die auch andere Sportarten betreiben, was der Rangtabelle zu entnehmen ist. Diese Kategorien werden in anderen Sportarten möglicherweise so sehr abgedeckt, dass sie für Teilnehmer im Discgolf die auch

anderen Sport betreiben eine nicht mehr so hohe Gewichtung haben. Die Nullhypothese wurde somit für fünf Kategorien verworfen. Für alle anderen wurde sie beibehalten

Zusammenhänge bezüglich des Alters

Eine Pearson-Korrelation konnte zeigen, dass in den Kategorien „Gesundheit/Aussehen“ ($p=0,001$) und „Durchführbarkeit“ ($p=0,004$) ein signifikanter Zusammenhang besteht. Dies deutet darauf hin, dass je höher das Alter eines Spielers ist, desto wichtiger diese Faktoren für diesen sind. Bedenkt man welchen Stellenwert die Gesundheit im Alter spielt und welche Einschränkungen sich durch den Alterungsprozess ergeben, so wirkt dieses Ergebnis durchaus plausibel. Für diese beiden Faktoren wurde somit die Nullhypothese verworfen und die Alternativhypothese angenommen.

Zusammenhänge bezüglich der Spielhäufigkeit

Abermals sollte *Pearson's r* die Zusammenhänge der Motive mit einem bestimmten Faktor prüfen. Elf Faktoren wiesen in diesem Fall signifikante Werte auf. H1 konnte für folgende Kategorien bestätigt werden: „Ablenkung“ ($p=0,001$), „Gesundheit/Aussehen“ ($p=0,000$), „Entspannung/Flow“ ($p=0,000$), „Selbstwert/Kontakt durch Sport“ ($p=0,000$), „Herausforderung“ ($p=0,000$), „Freude/Ästhetik“ ($p=0,001$), „Glücksgefühl/Freiheit“ ($p=0,002$), „Konzentration/mentale Stärke“ ($p=0,000$), „Zugänglichkeit“ ($p=0,001$), „Beruf“ ($p=0,000$) und „Durchführbarkeit/Spielmöglichkeiten“ ($p=0,000$).

Die Auswertung der Daten führte zu dem Ergebnis, dass für Menschen die dem Sport häufiger nachgehen, diese Motive wichtiger sind als für jene die weniger spielen. Es konnte ein Zusammenhang festgestellt werden. Für die beiden Kategorien „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ und „Spieleigenschaften“, konnte mit p-Werten von 0,377 und 0,057 keine Signifikanz festgestellt werden. Für diese wurde die Nullhypothese beibehalten.

Zusammenhänge bezüglich der Spielerfahrung

Wie in Kapitel 6.4.2.3 bereits dargestellt, konnte die Korrelation nach Pearson keinerlei signifikante Ergebnisse bezüglich der Spielerfahrung und der Motive der Teilnehmer hervorbringen. Es scheint somit keinen Einfluss auf aktuelle Motive der Sportausübung zu haben, ob Teilnehmer auf eine längere Spielerfahrung zurückgreifen können oder nicht. In diesem Fall wurde die Nullhypothese beibehalten.

Zusammenhänge hinsichtlich der Teilnahme an Wettkämpfen

Einige Faktoren brachten signifikante Ergebnisse. Dabei handelt es sich um „Entspannung/Flow“, „Herausforderung“, „Konzentration/mentale Stärke“, „Zugänglichkeit/Spielmöglichkeiten“, „Beruf“ und „Durchführbarkeit“. Für diese Kategorien wurde die H1 somit angenommen und die H0 verworfen. Der positive Zusammenhang deutet darauf hin, dass je höher die Wettbewerbskategorie ist, desto höher auch die Zustimmung zu genannten Kategorien. Somit ist für jemanden der an internationalen Wettbewerben teilnimmt mentale Stärke zum Beispiel wichtiger als für jemanden der lediglich an Hobby-Turnieren teilnimmt. Auch die Kategorien „Beruf“ und „Herausforderung“ erscheinen recht plausibel in Anbetracht des zu überprüfenden Zusammenhangs.

