universität wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Motivstrukturen im Basketball. Eine quantitative Erhebung unter Basketballspielerinnen und -spielern in Österreich.“

verfasst von / submitted by

ChristophAstl

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magister der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, 2018 / Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	A 190 482 020
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Lehramtsstudium UF Bewegung und Sport und UF Katholische Religion
Betreut von / Supervisor:	Univ.-Ass. MMag. Dr. Clemens Ley

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides Statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Zuhilfenahme der ausgewiesenen Hilfsmittel angefertigt habe. Sämtliche Stellen der Arbeit, die im Wortlaut oder dem Sinn nach anderen gedruckten oder im Internet verfügbaren Werken entnommen sind, habe ich durch genaue Quellenangaben kenntlich gemacht.

Wien, 2018

Christoph Astl

ZUSAMMENFASSUNG

Obwohl der Basketballsport in Österreich zu den Randsportarten zählt, gehört er weltweit zu den beliebtesten Sportarten überhaupt. Laut der FIBA spielen 450 Millionen Menschen weltweit Basketball. Was macht nun die Faszination von Basketball aus? Es gibt nicht viele Sportarten, bei denen Technik, Taktik, Athletik und individuelle Spielintelligenz gleichermaßen gegeben sein müssen. Basketball hört sich so gesehen sehr komplex an, aber eigentlich ist das Spielprinzip sehr einfach – der Ball muss in den Korb. Genau aus diesem Grund könnte Basketball so beliebt sein.

Die Fragen, die sich nun stellen, sind: Warum zählt Basketball in Österreich zu den Randsportarten? Und was sind die Motive dafür, dass Menschen in Österreich Basketball spielen, obwohl es nicht populär ist? Wie kamen sie mit dieser Sportart in Kontakt? Und was für Erlebnisse verbinden sie mit ihr?

Diese Fragen zu beantworten, kann dazu beitragen, mehr Menschen zum Basketball zu bringen. Das vorrangige Ziel dieser Arbeit ist, mit Hilfe eines basketballspezifischen Onlinefragebogens sowie mit geeigneter Fachliteratur diese Fragestellungen zu beantworten.

Bei der Erstellung des Fragebogens konnte auf einen wissenschaftlich fundierten Itempool und auf Fragebögen anderer, abgeschlossener Studien zurückgegriffen werden. Diese bildeten die Basis für die Entwicklung eines basketballspezifischen Fragenbogens. Der Fragebogen umfasste schlussendlich 66 Items. Die Verbreitung des Fragebogens erfolgte online unter Zuhilfenahme von sozialen Medien und E-Mails. Im Zuge der Online-Umfrage konnten 179 Personen im Alter von 13 bis 62 Jahren zu ihren Motiven befragt werden. Weiters wurden Daten dazu erhoben, wie die Befragten mit Basketball in Kontakt kamen und was für Erlebnisse sie mit dem Basketball verbinden. Durch die Analyse der gewonnenen Daten konnte festgestellt werden, dass das Zugehörigkeitsgefühl, das Gefühl, gemeinsam etwas erleben und soziale Beweggründe für Menschen, die in Österreich Basketball spielen, im Vordergrund stehen. Erst danach kommen Wettkampf und Leistung als weitere Beweggründe. Es hat sich auch gezeigt, dass Geld, Selbstbestätigung oder gewisse Vorbilder so gut wie gar keine Rolle spielen, wenn es darum geht, diese Sportart auszuüben. Mittels der Umfrage konnte auch festgestellt werden, dass ein Großteil der Befragten durch Freunde und Bekannte sowie durch die Familie auf Basketball aufmerksam geworden sind.

ABSTRACT

Although basketball is viewed as a peripheral sport in Austria, the rest of the world regards it as one of the most popular and beloved sports. According to FIBA, approximately 450 million people play basketball worldwide.

So what makes this sport so fascinating? There are not a lot of sports where, technique, strategy athletic ability and personal game strategy are required in order to play effectively. Basketball seems quite complicated when thought of it like this, but the main principal of the game is quite simple - the ball has to go into the basket. It is precisely this reason why basketball is so well loved.

The only questions left are: Why is basketball viewed as a peripheral sport in Austria? What motivates people in Austria to play basketball even though it is not so popular here? How did they come to know basketball and begin to play it? Which experiences do they connect with the sport?

It would be helpful to get more people to play basketball in order to answer these questions. The main focus of this research paper is to answer the above mentioned questions with the assistance of a basketball-specific online survey and referring to basketball-specific literature.

The basis for creating our basketball-specific survey was to use a previously established scientific item pool and survey information from completed scientific studies. The questionnaire was composed of 76 items. The breadth of the survey covered online information with the assistance of social media and emails. 179 people between the ages of 13 to 62 were asked about their motivation to play basketball using an online survey. They were further asked to answer how they first came to know the sport and what personal experiences they related to the sport.

After analysing the data, I was able to determine that a sense of belonging and desire to socialise were the main components in the motivation factors for people in Austria to play basketball. Competition and performance followed as further motivating factors. Others determined that money, self-assurance or specific role models played no part in the motivation of playing the game. I was also able to determine that most people first became familiar with basketball through friends, acquaintances and family according to the answers provided in the survey.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich ganz herzlich bei meinem Diplomarbeitsbetreuer Herrn Univ.-Ass. MMag. Dr. Clemens Ley bedanken, für die wirklich sehr zuverlässige Betreuung, die fachliche Unterstützung und dass er so viel Geduld und Verständnis für mich aufgebracht hat.

Ein ganz besonderes Dankeschön gebührt meinen Eltern, für die unglaubliche Geduld die sie über die gesamte Studienzeit mit mir hatten und dafür, dass sie mir das Studium erst ermöglicht haben. Außerdem möchte ich meiner Tante Mag.ª Eveline Roth dafür bedanken, dass sie mir immer tatkräftig zur Seite gestanden ist.

Hiermit möchte ich auch meinem Freund Mag. Paul Radakovics dafür danke, dass er während des schreiben dieser Arbeit, immer für mich da war und aufmunternden Worte gefunden hat, wenn ich nicht mehr konnte.

Des Weiteren, möchte ich mich auch bei allen Menschen bedanken, die mit mir gemeinsam durch die Studienzeit gegangen sind und das Studium zu einem Erlebnis gemacht haben

Zu guter Letzt, möchte ich mich bei allen TeilnehmerInnen dieser Studie bedanken, denn ohne sie, wäre diese Arbeit nicht möglich gewesen.

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG 2

2 THEORETISCHER HINTERGRUND 4

2.1 Der Basketballsport 4

2.1.1 Historische Entwicklung des Basketballspiels 6

2.1.1.1 Vorläufer von Basketball: Des mesoamerikanische Ballspiel 6

2.1.2 Kurzbiographie von Dr. James Naismith 7

2.1.2.1 Entstehung des Basketballs als Sportgerät 9

2.1.2.2 Entstehung des Korbs 11

2.1.3 Regelkunde 12

2.1.3.1 Die 13 Grundregeln nach Naismith und Regelwerk heute 13

2.1.3.2 Anzahl der SpielerInnen und Positionen 15

2.1.3.3 Spielfeld heute 17

2.1.4 Das erste Basketballspiel 18

2.1.5 Frauenbasketball 20

2.1.6 Basketball heute: Die NBA 21

2.1.6.1 Die NBA und ihre Geschichte 21

2.1.7 Athleten als Helden 24

2.1.8 Basketball in Österreich: Die ABL (Admiral Basketball Bundesliga) 24

2.1.8.1 Geschichte des Österreichischen Basketball 25

2.1.8.2 ABL 25

2.1.9 Streetball 26

2.1.9.1 Kurzauszug aus den Spielregeln 26

2.1.9.2 Geschichte des Streetballs 26

3 MOTIVATION UND MOTIVE 29

3.1 Begriffsbestimmung Motivation 29

3.1.1 Entstehung von Motivation und Einflussfaktoren 30

3.1.2 Der Personfaktor 31

3.1.2.1 Situationsfaktoren 32

3.1.3 Intrinsische und extrinsische Motivation 32

3.1.4 Wirkung der extrinsischen auf die intrinsische Motivation 33

3.2 Begriffsbestimmung Motive 34
3.2.1 Implizite Motive 35
3.2.2 Explizite Motive 35

3.3 Motive für die Teilnahme am Sport 36

3.4 Klassifizierung von Motiven 37
3.4.1 Motive nach Gabler 37
3.4.2 Motive nach Lehnert, Sudeck und Conzelmann 39

4 AKTUELLER FORSCHUNGSSTAND 41

4.1 Allgemeine Motive im Sport 41

4.2 Motive im Basketball 42

5 FORSCHUNGSDESIGN 45

5.1 Forschungsziel 45

5.2 Forschungsfragen und Hypothesen 45

5.3 Auswahl der Erhebungsmethode 47

5.4 Fragebogenerstellung 49

5.5 Aufbau des Fragebogens 50
5.5.1.1 Grundgesamtheit der Stichprobe 53

5.6 Durchführung der Datenerhebung 53

5.7 Gütekriterien und Qualitätssicherung 54
5.7.1 Objektivität 54
5.7.2 Reliabilität 55
5.7.2.1 Validität 56
5.7.3 Faktorenanalyse der Motivitems und Subskalen 57

5.8 Feedback der TeilnehmerInnen 58

5.9 Datenauswertung 60

6 ERGEBNISSE DER STUDIE 61

6.1 Ergebnisse der Faktorenanalyse 61
6.1.1 Überprüfung der BMZI-Items 61
6.1.2 Überprüfung des erweiterten Itempools 63

6.2 Soziodemographische Daten 67
6.2.1 Geschlecht 67
6.2.2 Alter 68
6.2.3 Bildungsgrad 68

6.3 Ausübung der Sportart 69
6.3.1 Ausübungsdauer 69
6.3.2 Monate im Jahr 70
6.3.3 Einheiten pro Woche 70
6.3.4 Dauer einer Einheit und Intensität 71
6.3.5 Bundesland 73
6.3.6 Liga 74
6.3.7 Persönliche Einschätzung des Könnens 75
6.3.8 Variante des Basketballs 75
6.3.9 Teilnahme an Wettkämpfen 75
6.3.10 Ausübung zusätzlicher Sportarten 77

6.4 Einstieg in die Sportart 79
6.4.1 Erstkontakt mit der Sportart 79
6.4.2 Vorstellung und Bild vom Basketball 80
6.4.3 Positive und negative Erlebnisse im Basketball 84

6.5 Stellenwert im Leben 85

6.6 Motive beim Basketball 86
6.6.1 Motive zur Ausübung von Basketball 86
6.6.2 Selbstformulierte Motive der TeilnehmerInnen 91
6.6.3 Mittelwerte der Subskalen 92

6.7 Überprüfung der Hypothesen 93
6.7.1 Gibt es einen Unterschied zwischen Männern und Frauen und den gewählten Motiven? 93
6.7.2 Gibt es einen Unterschied bei den Motiven in Bezug auf die Spieler und Spielerinnen, die bereits eine Vorstellung von der Sportart hatten (Gruppe 1) und jenen, die keine hatten (Gruppe 2)? 94
6.7.3 Gibt es einen Zusammenhang bezüglich der Motive und der Einschätzung des persönlichen Könnens der TeilnehmerInnen? 96
6.7.4 Spielt das Alter der Befragten eine Rolle in Bezug auf die Wahl der Motive? 97

6.7.5 Gibt es einen Zusammenhang der Motive und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt? 98
6.7.6 Inwieweit beeinflusst die Trainingshäufigkeit pro Woche die gewählten Motive? 99
6.7.7 Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die Basketballspielerinnen und -spieler diese Sportart ausüben? 100
6.7.8 Unterscheiden sich die Motive im Leben der SpielerInnen, die an Wettkämpfen/Wettbewerben teilnehmen (Gruppe 1) von jenen SpielerInnen, die an keinen Wettkämpfen teilnehmen (Gruppe 2)? . 101

7 INTERPRETATION DER ERGEBNISSE 104

7.1 Interpretation der soziodemographischen Angaben 104

7.2 Interpretation von der Ausübung der Sportart 105
7.2.1 Training 105
7.2.2 Ausübungsdauer 106
7.2.3 Einschätzung Eigenkönnen, Varianten und andere Sportarten 107

7.3 Interpretation des Einstiegs in die Sportart 109
7.3.1 Erster Kontakt 109
7.3.2 Vorstellungen/Bilder von Basketball 110
7.3.3 Positiven und negativen Erlebnisse 111

7.4 Interpretation des Stellenwerts des Basketballsports im Leben 112

7.5 Interpretation Motive beim Basketball 113

7.6 Interpretation der getesteten Hypothesen 115
7.6.1 Unterschiede bezüglich des Geschlechts, Vorstellungen und WettkampfteilnahmerInnen 115
7.6.2 Zusammenhang zwischen den Motiven und der Ausübungsdauer, Trainingshäufigkeit und Stellenwert im Leben 117
7.6.3 Zusammenhang der Motiven und dem Alter, Einschätzung des Eigenkönnens 119

8 SCHLUSSFOLGERUNG 121

LITERATURVERZEICHNIS 124

ABBILDUNGSVERZEICHNIS 130

TABELLENVERZEICHNIS 131

ANHANG **133**

FRAGEBOGEN **133**

1 Einleitung

Ball is life – diese Aussage bekommt man sehr häufig zu hören, wenn man eine Basketballspielerin oder einen Basketballspieler fragt, was Basketball für sie oder ihn ganz konkret bedeutet. Sie zeigt, dass Basketball mehr bedeutet, als bloß einen Ball in einen Korb zu werfen. Die Sportart hat eben nicht nur eine visuelle, körperliche Dimension. Man erfährt durch sie Einzigartiges, Rekorde, Spannung, Tragödien, Dramatik pur, Sieg und Niederlage (vgl. Gebauer, 2002, S. 130).

Das ist vielleicht einer der Gründe, warum Basketball, mit seinen 450 Millionen Menschen, die diese Sportart (laut Fédération Internationale de Basketball, kurz FIBA) bestreiten, zu den sechs beliebtesten Sportarten der Welt zählt. In Österreich zählt Basketball jedoch zu den Randsportarten. Was macht nun die Faszination Basketball in seinen verschiedenen Varianten aus? Die Gründe dafür, warum Basketball zu einer so erfolgreichen Sportart geworden ist, sind vielfältig. Im Laufe dieser Arbeit wird versucht, eine Antwort auf die Frage zu finden, was die Motive dafür sind, dass Menschen in Österreich Basketball betreiben, und wie sie mit Basketball in Kontakt gekommen sind.

Diese Fragen werden mit Hilfe eines geeigneten Online-Fragebogens beantwortet. Als Basis für diesen Fragebogen wurde ein bereits bestehendes Forschungsinstrument speziell für den Bereich Basketball angepasst. Dies erfolgte unter Zuhilfenahme von Fachliteratur und durch Gespräche mit aktiven BasketballspielerInnen. In dieser Online-Befragung wurden 179 Personen befragt.

Der erste Teil dieser Arbeit besteht aus einer theoretischen Einführung in den Sport Basketball (Kapitel 2) und einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den Begriffen Motive und Motivation (Kapitel 3). Um dem Leser/der Leserin dieser Arbeit einen kleinen Überblick in die Sportart Basketball zu geben, werden zuerst in Kapitel 2 die Spielidee des Basketballspiels erläutert und dessen Anfänge in Mesoamerika dargestellt. Dann wird anhand der Biografie von James Naismith die Entstehungsgeschichte des Basketballsports aufbereitet. In weiterer Folge kommt es dann zu einer Einführung in die Regelkunde und die verschiedenen Ligen, wie die NBA (National Basketball Association) und die ABL (Admiral Basketball Bundesliga). Der Bereich Frauenbasketball wird ebenfalls angeschnitten. Am Ende des zweiten Kapitels wird noch erklärt, was Streetball ist und wie es entstanden ist.

In Kapitel 3 wird zuerst der Begriff “Motivation” definiert und es wird erläutert, wie Motivation unter bestimmten Einflussfaktoren entsteht. Zudem wird erklärt, was intrinsische Motivation und was extrinsische Motivation ist und wie diese aufeinander wirken.

Danach wird der Begriff “Motive” genauer betrachtet. Auf diesen allgemeinen Teil in Bezug auf “Motivation” und “Motive” folgt ein Abschnitt, der sich speziell mit den Motiven im Sport befasst. Es werden die Klassifizierungen der Sportmotive nach Gaberl und Lehnert sowie nach Sudeck und Conzelmann vorgestellt, die die Basis für den Fragebogen und die gesamte Arbeit darstellen.

Daran anschließend folgt das Kapitel 4, das sich mit dem aktuellen Forschungsstand befasst. Es soll kurz dargestellt werden, ob in der Wissenschaft schon zu dem Thema “Motive im Basketball” geforscht wurde.

Im nachfolgenden Kapitel 5 wird das Forschungsdesign präsentiert. Es werden zuerst die Forschungsfrage und die dazu gebildeten Unterfragen mit ihren Hypothesen vorgestellt. Danach wird erklärt, warum eine bestimmte Erhebungsmethode verwendete und wie der verwendete Fragebogen erstellt und aufgebaut wurde. Des Weiteren gibt es eine Beschreibung der Grundgesamtheit und der Stichprobe. Wie die Erhebung abgelaufen ist, wird ebenfalls noch kurz skizziert. Einen weiteren wichtigen Punkt im Kapitel 5 stellt die Qualitätssicherung dar. In diesen Abschnitt werden die Feedbacks der Befragten eingebunden. Den Schlusspunkt dieses Kapitels stellt den Hauptteil der vorliegenden Arbeit dar: Die Motiv-Skala wird unter Zuhilfenahme einer Faktorenanalyse untersucht, und anhand der gewonnenen Daten wurden Subskalen für die weitere Überprüfung erstellt.

In Kapitel 6 werden die gewonnenen Ergebnisse präsentiert. Im folgenden Kapitel 7 werden diese Ergebnisse analysiert und interpretiert. Anschließend werden diese noch mit Ergebnissen anderer Arbeiten verglichen.

Den Abschluss der Arbeit bildet das Kapitel 8 in dem die erhaltenen Ergebnisse nochmals kurz zusammengefasst werden. Zudem wird versucht, einen Ausblick für den Basketballsport in Österreich zu geben.

2 Theoretischer Hintergrund

2.1 Der Basketballsport

Basketball zählt, wie in der Einleitung schon erwähnt, heutzutage zu den bekanntesten Ballsportarten der Welt. Seine Topstars gehören zu den bestbezahlten Athleten der Welt. Basketball hat sich aber nicht nur am US-amerikanischen Sportmarkt etabliert. Aufgrund der Gesamtumsätze der NBA, der durchschnittlich gezahlten Spielergehälter und der Höhe der eingenommenen Fernsehrechte ist Basketball gegenüber den anderen Großen Drei – Baseball, Football und Eishockey – sogar an die Spitze der monetären Sporthierarchie der USA geklettert (vgl. Sport 10/1993, S. 25). In Österreich sieht dies jedoch etwas anders aus – hier zählt Basketball zu den Randsportarten, wie eine Erhebung aus dem Jahr 2015 eindeutig zeigt.