8. Fazit und Forschungsausblick

Ziel der Forschungsarbeit war es, die aktuelle Sportlandschaft bezüglich Discgolf darzustellen und herauszufinden, was Menschen dazu bewegt dieser Sportart aktiv nachzugehen. Ebenfalls wurden Hypothesen bezüglich der Merkmalsausprägung in Zusammenhang mit Motiven der Sportausübung aufgestellt und überprüft. Auch Fragen nach der Häufigkeit der Sportausübung oder des Einstiegs in die Sportart wurden versucht zu klären. Die wichtigsten gewonnenen Erkenntnisse sollen in diesem Kapitel noch einmal prägnant zusammengefasst werden. Überdies werden Schwierigkeiten und Erkenntnisse geschildert die sich während der Entstehung dieser Arbeit ergeben haben.

Eine Problematik hinsichtlich der späteren Überprüfung von Zusammenhängen und Unterschieden von Gruppen unterschiedlicher Merkmalsausprägung, ließ sich in den Umfrageergebnissen sehr bald erkennen. Von 100 Teilnehmern waren nur 13 weiblich. Die restlichen 87 Teilnehmer setzten sich aus Männern zusammen. Vergleicht man dies mit den Ergebnissen von Pehböck (2016), der die Motive im Kickboxen erforschte und einen Frauenanteil von beinahe 60% erreichen konnte, so stellt sich die Frage aufgrund welcher Faktoren Frauen und Männer grundsätzlich ihre Sportarten auswählen.

Als ebenso auffällig könnte das Bildungsniveau bezeichnet werden. Beinahe drei Viertel der Teilnehmer verfügen über eine Matura. Ob dies an der Art der Verbreitung der Umfrage liegt, an der tatsächlichen Entwicklung der Sportart über Studenten an Universitäten oder ob dies andere Gründe hat kann an dieser Stelle nicht gesagt werden. Auch dies wäre eine Frage für weitere Forschungsarbeiten.

Was den Einstieg in die Sportart betrifft, so findet dieser meist über Freunde oder Familie statt. Auch bei Hochreiner (2014), stellen Freunde und Bekannte zu 70% den Weg zum Erstkontakt im Ultimate Frisbee dar. Betrachtet man die wichtigsten Motive im Discgolf, zu denen unter anderem „Geselligkeit/Kontakt im Sport“ und „Selbstwert/Kontakt durch Sport“ gehören, so erscheint auch der Weg des Erstkontakts über Freunde und Bekannte sehr plausibel.

Den Kernteil der Arbeit stellte die Untersuchung der Motive im Discgolf dar. Orientiert an dem Berner Motiv- und Zielinventar von Lehnert et al. (2011) welches für die Untersuchung von Motiven im Freizeit- und Gesundheitssport entwickelt wurde, konnte ein

Forschungsinstrument erstellt werden, welches sich für Discgolf eignet. Hierfür wurden die bereits bestehenden 24 Items des BMZI um weitere 31 Items, teils aus bereits bestehenden Studien, erweitert (unter diesen der schon bestehende Faktor „Natur“ mit zwei Items).

In dem daraus resultierenden Fragebogen sollten die Teilnehmer auf einer Likert-Skala bewerten welchen Stellenwert die einzelnen Items für sie haben. Die erhobenen Ergebnisse verwiesen auf die Faktoren „Natur“, „Kontakt“ und „Glücksgefühl/Freude“ als wichtigste Motive für die Teilnahme am Sport. Was für die Spieler kaum von Bedeutung war, waren die Kategorien „Aussehen/Figur“ sowie „Beruf“. Aus diesen Erkenntnissen lässt sich abermals auf den Spirit im Discgolf schließen. Im Vordergrund stehen Spaß und Geselligkeit. Auch Hochreiner (2014) kommt in ihrer Arbeit zu Ultimate-Frisbee, welches einige Gemeinsamkeiten zu Discgolf aufweist, zu dem Ergebnis, dass die Faktoren „Natur“ und „Geselligkeit“ die wichtigsten Motive im Ultimate-Frisbee darstellen. Eine weitere Ähnlichkeit lässt sich in den unwichtigsten Faktoren finden. Wie auch im Discgolf, stellt auch für Ultimate-Spieler die Kategorie „Figur/Aussehen“ den unwichtigsten Faktor dar.

Die gewonnenen Ergebnisse und die gesammelten Erfahrungen während des Entstehungsprozesses dieser Arbeit, deuten darauf hin, dass es noch wenig Literatur und noch weniger Forschungsarbeiten zum Thema Discgolf gibt. Oft gestaltete es sich als schwierig geeignete Informationen zu finden beziehungsweise verlässliche Quellen aufzutreiben. Was Forschungsarbeiten zu dieser Thematik betrifft, so kann noch einiges an Grundlagenforschung betrieben werden bevor spezifischere Fragen beantwortet werden können. Genau dieser Mangel an Forschung diesbezüglich, lässt dieses Thema allerdings attraktiv erscheinen.

9. Literaturverzeichnis

Alfermann D., Stoll O., (2010) Sportpsychologie: *Ein Lehrbuch in 12 Lektionen*. (3. Auflage)
Aachen: Meyer & Meyer Verlag.

Bakker, F. C., Whiting, H. T. A., & Van der Brug, H. (1992). Sportpsychologie: Grundlagen und
Anwendungen. Bern: Huber.

Bortz, J. & Döring, N. (2006). Forschungsmethoden und Evaluation (4. Auflage). Heidelberg:
Springer Medizin Verlag.

Brandstätter V., Schüler J., Puca R., Lozo L., (2013) Motivation und Emotion. Heidelberg:
Springer-Verlag

Brunstein, J. (2006) Implizite und explizite Motive. In Brandstätter V., Schüler J., Puca R., Lozo
L., Motivation und Emotion. (S. 67f.). Heidelberg: Springer Verlag

Conzelmann, A., Lehnert, K., Schmid, J. & Sudek, G. (2012). Das Berner Motiv und
Zielinventar im Freizeit und Gesundheitssport. Anleitung zur Bestimmung von
Motivprofilen und motivbasierten Sporttypen. Bern: Institut für Sportwissenschaften
Universität Bern.

Diekmann, A., (2013) Empirische Sozialforschung (7. Auflage) Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
Verlag.

Discgolf (2016). AHT Ergebnisse. Zugriff am 05.04.2017 unter
http://www.discgolf.at/wordpress/?page_id=1965

Eder A., Rothermund K., (2011) Allgemeine Psychologie: *Motivation und Emotion*. Wiesbaden:
VS Verlag.

Esser E., Hill P. & Schnell R. (2013). Methoden der empirischen Sozialforschung. (10. Auflage)
München: Oldenbourg Verlag

Focus (2016). Discgolf: Eine Alternative zum klassischen Golfsport. Zugriff am 30.05.2017 unter http://www.focus.de/sport/trendsportarten/discgolf-eine-alternative-zum-klassischen-golfsport_aid_779730.html

Fuchs R. (1997). Psychologie und körperliche Bewegung. Göttingen; Bern; Toronto; Seattle: Hogrefe-Verlag.

Gabler, H. (2002). Motive im Sport. Schorndorf: Hofmann Verlag.

Hänsel f., Baumgärtner s., Kormann J, Ennigkeit F., 2016 Sportpsychologie Heidelberg: Springer –Verlag

Heckhausen, J., & Heckhausen H. (2006). Motivation und Handeln (3. Auflage). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.

Heckhausen H. & Heckhausen J. (2010) Motivation und Handeln (4. Auflage). Heidelberg: Springer Verlag

Herkner W., (1986). Psychologie. Wien; New York: Springer-Verlag

Hobmair H. (2013) Psychologie. (5. Auflage). Köln: Bildungsverlag EINS

Hochreiner I. (2014). Motive und Hindernisse in Ultimate Frisbee. Wien: Universität Wien, Institut für Sportwissenschaft.

Kirchler E., Walenta C., (2010) Motivation. S. 12 (1. Auflage) Wien: Facultas Verlag

Klammer, B., (2005) Empirische Sozialforschung. Eine Einführung für Kommunikationswissenschaftler und Journalisten. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

Manickelli J., Pickens R. (2016). The Definitive Guide to Disc Golf. Chicago: Triumph Books

McCormick (2014). Zen and the Art of Disc Golf. Seattle: CreateSpace Independent Publishing Platform

Neumann P., Kittsteiner J. & Lassleben A. (2014). Faszination Frisbee: Übungen, Spiele, Wettkämpfe. Schorndorf: Hofmann Verlag

PDGA (2013). Official Rules of Discgolf. Zugriff am 01.04.2017 unter <http://www.pdga.com/files/Official%20Rules%20%26%20Regulations%20of%20Disc%20Golf%20-%20Professional%20Disc%20Golf%20Association.pdf>

PDGA (2016). Brief History of Disc Golf and the PDGA. Zugriff am 27.03.2017 unter <http://www.pdga.com/history>

PDGA (2016). A Guide to Disc Golf from the PDGA. Zugriff am 27.03.2017 unter <http://www.pdga.com/introduction>

Rahbek, M.A., & R.O. Nielsen (2016). Injuries in Disc Golf: A descriptive cross-sectional study. International Journal of Sports Physical Therapy, 11 (1): 132-40.