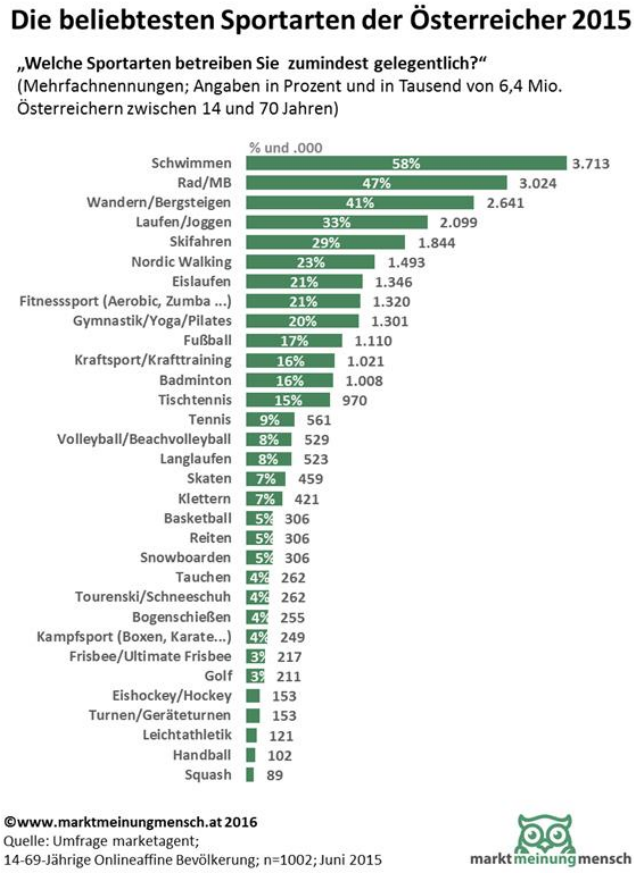

Abb. 1: Übersicht über die beliebtesten Sportarten in Österreich

(Quelle: http://www.marktmeinungmensch.at/studien/die-beliebtesten-sportarten-der-oesterreicher-2015/, Zugriff am 24.06.2017)

Der Weg, den der Basketballsport genommen hat, war jedoch anfangs recht steinig, und Basketball brauchte einige Zeit, um sich durchzusetzen (vgl. Wenzel, 2001, S.7). Wie in

jedem Bereich, in dem Entwicklung eine Rolle spielt, nimmt Zeit eine besondere Rolle ein. Es braucht Zeit, bis die optimale Form für etwas gefunden ist. Das trifft auch auf den Basketballsport zu. Mit der Zeit, veränderten sich nicht nur Details im Basketball. Die Anzahl der Spieler wurde begrenzt, das Dribbeln wurde nicht nur erlaubt, sondern sogar ein wichtiges Element des Spiels (vgl. Alexander, 2013, S.6f). Alexander fügt noch hinzu, dass sich die Wurftechnik vom beidhändigen Unterhandwurf zum einhändigen Sprungwurf im Laufe der Zeit verändert hat (vgl. Alexander, 2013, S. 6f). Nach und nach wurden auch Zeitlimits für die ballführende Mannschaft eingeführt. Abschließend kann daher festgehalten werden, dass sich der moderne Basketballsport von seinem ursprünglichen Regelwerk in vielen Bereichen sehr stark unterscheidet.

Ein Grund dafür könnte sein, dass das Grundprinzip des Spiels sehr einfach ist. Zwei Teams oder zwei Spieler (im Streetball) spielen gegeneinander und versuchen einen Ball in den Korb des Gegners zu werfen, der über Kopfhöhe montiert ist. Am Ende hat das Team gewonnen, das öfter in den gegnerischen Korb getroffen hat. Diese Grundidee besteht bereits seit sehr lange(vgl. Wenzel, 2001, S.63). Denn schon 800-1500 n. Chr. bedienten sich die Inka, Olmeken, Maya, Tolteken und Azteken dieser Spielidee (vgl. Cremer, 1991, S. 16). Aber kann man hier schon von Basketball sprechen? So wie man den Sport heutzutage kennt, kommt er ursprünglich aus Springfield/Massachusetts (USA). Der Sportlehrer Dr. James Naismith erfand 1891 an der YMCA (Young Men Christian Association) International Training School das Spiel und das damit verbundenen zweiseitige Regelwerk. Basketball zählt damit zu den wenigen Sportarten, die von einer Einzelperson erfunden wurde (vgl. Schmitt, 2013, S.5).

Was waren die Faktoren für den rasanten Aufstieg dieses Sports? Die auslösenden Faktoren waren in den Anfängen die geistige und organisatorische Anbindung des Basketballspiels an die YMCA-Bewegung, durch deren internationale Vernetzung es zu einer Ausbreitung der neuen Sportart kam. Als Teil des christlichen Erziehungsprogramms war Basketball deswegen sehr populär und wurde bereits zwei Jahre nach seiner Erfindung in Frankreich, 1894 in China und Indien sowie um 1900 in Japan und Persien eingeführt (vgl. Cremer, 1991, S. 18).

In Westeuropa kam es in der Nachkriegszeit des Ersten Weltkrieges zu einer ersten kulturellen Amerikanisierung und im Zuge dieser ersten Amerikanisierung wurde auch das Basketballspiel in Westeuropa bekannter (vgl. Wenzel, 2001, S.65), obwohl schon im Jahr 1902 die von James Naismith verfassten Regeln ins Deutsche übersetzt wurden

(vgl. Alexander, 2013, S.11). Mit dieser Übersetzung wurde der Grundstein für die Ausbreitung des Sports gelegt.

Der internationale Durchbruch kam für Basketball im Jahr 1935, als es vom Internationalen Olympischen Komitee (IOC) als Olympische Sportart aufgenommen wurde (vgl. Alexander, 2013, S.11). 1936 wurde Basketball zum ersten Mal bei Olympia gespielt. Gespielt wurde auf den Tennisplätzen des Reichssportfeldes vor dem Olympiastadion in Berlin. James Naismith war bei den Spielen dabei und führte sogar den Sprungball des ersten olympischen Basketballspiels durch (vgl. Alexander, 2013, S. 11).

Ein derartiger Aufschwung war aber nur aufgrund der vorrangegangenen Gründung des Dachverbandes FIBB (International Basketball Federation) am 18.06.1932 in Genf möglich. 1937 wurde die FIBB dann in FIBA (Internationalen Amateur Basketball Federation) umbenannt. 1950 fanden die ersten offiziellen „Basketball Weltmeisterschafen der Herren“ statt. Die USA wurden nur Zweiter, trotzdem waren die Vereinigten Staaten die unumstrittene Hochburg des Basketballs (vgl. Alexander, 2013, S.11).

In der Chronik des österreichischen Basketballverbandes wird im Jahr 1934 erstmals erwähnt, dass der österreichische Handballbund in die FIBA aufgenommen wurde. Der Handballbund setzte daraufhin erstmalig einen Referenten für Korbball ein – wie Basketball damals hieß. 1936 begann in Wien der reguläre Wettspielbetrieb. Meist waren es Handballer, die im Winter zum Ausgleich Korbball spielten. Nach dem Krieg waren es US-Besatzungssoldaten in Wien (USFA-Halle im Messepalast), die den Basketball in Österreich (zumindest in Wien) populärer machten. Viele Jugendliche ließen sich für den Sport begeistern. 1948 wurde der Österreichische Basketballverband (ÖBV) gegründet und trat als eigenständiger Verband der FIBA bei. Aus Korbballspielern wurden allmählich Basketballer (vgl. Adam, 1988, S. 8).

2.1.1 Historische Entwicklung des Basketballspiels

In diesem Kapitel der Arbeit wird, wie der Name schon sagt, einen Überblick über die Entstehung und die Entwicklung des Basketballsports gegeben – von der Grundidee, die schon seit über tausend Jahren existiert, einen Ball durch einen aufgehängten Korb oder Ring zu werfen oder zu stoßen, über die Anfänge des modernen Basketballs im Jahre 1891, bis hin zur heutigen Zeit, in der Basketball zu einer der populärsten Sportarten der Welt zählt.

2.1.1.1 Vorläufer von Basketball: Des mesoamerikanische Ballspiel

Schon 1500 vor Christus wurde ein Teamsport mit einem Gummiball gespielt. Dieser hat seinen Ursprung aber nicht in Europa oder Asien, sondern in Mesoamerika, das die Länder

Mittelamerikas wie Mexiko, Guatemala, Belize, El Salvador genauso wie Teile Honduras`, Nicaraguas und Costa Ricas umfasst. Stand der Wissenschaft heute ist, dass das Ballspiel an der Golfküste von Mexiko von den Olmeken zum ersten Mal gespielt wurde (vgl. Linden, 1993, S. 2).

Wie genau gespielt wurde, war zwar vom Ort abhängig, an dem es gespielt wurde, was aber überall gleich war, war, dass ein Kautschukball zum Spielen verwendet wurde und dass zwei Teams gegeneinander antraten (vgl. Whittington, 2001, S.131). Die Teams bestanden aus zwei bis sieben Spielern und das Spielfeld wurde durch eine Linie der Länge nach geteilt (vgl. Taladoire, 2001, S.102).

Ziel des Spieles war es, den Ball mit dem Gesäß, den Knien oder der Hüfte so zu stoßen, dass dieser über eine Linie oder durch Steinringe an den Wänden fliegt. Wie oben schon erwähnt, variieren die Spielformen durch verschiedene Regeln (vgl. Weiler, 1981, S.29).