Rheinberg F., Vollmeyer R., (2013) Motivation. (8. Auflage) Stuttgart: Kohlhammer Verlag.

Rudolph, U. (2013) Motivationspsychologie kompakt (3. Auflage) Weinheim: Beltz Verlag

Stokely S., Donato M. (2013) Complete guide to playing professional Discgolf. Alpharetta: Lynx Disc Golf Services

Tatra S. (2013) Discgolf - Bewegungsspiel zur Förderung körperlicher Aktivitäten. Graz: Karl-Franzens-Universität Graz. Institut für Sportwissenschaften

Thielsch, M. & Weltzin, S. (2009) Online-Befragungen in der Praxis Hrsg.: Brandenburg, T. & Thielsch, M. in Praxis der Wirtschaftspsychologie. Münster: MV-Verlag

Weiß O. & Russo M. (2005). Mehr Österreicher/innen zum Sport: Eine Aktivierungsstudie zur Förderung des Sportengagements in Österreich. Zugriff am 25.04.2017 unter http://www.bso.or.at/fileadmin/Inhalte/Dokumente/Archiv/Studien/2005_Mehr_OesterreicherInnen_zum_Sport_Studie.pdf

WFDF (2016). Disc Golf. Zugriff am 23.04.2017 unter <http://wfdf.org/sports/disc-golf>

10. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Discgolf Discs (Quelle: <https://www.pinterest.com/pin/542894930064464470/>, Zugriff am 02.04.2017)

Abbildung 2: Discgolf Korb (Quelle: <https://www.pinterest.de/pin/860398703780587446/>, Zugriff am 02.04.2017)

11. Grafikverzeichnis

Grafik 1: Abgehaltene Turniere seit 1981

Grafik 2.: „Überblicksmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Handelns“

(Heckhausen & Heckhausen, 2006, S.3)

Grafik 3: Bedürfnispyramide nach Maslow, Quelle:

<https://www.experto.de/unternehmen/maslowsche-beduerfnispyramide-und-theorie-nach-herzberg-was-motiviert-mitarbeiter.html>, Zugriff am 29.04.2017)

Grafik 4: Bundeslandzugehörigkeit der Teilnehmer (n=97)

Grafik 5: Ausübung anderer Sportarten (n=86)

Grafik 6: Vorstellung der Sportart (n=17)

12. Tabellenverzeichnis

- Tabelle 1: Merkmale zur Klassifizierung von Motiven im Sport (nach Gabler, 2002)
- Tabelle 2: Klassifizierung und Vielfalt der Motive im Sport (nach Gabler, 2002)
- Tabelle 3: Subdimensionen des Motiv- und Zielinventars (nach Conzelmann et al., 2012)
- Tabelle 4: Alter der Umfrageteilnehmer (n=97)
- Tabelle 5: Bildungsniveau der Umfrageteilnehmer (n=97)
- Tabelle 6: Spielerfahrung in Jahren (n=97)
- Tabelle 7: Trainingshäufigkeit pro Monat (n=97)
- Tabelle 8: Trainingshäufigkeit pro Woche (n=97)
- Tabelle 9: Spieldauerdauer in Minuten pro Einheit (n=97)
- Tabelle 10: Aktuelles Wettkampfniveau der Umfrageteilnehmer (n=97)
- Tabelle 11: Komponentenzuordnung des BMZI
- Tabelle 12: Cronbachs Alpha der BMZI-Überprüfung
- Tabelle 13: Komponentenzuordnung des erweiterten Itempools
- Tabelle 14: Messgenauigkeit der Faktoren des erweiterten Itempools
- Tabelle 15: Reihung der aktuellen Motive
- Tabelle 16: Ergebnismatrix U-Test: Geschlechterunterschiede (n=97)
- Tabelle 17: Rangtabelle U-Test: Geschlechterunterschiede (n=97)
- Tabelle 18: Ergebnismatrix U-Test: Ausübung anderer Sportarten (n=97)
- Tabelle 19: Rangtabelle U-Test: Ausübung anderer Sportarten (n=97)
- Tabelle 20: Korrelation nach Pearson: Zusammenhang zwischen Alter und Motiven (n=97)
- Tabelle 21: Korrelation nach Pearson: Häufigkeit der Sportausübung und Motive
- Tabelle 22: Korrelation nach Pearson: Wettbewerbsteilnahme und Motive
- Tabelle 23: Items „Wettkampf/Herausforderung“
- Tabelle 24: Mittelwerte der Motivgruppen im Ultimate Frisbee (nach Hochreiner, 2014)

Fragebogen

Motive im Discgolf

Liebe Sportlerinnen - Liebe Sportler

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

Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen dazu bewegt Discgolf 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 Ihre persönliche Meinung geht, gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Ebenso werden die Daten anonym und stets vertraulich behandelt. Ich bitte Sie daher um ehrliche und vollständige Antworten, sodass eine verlässliche Auswertung und ein repräsentatives Ergebnis erzielt werden können. Bitte nehmen Sie sich die Zeit um den Fragebogen vollständig auszufüllen.

Für die Teilnahme an der Umfrage ist es egal, wie lange Sie Discgolf spielen. Einzige Voraussetzung ist, dass Sie Discgolf zumindest teilweise in Österreich ausüben oder hier leben.

Nach Beendigung des Fragebogens haben Sie die Möglichkeit Ihre E-Mail-Adresse anzugeben. Diese wird getrennt vom Fragebogen gespeichert (d.h. es können keine Rückschlüsse auf die Antworten gezogen werden) und dient dazu, Ihnen die Ergebnisse der Studie zukommen zu lassen.

Bei Fragen können Sie uns gerne per Mail kontaktieren:
forschung.sportpsychologie@univie.ac.at

Dauer für diesen Fragebogen: ca. 10 min

Vielen Dank für Ihre Mithilfe!

Albert Erhart

Dr. Clemens Ley

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
- ☐ Meister
- ☐ Berufsbildende Schule ohne Matura
- ☐ Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)
- ☐ Allgemeinbildende höhere Schule
- ☐ Fachhochschule
- ☐ Universität
- ☐ Sonstiges

Ausübung der Sportart

[]Wie viele Jahre spielst du schon Discgolf? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

[]Wie viele Monate im Jahr praktizierst du Discgolf? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

[]An wie vielen Tagen pro Woche spielst du Discgolf? (Durchschnitt) *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

[]Wie lange spielst du Discgolf pro Spieltag? (Durchschnitt in Minuten) *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

[]Mit welcher Intensität spielst du Discgolf? (körperliche Anstrengung) *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Mit niedriger Intensität
- ☐ Mit mittlerer Intensität
- ☐ Mit hoher Intensität

[]In welchem Bundesland trainierst/spielst du hauptsächlich Discgolf? *

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

- ☐ Burgenland
- ☐ Kärnten
- ☐ Oberösterreich
- ☐ Niederösterreich
- ☐ Salzburg
- ☐ Steiermark
- ☐ Tirol
- ☐ Vorarlberg
- ☐ Wien
- ☐ Ich spiele nicht in Österreich

[]Wie schätzt du dein persönliches Können aktuell ein (unabhängig von Wettkampfplatzierungen)? *

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 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 Discgolf 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 Discgolf ausübst. Kreuze bitte an, inwieweit die folgenden Aussagen auf dich zutreffen.

Ich spiele Discgolf... *

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.	☐	☐	☐	☐	☐
... vor allem um fit zu sein.	☐	☐	☐	☐	☐
... vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um abzunehmen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um mein Gewicht zu regulieren.	☐	☐	☐	☐	☐
... wegen meiner Figur.	☐	☐	☐	☐	☐
... um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	☐	☐	☐	☐	☐
... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich im Wettkampf aufblühe.	☐	☐	☐	☐	☐
... um mich mit anderen zu messen.	☐	☐	☐	☐	☐

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... um sportliche Ziele zu erreichen.	☐	☐	☐	☐	☐
... wegen des Nervenkitzels.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	☐	☐	☐	☐	☐
... um mich zu entspannen.	☐	☐	☐	☐	☐
... vor allem aus Freude an der Bewegung.	☐	☐	☐	☐	☐
... um neue Energie zu tanken.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	☐	☐	☐	☐	☐
... um Stress abzubauen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um Sport in der Natur zu treiben.	☐	☐	☐	☐	☐
... um an der frischen Luft zu sein.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil man den Sport in jedem Alter ausführen kann.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich mich in einer Gruppe wohl fühle.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil Frauen und Männer gemeinsam Discgolf spielen können.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich durch das Discgolf spielen viele	☐	☐	☐	☐	☐