Vergleicht man nun das mesoamerikanische Ballspiel mit dem heutigen Basketball, so fallen einige Gemeinsamkeiten auf: Es spielen zwei Teams auf einem begrenzten Spielfeld gegeneinander; es wird mit einem elastischen, springenden Ball gespielt, der nur mit einem bestimmten Körperteil berührt werden darf; das Ziel hängt über Kopfhöhe. Ein wesentlicher Unterschied zum heutigen Basketball ist jedoch, dass die Ringe in Mesoamerika nicht horizontal ausgerichtet waren, sondern vertikal.

Das mesoamerikanische Ballspiel beeinflusste nicht nur den Basketball, sondern auf den verschiedensten Ebenen auch alle heutigen Ballsportarten, denn das Konzept zweier gegnerischer Parteien, die in einem Wettbewerb aufeinandertreffen, hat seine Wurzeln in der antiken mesoamerikanischen Kultur (vgl. Uriarte, 2001, S.49).

2.1.2 Kurzbiographie von Dr. James Naismith

In dieser Arbeit wird auch der Frage nachgegangen, wer denn tatsächlich das Spiel Basketball erfunden hat. Was aber schon vorweg festgehalten werden kann, ist, dass es in der Wissenschaft keine einheitliche Meinung dazu gibt, da man die Frage nach dem Erfinder der Spielidee von der Frage nach dem Erfinden des modernen Basketballs trennen muss. Geht man nach der Spielidee, kann man diese den mesoamerikanischen Völkern zuschreiben. Geht man aber der Frage nach, wer den modernen Basketball erfunden hat, muss man diese Frage ganz klar mit James Naismith beantworten. Ob sich nun Naismith von dem mesoamerikanischen Ballspiel inspirieren hat lassen, kann man nicht genau sagen. Verschiedene Forscher sind zum Schluss gekommen, dass es naheliegt, dass James Naismith möglicherweise ein Element des Spiels – einen Ball durch einen Korb oder Ring zu

werfen – in das moderne Basketballspiel übernommen hat (vgl. Scarborough, Vernon& David, 1991, S.3). Zachert (2003, S. 11) hält fest,

> [...] dass nach dem Untergang dieser Kulturen die Spielidee nicht verloren ging, sondern mit den Eroberern in Europa einkehrte, denn aus Frankreich, Spanien und den Niederlanden wurde von einem ähnlichem Spiel berichtet, bei welchem ein Ball durch einen Ring geworfen wurde. Das Spiel wurde jedoch in bestimmten Räumlichkeiten ausgetragen, also waren hier bereits erste Parallelen zu der heutigen Hallensportart vorhanden. Früher wurde das Spiel im französischen Sprachraum als Soule-Picard bezeichnet.

Trotz aller kontroversen Theorien über die Ursprünge und Herkunft der Sportart im Allgemeinen – hierbei muss vor allem Mesoamerika erwähnt werden -, gilt die Geburtsstunde des modernen Basketballs als relativ gesichert. Als Erfinder des Spiels gilt, wie bereits im vorherigen Absatz genannt, der kanadische Sportlehrer Dr. James Naismith (vgl. Pfeiffer, 1995, S. 23).

James Naismith wurde am 6. November 1861 in Almonte, Ontario, Kanada geboren und starb am 28. November 1939 im Alter von 78 Jahren in Kansas, USA. (vgl. Müller, 1995, S. 2). Im Jahre 1883 holte er seinen Highschool-Abschluss nach. Es sollte nicht nur bei diesem Abschluss bleiben: Naismith beendete seine studentische Ausbildung an der Universität von Colorado mit dem Doktorat (vgl. Müller, 1995, S. 2). Er erlangte auch noch den Doktortitel in Philosophie, Religion, Medizin und Sporterziehung (vgl. Alexander, 2013 S.5). Naismith war somit Arzt und Pädagoge und konnte daher auf einen großen Schatz von Grundlagenkenntnissen bei der Erfindung des modernen Basketballspiels zurückgreifen.

Doch wie kam es dazu, dass Naismith eine neue Sportart ins Leben rief?

Ab dem Jahr 1890 arbeitete Naismith als Sportlehrer und Trainer der YMCA Lehranstalt in Springfield, Massachusetts, dem heutigen Springfield College (vgl. Fox, 1976, S. 33ff). Wenzel (vgl. 2001, S. 63) hält fest, dass die vorherrschenden Sportarten dieser Zeit an den Schulen körperbetonte Sportarten wie American Football und Rugby waren. Diese Sportarten konnten im Winter aber nur unter erschwerten Umständen durchgeführt werden, und sie bargen ein hohes Verletzungsrisiko (vgl. Wenzel, 2001, S.63). Deswegen versuchte Naismith zuerst mit den Studenten während der Wintermonate in der Halle das deutsche Turnen oder die schwedische Gymnastik als Ausgleichssportart zu praktizieren. Doch diese hatten, so schreibt Simon (vgl. 2006, S. 85), das ewige Turnen in der Halle bald satt und rebellierten. Aus diesem Grund beauftragte am 7. Dezember 1891 Luther Gulick, Direktor des YMCA, Naismith mit der Erfindung einer neuen Hallensportart, die für seine footballspielenden jungen Männer besser geeignet wäre (vgl. Alexander, 2013, S.5). Die neue Sportart sollte eine Ausgleichssportart für die Wintermonate sein, die in der Halle ausgeübt werden kann und sportmotorische Bestandteile der bekannten Sportarten aufgreift, aber

durch spezielle Regeländerungen die üblichen amerikanischen Kampfspiele entschärft und somit das Versetzungsrisiko erheblich senkt, da zu dieser Zeit im Hallensport selbst Todesfälle nicht auszuschließen waren (vgl. Wenzel, 2001, S.63). In Bezug auf die Erziehungsphilosophie der YMCA-Bewegung sollte dieses Spiel außerdem den Charakter der Spieler im christlichen Sinne formen und gleichzeitig zum Sporttreiben in der Halle motivieren (vgl. Pfeiffer, 1995, S. 23).

Da sein Versuch, Turnen und Gymnastik als Ausgleichssportarten für die Wintermonate zu etablieren, gescheitert war, war er gezwungen, nach anderen interessanten Spieleigenschaften und Grundprinzipien für die neue Sportart zu suchen. Also versuchte Naismith, aus ihm schon bekannten Spielen einzelne Bestandteile herauszunehmen und diese zu einem neuartigen Spiel zu formen. Sein Ziel war es, ein Spiel mit geringer Verletzungsgefahr zu entwickeln. Die Überlegungen von Naismith stellten aber keine kongruente Übertragung der bekannten Sportarten in die Halle dar, sondern das neue Spiel sollte durch die Taktik und Intelligenz der Spieler geprägt sein (vgl. Wenzel, 2001, S.63). Naismith wollte keinen Schläger wie bei Lacrosse oder Baseball in dem neuen Spiel, denn diesen könnten seine Sportler als Waffe verwenden. Daher legte er zuerst fest, dass die neue Sportart mit einem Ball gespielt werden sollte, der sich aber von anderen Bällen, die beim Football oder Baseball verwendet werden, unterscheidet (vgl. Hareas, 2004).

2.1.2.1 Entstehung des Basketballs als Sportgerät

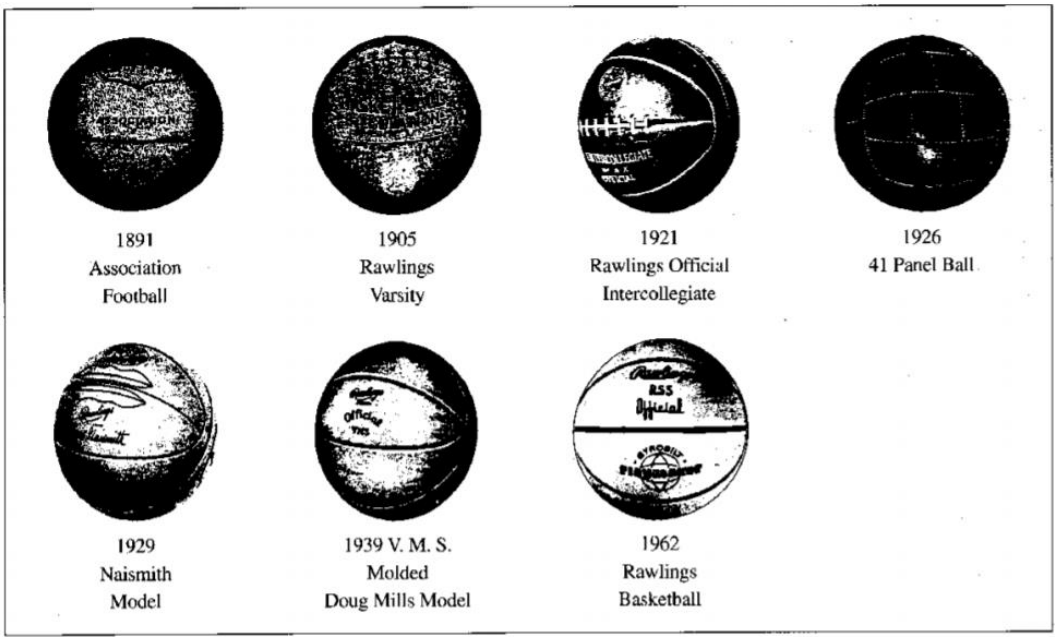

Abb. 2: Der Basketball in seinen ersten Entwicklungsphasen

(Quelle: How to play Basketball, 1972, S. 32)

Müller hält fest, dass Naismith zuerst einen europäischen Fußball aus Leder verwendete, der bis 1894 verwendet wurde (Vgl. Müller, 1995, S. 8f). In weiterer Folge verwendete man einen etwas größeren Ball. Das ist heute noch beim Basketball üblich. Dieser Ball bestand aus mehreren Ballsegmenten aus Leder, die die äußere Hülle des Balls bildeten, an der noch Noppen angebracht wurden. Dies sollte die Griffigkeit und das Ballgefühl verbessern. Da der Ball das wichtigste Spielgerät im Basketball darstellt, unterliegt er auch strikten Vorgaben, wie er hergestellt werden muss und welche Maße und Gewicht er haben muss. Maße und Gewicht variieren, da sie von den unterschiedlichen Profibasketballligen festgelegt werden und es Unterschiede bei Männern und Frauen gibt (vgl. FIBA, 2017). In der nachfolgenden Tabelle sind die verschiedenen Maße aufgelistet.