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
neue Orte kennen lerne.					
... weil ich mich beim Discgolf frei fühle.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil jeder auf seine/ ihre Art und Weise Spaß an der Bewegung hat.	☐	☐	☐	☐	☐
...um dem Alltag zu entfliehen.	☐	☐	☐	☐	☐
...wegen dem Glücksgefühl während Training/dem Spielen.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich niemanden brauche um den Sport auszuführen.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil man den Sport an vielen Orten ausüben kann.	☐	☐	☐	☐	☐
... um damit Geld zu verdienen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um den Sport zum Beruf zu machen.	☐	☐	☐	☐	☐
...um meine mentale Stärke zu verbessern.	☐	☐	☐	☐	☐
... um Selbstvertrauen zu gewinnen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um meine Selbstkontrolle zu steigern.	☐	☐	☐	☐	☐
... um Anerkennung zu bekommen.	☐	☐	☐	☐	☐
... um mich zu präsentieren. (gesellschaftlich, sozial)	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte.	☐	☐	☐	☐	☐
... um meine Konzentrationsfähigkeit zu schulen.	☐	☐	☐	☐	☐

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... weil mich ein/e bestimmte/r Discgolfer/in beeindruckt.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil es mehr als nur körperliche Beanspruchung ist. (mentale Komponente)	☐	☐	☐	☐	☐
... weil mich die Präzision der Technik beeindruckt.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ohne Schiedsrichter gespielt wird (d.h. jeder ist verantwortlich für ein faires Spiel)	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich die Spielgeräte und dessen Eigenschaften toll finde.	☐	☐	☐	☐	☐
...weil meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind.	☐	☐	☐	☐	☐
... wegen dem Glücksgefühl während des Discgolfens.	☐	☐	☐	☐	☐
... weil ich beim Discgolf vollkommen in der Aktivität aufgehe (in einen Flow-Zustand komme).	☐	☐	☐	☐	☐
... weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind.	☐	☐	☐	☐	☐
... um in einen Zustand zu kommen in dem alles herum keine Rolle spielt.	☐	☐	☐	☐	☐

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 '14 [M2_]' (Gibt es für dich Motive, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Als du mit Discgolf 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 '16 [E2_]' (Als du mit Discgolf 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 von Discgolf im Laufe der Zeit bestätigt? *

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

Antwort war 'Ja' bei Frage '16 [E2_]' (Als du mit Discgolf 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 nicht bestätigt	2	3	4	5 = völlig bestätigt
Mein Bild bzw. meine	☐	☐	☐	☐	☐

1 = gar nicht
bestätigt

2

3

4

5 = völlig
bestätigt

Vorstellung
wurde...

[] Möglichkeit dies genauer zu erklären: (keine Pflichtangabe)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Andere Sportarten

[] Üben Sie neben Discgolf 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 '22 [P7_]' (Üben Sie neben Discgolf 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 Parcours, etc.
- ☐ Skateboarden
- ☐ Kampfsport (Judo, Karate, etc.)

- ☐ Leichtathletik
- ☐ Rückschlagspiele (Tennis, Tischtennis, Badminton, Squash)
- ☐ Radsport (Mountainbike, Rennrad, etc.)
- ☐ Surfen (Kitesurfen, Windsurfen, Wellenreiten), Segeln
- ☐ Tanzsport
- ☐ Wassersport (Schwimmen, Turmspringen, etc.)
- ☐ Yoga, Pilates
- ☐ Fitnesstraining (Krafttraining, Group Fitness)
- ☐ Reitsport
- ☐ Andere Sportart

[]Welche weiteren Sportarten üben Sie aus, die oben nicht genannt wurden? *

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

Antwort war 'Andere Sportart' bei Frage '23 [P7_a]' (Welche Sportarten?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

•

Feedback

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[] Wie verständlich war für Sie der Fragebogen?

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	1 = gar nicht verständlich	2	3	4	5 = sehr verständlich
Der Fragebogen war...	☐	☐	☐	☐	☐

[] Wie lange war der Fragebogen für Sie?

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	1 = zu lange	2	3	4	5 = zu kurz
Der Fragebogen war...	☐	☐	☐	☐	☐

[] Wie sehr haben Sie sich bemüht, den Fragebogen ehrlich zu beantworten?

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ich habe mich bemüht, die Fragen ehrlich zu beantworten.
- ☐ Ich war neugierig, worum es in dem Fragebogen geht und habe mich nur durch die Fragen "durchgeklickt".

[] Sonstige Anmerkungen zum Fragebogen:

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Vielen Dank für deine Mithilfe!