Tab. 1: Verschiedene Maße der unterschiedlichen Basketballverbände Herren (angelehnt an Official Basketball Rules, 2017, S. 11f)

Verband	Umfang (*mm*)	Gewicht (*g*)	Oberflächenmaterial
Fédération Internationale de Basketball (FIBA)	749-780	567-650	Natur- / Synthetik- oder Kunstleder
National Basketball Association (NBA)	749	567	Naturledergemisch

Die Bälle können noch in ihrer Größe variieren. Die Größe hängt davon ab, von wem sie verwendet werden – ob von Frauen, Männern und unterschiedlichen Altersgruppen. Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die gängigsten Größen.

Tab. 2: Unterschiedlichen Größen eines Basketballs (angelehnt an Official Basketball Rules, 2017, S. 11f)

Bezeichnung	Umfang (*cm*)	Durchmesser (*cm*)	Gewicht (*g*)	Verwendung
Größe 1	41 - 44 cm	13 – 14 cm	~ 300 g	Kleinkinder
Größe 3	56 - 57 cm	~ 18 cm	~ 300 g	Kinder bis 8 Jahre
Größe 5	69 - 71 cm	~ 22 cm	~ 500 g	Kinder bis 11 Jahre
Größe 6	72 - 74 cm	~ 23 cm	~ 540 g	U14 offizielle / reguläre Größe Frauenbasketball
Größe 7	75 - 76 cm	~ 24 cm	560 - 650 g	offizielle / reguläre Größe Basketball

2.1.2.2 Entstehung des Korbs

Neben dem Ball benötigt man noch ein weiteres Spielgerät, um Basketball zu spielen – den Korb. Simon hält treffend fest, dass dies auch Naismith wusste – er brauchte noch eine Art Tor. Ein Kinderspiel namens *Duck on the rock – Ente auf dem Fels* - inspirierte ihn bei der Idee eines neuen Tors. Aus diesem Spiel entnahm er für sein eigenes neues Spiel das Element einer bogenförmigen Flugbahn, welche der Spielball am Weg ins Tor zu bestreiten hat. Bei "Ente auf dem Fels" muss ein Stein auf einem Felsen platziert werden, der dann mit einem anderen Stein aus einer gewissen Entfernung heruntergeschossen werden sollte. Das Ziel war in der Höhe; man musste dort auf einen Stein bzw. die Ente werfen (vgl. Simon, 2006, S.85). Dadurch, dass die bekannten Tore der Feldsportarten zu groß für die kleinen Hallen waren und außerdem bei solchen Toren die größte Aussicht auf Erfolg durch möglichst festes Werfen bestand – ein Umstand, der wiederum zu Verletzungen führen konnte –, kam Naismith auf die Idee, das Ziel einfach horizontal, statt vertikal aufzustellen (vgl. Cremer, 1991, S. 18). Naismith erkannte auch, dass Spiele wie Football deshalb so brutal waren, da in ihnen alles auf einer Ebene stattfand. Um das absehbare Gerangel in der Nähe des Tores zu vermeiden, löste er es also vom Boden. Das Ziel war fortan in der Höhe.

An der Empore der Sporthalle ließ Naismith zwei Pfirsich-Körbe befestigen, die gleichzeitig Tor und Namensgeber der Sportart wurden: Basketball (vgl. Alexander, 2013, S.5f). Die Höhe, in der die Körbe aufgehängt wurden, kam durch Zufall zustande. Sie beträgt bis heute 3,05 Meter. Den Pfirsich-Körben wurde noch der Boden herausgeschnitten, damit nicht jedes Mal nach einem Treffer der Ball mühsam aus dem Korb herausgeholt werden musste (vgl. Wenzel, 2001, S.6). Auch die heutigen Zielbretter (über dem Korb) entsprangen einer praktischen Überlegung, da die Zuschauer auf der Galerie aktiv in das Spiel eingriffen und die anfliegenden Bälle in die Körbe hinein dirigierten bzw. sie abwehrten (vgl. Pfeiffer, 1995, S.24). Diese Veränderung verhinderte nicht nur den Zugriff der Zuschauer von hinten auf das Spiel, sondern belebte das Spiel positiv durch die auf dem installierten Brett ins Spielfeld zurückprallenden Bälle (vgl. Wenzel, 2001, S.6). Die neuen Bretter oder Backboards, wie sie auch heute noch heißen, hatten die Größe von 6x4 amerikanischen Fuß. Sie bestanden zunächst aus einem drahtnetzbespannten Holzrahmen. Der Grund dafür war, dass Naismith den Zuschauern die Sicht auf das Spielfeld nicht verdecken wollte. Doch schon bald wurde das Drahtnetz durch ein Holzbrett ersetzt; in weiterer Folge durch Glas und später aus Plexiglas. In der heutigen Zeit bestehen die Bretter aus Plexiglas (Müller, 1995, S. 9).

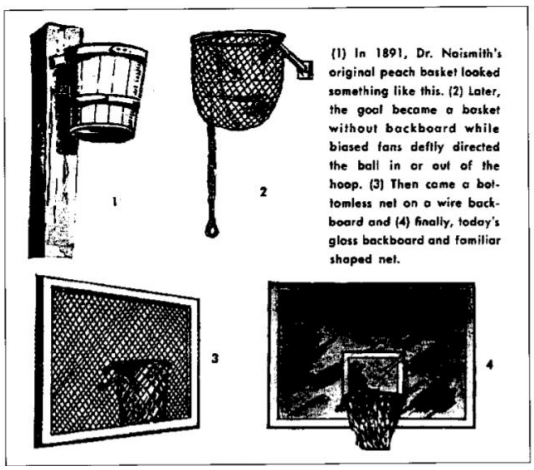

Abb. 3: Entwicklungsphasen des Basketballkorbs

(Quelle: How to play and Teach Basketball, 1972, S. 33)

2.1.3 Regelkunde

Bei weiteren Überlegungen, wie sein Spiel funktionieren sollte, kam er zu seiner ersten und wichtigsten Regel: Die Spieler dürfen nicht wie beim Football mit dem Ball in den Händen laufen (vgl. Simon, 2006, S.85). Grund dafür war, Dass die harten Angriffe auf den Ballführenden verhindert werden sollten. Die Regeln, die Naismith unter der Voraussetzung eines fairen, körperlosen, aber dennoch taktisch geprägten Spiels konzipierte, waren besonders durch eine spezifische Foulregel gekennzeichnet (vgl. Wenzel, 2001, S.6). Nach seinen Vorstellungen sollte es sich bei der neuen Sportart um ein reines Pass- und Wurfspiel handeln. Der Ball sollte im Stand gefangen und weiter gepasst werden. Er sollte so oft hin und her gespielt werden, bis sich ein Mitspieler in aussichtsreicher Position zum Tor befindet und ein Tor erziehen kann (vgl. Alexander, 2013, S. 6).

> Diese grundlegend neue Vorstellung der Eroberung des Raumes, ohne den Gegner direkt zu attackieren oder mit dem Ball in der Hand zu laufen, eröffnete eine neue Dimension für den amerikanischen Ballsport, indem Spielgeschick und Spielintelligenz in den Mittelpunkt des Spiels rückt (Wenzel, 2001, S.6).

Aus diesen Gedanken, nicht durch körperliche Härte, sondern durch technische, taktische und körperliche Überlegenheit zum Erfolg zu kommen, resultierten dann die fünf Grundprinzipien des Basketballs (vgl. Cremer, 1991, S.18). Diese sind laut Müller: Der Ball soll rund, groß und leicht sein. Er muss mit den Händen geführt werden. Laufen mit dem Ball führt beim Football und Rugby zu Tackling, deshalb ist es verboten. Der Ball darf beliebig oft hin und her geworfen werden. Jeder Spieler ist berechtigt, ihn zu fangen. Beide Mannschaften haben die gleiche Spielfläche zu besetzen, körperlicher Kontakt ist nicht erlaubt. Das Ziel/Tor, durch das der Ball geworfen werden muss, wird horizontal und erhöht angebracht.

Diese Grundregeln sind bis zum heutigen Tag unverändert gültig und bilden die Basis für das weitere Regelwerk(vgl. Müller, 1995, S. 4).

Bald darauf wurden die fünf Grundprinzipien durch 13 feste Regeln konkretisiert. Die Schulsekretärin von Naismith tippte die 13 Regeln ab, die für das erste Spiel verwendet werden sollten (vgl. Hareas, 2004, S.18). Naismith erfand die 13 Grundregeln 60 Minuten vor Beginn der Sportstunde, am Tag der Veröffentlichung seines Spiels am 21. Dezember 1891 (vgl. Alexander, 2013, S. 5).

2.1.3.1 Die 13 Grundregeln nach Naismith und Regelwerk heute

Im folgenden Absatz werden die einzelnen Regeln kurz vorgestellt; ebenfalls wird ihre Bedeutung für den heutigen Basketballsport analysiert.

Laut Müller lauten die 13 Regeln wie folgt:

(1) Der Ball darf in jede Richtung, mit einer oder beiden Händen, geworfen werden.
(2) Der Ball darf mit einer Hand oder mit beiden Händen in jede Richtung geschlagen werden, jedoch nicht mit der Faust.
(3) Ein Spieler darf mit dem Ball nicht laufen. Der Spieler muss den Ball von der Stelle aus werfen, an der er ihn gefangen hat. Eine Toleranz ergibt sich für Spieler, die den Ball im schnellen Lauf fangen.
(4) Der Ball muss in oder zwischen den Händen, nicht aber mit den Armen oder dem Körper gehalten werden.
(5) Rempeln, Halten, Stoßen, Beinstellen oder Schlagen sind verboten. Der erste Verstoß gegen diese Regel wird als Foul geahndet, der zweite Verstoß disqualifiziert den Spieler, bis der nächste Korb erzielt ist, oder wenn es offensichtlich Absicht war, den Gegner zu verletzen, für das ganze Spiel, wobei kein Ersatzspieler zugelassen wird.
(6) Ein Foul liegt vor, wenn ein Spieler den Ball mit der Faust schlägt oder gegen die Regeln 3,4 und 5 verstößt.
(7) Wenn einer der beiden Parteien drei aufeinanderfolgende Fouls begeht, zählt dies als ein Korb für den Gegner.
(8) Ein Korb wird gegeben, wenn der Ball vom Feld in den Korb geworfen oder geschlagen wird und dort liegen bleibt, sofern die Verteidiger den Korb nicht berührt oder unbrauchbar gemacht haben. Wenn der Ball auf dem Rand des Korbes liegen bleibt und der Gegner den Korb bewegt, zählt dies als Korb.
(9) Wenn der Ball ins Aus geht, wird er ins Feld eingeworfen und von demjenigen gespielt, der ihn zuerst berührt. Im Fall von Meinungsverschiedenheiten wird der Ball vom 2.

Schiedsrichter, direkt ins Feld geworfen. Dem Einwerfer werden fünf Sekunden zugestanden. Hält er den Ball länger, geht der Ballbesitz auf den Gegner über. Wenn eine Mannschaft fortwährend das Spiel verzögert, wird vom 2. Schiedsrichter ein Foul gegen sie verhängt.

(10) Der 2. Schiedsrichter ist zuständig für die Spieler und notiert die Fouls. Er benachrichtigt den 1. Schiedsrichter, wenn drei aufeinanderfolgende Fouls begangen wurden. Dieser wiederum ist ermächtigt, die Spieler gemäß Regel 5 zu disqualifizieren.

(11) Der 1. Schiedsrichter ist für den Ball zuständig und entscheidet ob der Ball im Spielfeld ist, welche Mannschaft er zusteht, er nimmt auch die Spielzeit. Er entscheidet auch, wann ein Korb erzielt wurde und hält die Anzahl der Körbe fest.

(12) Die Spielzeit beträgt zwei Hälften von je 15 Minuten, mit einer Pause von 5 Minuten dazwischen.

(13) Die Mannschaft mit den meisten Körben ist Sieger. Im Falle eines Unentschieden kann das Spiel durch Absprache der Mannschaftsführer fortgesetzt werden bis ein weiterer Korb erzielt wird. (vgl. Müller 1995, S. 5)

In Folgenden sollen die wichtigsten der 13 Grundregeln mit den heutzutage geltenden Regeln der FIBA verglichen werden. Es wird darauf eingegangen, wie sich die Regeln verändert haben.

Grundregel 1: Diese Regel gilt laut dem FIBA Zentralvorstand (2017) bis heute. Die Regel wurde nur erweitert durch den Zusatz des Rückspiels. Laut den FIBA Official Basketball Rules wird das Rückspiel wie folgt definiert: „A team which is in control of a live ball in their frontcourt may not cause the ball to be illegally returned to their backcourt“. Folglich ist es nicht mehr uneingeschränkt erlaubt, den Ball in jede Richtung zu werfen (vgl. FIBA 2017, S. 33).

Grundregel 3: Nach Simon (2006) ist dies vermutlich eine der wichtigsten Regeln, die Naismith aufgestellt hat und die das Spiel vermutlich auch am meisten beeinflusst hat. Es ist dem Spieler erlaubt, den Ball in der Laufbewegung zu fangen. Sobald er aber den Ball in seinen Händen hält, muss er stehen bleiben. Würde sich ein Spieler mit dem Ball weiterbewegen, würde dies als Regelverstoß geahndet werden. Ein Spieler prellte einmal den Ball mit beiden Händen auf den Boden und ließ nach mehrmaligem Probieren eine Hand weg. Das Dribbling war geboren. James Naismith bezeichnete diese Variante als „eines der spektakulärsten und aufregendsten Manöver im Basketball“ (vgl. Simon, 2006, S.86). Die Einführung des Dribblings erforderte auch eine Adaption der Regel, da es nun möglich war, sich auch mit dem Ball zu bewegen. Der Schrittfehler wurde eingeführt. In Artikel 25 der Official Basketball Rules der FIBA wird dieser wie folgt definiert: „Travelling is the illegal

movement of one foot or both feet beyond the limits outlined in this article, in any direction, while holding a live ball on the playing court“. Laut den Official Basketball Rules (2017, S. 30), muss man hier noch unterscheiden zwischen: „A player who catches the ball while standing with both feet on the floor“, oder: „A player who catches the ball while he is progressing or upon completion of a dribble may take two steps in coming to a stop, passing or shooting the ball“, und: „A player falling, lying or sitting on the floor“.

Grundregel 5: Vergleicht man diese Regel mit den heute geltenden Regeln der FIBA (vgl. FIBA, 2017, S. 44) ist zu erkennen, dass all die angeführten Attacken auf den Gegner bis heute ein Foul darstellen. Das Einzige, was sich verändert hat, sind die Arten der Strafen. Heutzutage unterscheidet man laut Official Basketball FIBA Rules (vgl. FIBA, 2017, S. 41ff) zwischen persönlichem Foul, einem unsportlichen Foul und einem disqualifizierenden Foul. Diese drei Arten wurden auch schon in den Grundregeln beschrieben.

Grundregel 9: Diese Regel gibt es heute nur mehr verändert. Laut Official Basketball FIBA Rules (2017, S 29) ist ein Ball im Aus, wenn: „The ball is out-of-bounds when it touches, a player or any other person who is out-of-bounds, or the floor or any object above, on or outside the boundary line and when the backboard supports, the back of the backboards or any object above the playing court.“

Dieser kurze Vergleich zeigt, dass die 13 Grundregeln modifiziert, abgeändert oder gar unverändert noch immer im modernen Basketball gelten.

2.1.3.2 Anzahl der SpielerInnen und Positionen

Die Anzahl der Spieler pro Mannschaft legte Naismith nicht fest, er selbst aber favorisierte neun Spieler pro Mannschaft, gegenüber den heutzutage üblichen fünf (vgl. Alexander, 2013, S.6). Laut Müller (1995, S. 9) war der Grund dafür, dass sich Naismith für eine so hohe Spieleranzahl aussprach, der, dass Basketball zunächst eigentlich nur als Zeitvertreib gedacht war und so viele Personen wie möglich beschäftigt werden sollten. Es stellte sich aber relativ rasch heraus, dass bis zu 18 Personen auf einer begrenzten Hallenfläche ein hohes Verletzungsrisiko mit sich brachten. Genau das war es doch, was Naismith verhindern wollte. Aus diesem Grund wurde bereits 1893 die Spieleranzahl auf fünf Spieler begrenzt und das Spielfeld konnte auf eine Größe von 550qm reduziert werden. Bei doppelter Spielfeldgröße waren aber noch bis zu sieben Spieler erlaubt. Im Jahr 1905 wurde die Spieleranzahl, auf Grund von umfassenden Spielererfahrungen, endgültig auf fünf Spieler begrenzt (vgl. Müller, 1995, S.9). Auch heute noch beträgt die Anzahl der Spieler von einem Team am Feld fünf (vgl. Official Basketball FIBA Rules, 2017, S. 12). Nachdem die Anzahl der Spieler endgültig geklärt war, haben sich im Laufe der Zeit eigene Spielertypen mit

verschiedenen Aufgaben entwickelt. Diese Spielerpositionen können in Point Guard, Shooting Guard, Small Forward, Power Forward und Center eingeteilt werden. Jeder dieser Spielertypen hat seine eigene Aufgabe im Angriff wie auch in der Verteidigung. Welcher Spieler welche Positionen spielt, hängt von vielen Faktoren ab, aber eine entscheidende Rolle spielt meist die Körpergröße. Barth (2009) beschreibt die fünf Positionen wie folgt:

(1) Aufbauspieler/Point Guard

Point Guards werden im deutschen Sprachgebrauch auch Aufbauspieler genannt. Er hat die Aufgabe, sein Team zu führen, indem er die Spielzüge ansagt (Barth, 2009). Voraussetzungen für diese Position sind, dass der Spieler bzw. die Spielerin eine hohe Spielintelligenz mitbringt sowie sehr gut dribbeln und passen kann. Diese Position zählt zu den anspruchsvollsten im Basketball. Auf der Point-Guard-Position spielt die Körpergröße nicht so eine große Rolle, oftmals ist der Guard der/die Kleinste am Spielfeld.

(2) Shooting Guard

Diese Position zeichnet sich, wieder der Name schon sagt, dadurch aus, dass die Person, der diese Position innehat, einen sehr guten Wurf hat. Der Shooting Guard hat die Aufgabe, sich freizulaufen, um in eine gute Wurfposition zu kommen.

(3) Small Forward

Der Small Forward wird auch als Flügelspieler bezeichnet. Ihn zeichnen ein guter Mitteldistanzwurf und ein starker Zug zum Korb aus (Barth, 2009). Sie müssen ebenso schnell auf den Beinen sein und ein sicheres Dribbling haben. In der Verteidigung sind sie einer der wichtigsten Positionen.

(4) Power Forward

Der Power Forward ist ein Mischung aus Small Forward und Center, sie sind häufig so groß wie ein Center und fast so schnell wie ein Small Forward. Laut Bauermann (2016, S. 60) hat sich die Spielart des Power Forwards in den Jahren am gravierendsten verändert. Früher waren Power Forwards vom Körperbau her sehr bullig und eher unter dem Korb zu finden. Das hat sich aber im Laufe der Zeit stark verändert – Power Forwards sind heute äußert wendig und athletisch.

(5) Center

Barth (2009) beschreibt die Position des Centers so, dass auf dieser Position die Körpergröße eine entscheidende Rolle spielt. Sie sind die größten und schwersten Spieler am Spielfeld. Die Größe und das Gewicht wirken sich naturgemäß auf die Geschwindigkeit negativ aus. Das Dribbling spielt keine so große Rolle. Wichtig ist, dass sie für

Punkte unter dem Korb sorgen. In der Verteidigung hat der Center die Aufgabe, den Korb zu verteidigen.

Wie aus den Erklärungen der unterschiedlichen Positionen hervorgeht, hat jede Position einen Bereich am Spielfeld, auf dem sich die jeweilige Person am häufigsten aufhält. Diese Verteilung ist wichtig, um Struktur ins Spiel zu bringen. In der folgenden Grafik werden die Positionen der einzelnen Spielertypen dargestellt.

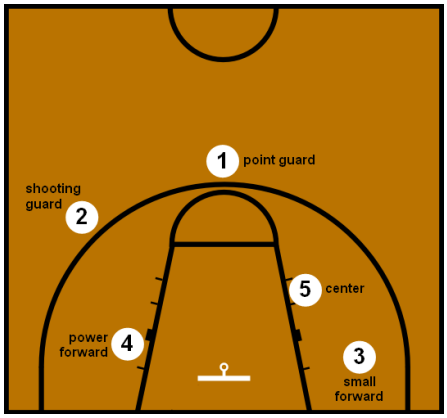

Abb. 4: Positionen am Spielfeld

(Quelle: https://www.myactivesg.com/sports/basketball/how-to-play/basketball-rules/basketball-positions-and-roles, Zugriff am 09.07.2017)

2.1.3.3 Spielfeld heute

Wie in anderen Teamballsportarten, wird auch Basketball auf einem viereckigen Spielfeld gespielt. Im Laufe der Zeit hat sich auch das Spielfeld, wie auch die Regeln, verändert – z. B. durch die Einführung der Drei-Punkte-Line. Das Spielfeld wird bis heute weiterentwickelt. Wie auch in anderen Sportarten dienen diese Veränderungen hauptsächlich der Spannungsinszenierung (vgl. Lamprecht & Hanspeter, 2002, S.147).

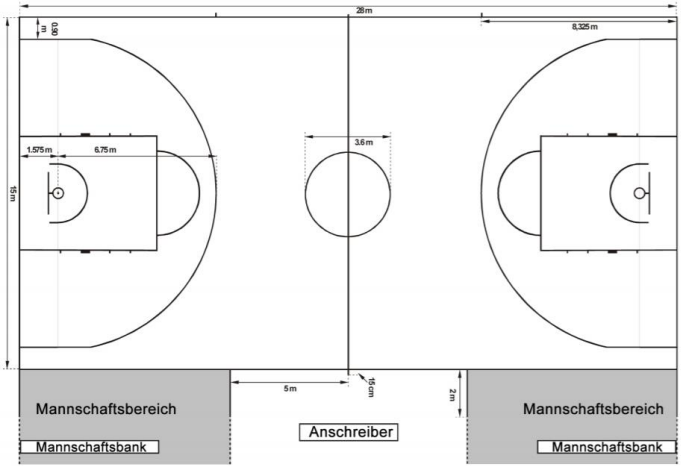

Abb. 5: Neue Abmessungen des Spielfelds (Stand 2009)

(Quelle: https://www.giga.de/spiele/basketball/specials/wie-gross-ist-ein-basketballfeld-masse-linien-laenge/, Zugriff am 09.07.2017)

Linien, Maße, Bodenbeläge

Das rechteckige Spielfeld hat in der Regel eine Länge von 28 Meter und eine Breite von 15 Metern, wobei die Länge um 4 Meter und die Breite um 2 Meter abweichen können. Die Höhe der Halle muss mindestens 7 Meter betragen. Der Bodenbelag in den Profiligen besteht aus Parkett. Die verschiedenen Zonen (Vorder- und Rückfeld) und der Bereich unter der Zone werden durch Linien begrenzt (vgl. Official Basketball Rules, 2017, S. 6ff).

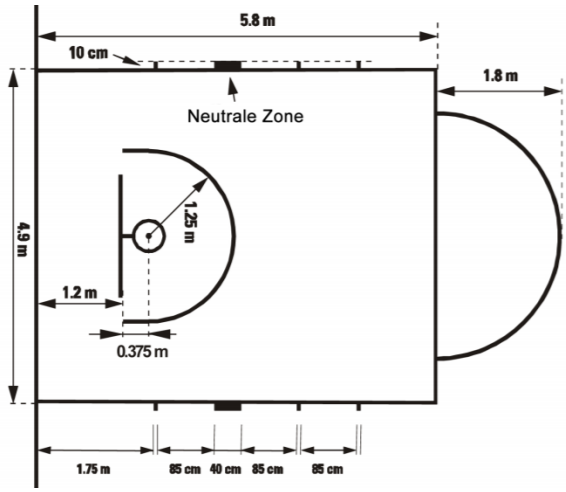

Abb. 6: Zonenbereich (Bereich unter dem Korb)

(Quelle: http://www.fiba.basketball/OBR2017/yellowblue/Final.pdf, Zugriff am 09.07.2017)

In dem in der Abbildung ersichtliche Rechteck ist es dem Angreifer/der Angreiferin nur erlaubt, sich für drei Sekunden aufzuhalten. Die Line gegenüber dem Korb ist die Freiwurfline, von der aus ein Spieler/eine Spielerin unbedrängt werfen darf, wenn er oder sie im Wurf gefoult wurde oder das gegnerische Team schon vier oder mehr Teamfouls pro Viertel begangen hat.

Auch wenn das Spielfeld und die Hallen bestimmten Standards entsprechen müssen, haben Teams trotzdem in der eigenen Halle einen Vorteil, den sogenannten Heimvorteil. Dieses Phänomen gibt es auch in anderen Sportarten (vgl. Edwards & Denise, 1989, S.333).

2.1.4 Das erste Basketballspiel

Am 21. Dezember 1891 war es dann so weit: Das erste inoffizielle Basketballspiel mit je neun Spielern pro Team wurde ausgetragen. Wie schon im Kapitel 2.1.2.1. beschrieben, entschied sich Naismith beim ersten Spiel für einen kugelförmigen Fußball und nicht für

einen ovalen Rugbyball. Ohne diese Entscheidung wäre Basketball heute ein ganz anderer Sport, denn dann hätte es nie das Dribbling gegeben. Das Ergebnis lautete nach zweimal15 Minuten Spielzeit 1:0 (vgl. Alexander, 2013, S.6). Dabei erzielte William R. Chase den einzigen Punkt der Partie aus einer Entfernung von acht Metern, was gleichzeitig bedeutet, dass hier schon ein 3-Punkte-Wurf vorlag, der damals allerdings noch nicht existierte.

Erst in den 1930er Jahren kam die Idee auf, die Würfe nach ihrer Entfernung zu bewerten. Der Gedanke dahinter war, dass das Spiel dadurch etwas vom Korb wegbewegt wird und das Spiel eine andere Dynamik bekommt. Im Jahr 1945 wurde die Idee dann das erste Mal in einem Spiel der National Collegiate Athletic Association (kurz NCAA) umgesetzt, und es befand sich eine Dreipunktlinie am Spielfeld. Im Jahr 1968 wurde die Dreipunktlinie von der ABA (American Basketball Association) übernommen und somit gewann sie an Berühmtheit. Am 12. Oktober 1979 hielt die Dreipunktlinie Einzug in die NBA. Es dauerte dann noch weitere fünf Jahre, bis die FIBA die Dreipunktlinie im Jahr 1984 einführte (vgl. Ströher, 1991).

Abb. 7: Das erste Basketballteam – Naismith in der Mitte und seine Studenten

(Quelle: http://www.newenglandhistoricalsociety.com/how-basketball-history-made-springfield-mass-1891/, Zugriff am 09.07.2017)

Das erste offizielle Basketballspiel fand am 20. Januar 1892 in Springfield statt. Innerhalb der beiden Spielhälften wurde nur ein einziger Treffer erzielt. Trotz dieser niedrigen Trefferquote setzte sich die neue Sportart in den Vereinigten Staaten durch. Nach wenigen Tagen hatten die Studenten bei ihren Basketballspielen bereits an die 100 Zuschauer.

Entgegen der Vorstellung von Naismith, dass Basketball ein gewalt- und körperloser Sport sein sollte, war Basketball in dem späten 19. und frühen 20. Jahrhundert ein sehr brutaler Sport. Ein Grund dafür war, dass damals noch die Regel galt, dass ein Ball, der im Aus landet, demjenigen gehört, der zuerst am Ball ist. Aufgrund dieser Regelung gab es regelrechte Kämpfe um den Ball und es wurde auch keine Rücksicht auf die Zuschauer genommen. Die Lösung des Problems war anfangs keine Regeländerung, sondern es wurde in

Käfigen gespielt, die zu Beginn aus Hühnerdraht waren. Daraus leitete sich auch der Spitzname Käfigspiel ab.

Wie brutal es damals beim Basketball zuging, verdeutlicht ein Zitat eines Spielers der New York Whirlwinds, Barney Sedran: „Die meisten von uns hatten ständig Schnittwunden, und der Court (Spielfeld) war mit Blut bedeckt“ (vgl. Alexander, 2013, S.9).

Trotzdem erfreute sich Basketball schnell immer größerer Beliebtheit und andere wollten auch diesen neuen Sport ausprobieren. Bald schon gab es auch die erste Frauenmannschaft (vgl. Alexander, 2013, S.7f).

2.1.5 Frauenbasketball

Basketball hatte nicht nur mit einer niedrigen Trefferquote zu kämpfen; das Spiel wurde zudem in seiner Anfangszeit auch hart kritisiert und als ladylike bezeichnet. Dennoch kam es zu einer relativen raschen weltweiten Verbreitung des Spiels, und auch Frauen fanden schnell Begeisterung an dem Spiel.

Die meisten populären Ballsportarten wie American Football oder Rugby wurden nicht von Frauen gespielt, aber Basketball war mehr oder minder von Beginn an ein Sport für beide Geschlechter (vgl. Simon, 2006, S.85).

Bereits im Jahre 1893 wurde Frauen-Basketball am Smith College in Northampton, Massachusetts eingeführt. Die leitende Sportlehrerin Senda Berenson Abbott am Smith College in Northampton hatte über das neue Spiel in einer Zeitschrift gelesen und kurzerhand Naismith besucht, um mehr über Basketball und dessen Eignung für ihre Schülerinnen zu erfahren. Nach dem Gespräch mit Naismith veränderte sie die von James Naismith entwickelten Grundregeln speziell für Frauen und prägte den Frauen-Basketball zu dieser Zeit dadurch sehr. Sie modifizierte die Regeln des Spiels unter anderem durch die Einteilung des Spielfeldes in drei feste Bereiche, die den einzelnen Spielerinnen zugewiesen wurden und die diese nicht verlassen durften. Am 21. März 1893 organisierte Abbott ein Spiel zwischen den Erst- und Zweitsemstlerinnen des Smith Colleges. Männer als Zuschauer waren nicht erlaubt. Dennoch sorgte das Spiel für Aufsehen, da diese Art der körperlichen Ertüchtigung zur damaligen Zeit noch als unschicklich für Frauen galt (vgl. Alexander, 2013, S.7f).

Abb. 8: Senda Berenson Abbott

(Quelle: http://www.lostcentury.com/womens-basketball-photo-gallery/, Zugriff am 08.07.2017)

Wie bei den Männern, entwickelte sich auch der Frauen-Basketball an den Colleges und Universitäten weiter und so kam es 1926 zur ersten Austragung einer Basketballmeisterschaft für Frauen. Seither finden diese Meisterschaft jährlich statt (vgl. Schmitt, 2013, S.11).

Heutzutage gibt es eine eigene professionelle Damen Basketball Liga in den USA, die WNBA. Die Regeln sind mit denen der Männer gleich, der einzige Unterschied besteht in der Größe des Balles.

2.1.6 Basketball heute: Die NBA

Als die NBA (National Basketball Association) bezeichnet man die bestehende Basketball-Profiliga in Nordamerika. Sie gilt unangefochten als stärkste und populärste Basketball-Liga der Welt. Derzeit besteht die NBA aus 30 Mannschaften, von denen 29 aus den Vereinigten Staaten kommen und eine (Toronto Raptors) in Kanada beheimatet ist.

2.1.6.1 Die NBA und ihre Geschichte

Schon bald nach der Einführung des Basketballspiels in den Colleges und Universitäten kommt es zu einer Professionalisierung. Die National Basketball League (NBL) war die erste Basketball-Profiliga in den USA. Sie nahm als Midwest Basketball Conference im Jahr 1935 ihren Spielbetrieb als Liga auf. In der Literatur übereinstimmend findet man den 6. Mai 1946 als Gründungstag der NBA, obwohl diese zu diesem Zeitpunkt noch Basketball Association of America (kurzum BAA) hieß. Dieses Datum gilt als Geburtsstunde der NBA (vgl. Hareas, 2004, S.20ff). Als treibende Kraft hinter der Gründung des Verbandes werden Besitzer und Betreiber von Teams anderer Sportarten wie Eishockey genannt. Sie versuchten dadurch eine höhere Auslastung ihrer Hallen über das ganze Jahr hindurch zu erreichen. Also spielte schon bei der Gründung der NBA das Finanzielle eine Hauptrolle. Erster

Präsident der Liga war Maurice Podoloff, der zu diesem Zeitpunkt auch Präsident der NHL war. Sein Name spielt heute noch eine Bedeutung, da die MVP-Trophy („Most Valuable Player Award“ wurde in der Saison 1955/56 eingeführt) nach ihm benannt ist. In den Anfangsjahren lief es jedoch nicht gut für die NBA (BAA). Trotz einer für die damalige Zeit soliden Finanzierung meldeten sich bereits im ersten Jahr vier Mannschaften vom Ligabetreib ab. Noch dazu fehlte es an ausreichend guten Spielern. Aus diesem Grund schlossen sich am 3. August 1949 die beiden Verbände National Basketball League (NBL) und BAA zusammen und änderten den Namen auf National Basketball Association (NBA). In den ersten Jahren nach der Gründung der NBA stand die Liga im Schatten der NCAA, der College-Liga. Erst nach einem großen Bestechungsskandal im Jahr 1951, der ganz Amerika betraf, gewann die NBA an Popularität und zahlreiche College-Stars wechselten in die NBA. Dadurch stieg das Spielniveau der noch jungen Liga und die NBA bekam ihre ersten Stars (vgl. Schmitt, 2013, S. 20f).

Jedoch hatte, wie alle anderen Sportarten in den Vereinten Staaten, auch der Profibasketball mit Rassismus zu kämpfen, da zu dieser Zeit zunächst nur weiße Spieler die Möglichkeit hatten, Profibasketballer zu werden. Erst 1950 schaffte es mit Earl Lloyd der erste Afro-Amerikaner in die NBA. Er gilt als erster farbiger NBA-Spieler, obwohl Chuck Cooper vor ihm gedraftet wurde, er jedoch sein erstes Spiel einen Tag vor Cooper bestritt.

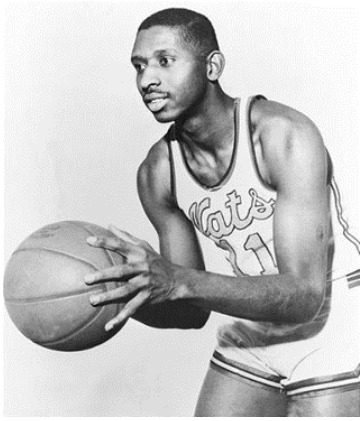

Abb. 9: Earl Lloyd

(Quelle: http://basketball.wikia.com/wiki/Earl_Lloyd, Zugriff am 08.07.2017)

Lloyd folgen kurzer Zeit später Nat Clifton, Hank DeZonie und Chuck Cooper, weitere afroamerikanischen Spieler, in die NBA nach. In den folgenden Jahren schaffen es immer mehr farbige Spieler in die NBA, und obwohl es schon als normal angesehen wurde, dass Afro-Amerikaner in der NBA spielten, war das Thema Rassismus immer noch ein großes Problem. Die farbigen Spieler waren tagtäglich mit Rassismus konfrontiert, angefangen von der schlechteren Bezahlung und rassistischen Kommentaren bis hin zu getrennten Hotels. Heutzutage ist das nicht mehr vorstellbar, vor allem angesichts der 75% farbiger Spieler in

der NBA (vgl. Cremer, 1991, S. 113). Das alles konnte aber den Vormarsch afro-amerikanischer Spieler, die es zum Profibasketballer schafften, nicht bremsen.

Wenzel (2001, S. 67f) meint, dass sich mit der stetig wachsenden Anzahl an farbigen Spielern auch die Spielweise entscheidend änderte. Statt Disziplin und starrer Strategie zogen Spielwitz, z. B. durch das blinde Zuspiel, und Dynamik, z. B. durch das Dunking, ein. Er ist eine Art des Korblegers, der Sprungkraft und Härte demonstriert. Der Dunking hat auch eine kreative Komponente, da dieser in den verschiedensten Varianten ausgeführt werden kann z. B. „Slamdunk", „Three Sixty", „Reverse Jam", „Alley Hoop". In diesem neuen Spielstil zeigte sich der große Einfluss des Straßenbasketballs (Streetball ist eine vereinfachte Form des Basketballs; heute ist Streetball mehr als ein Spiel, es ist eine Jugendkultur; darauf wird im folgenden Kapitel genauer eingegangen werden). Genau diese Elemente sind es, die aus Basketball mehr als nur ein Sportspiel machen – Basketball wird dadurch zu einer mitreißenden, spektakulären Show. In der NBA wurden, um das Spektakel weiter zu erhöhen, Regeln geändert – z.B. wurde die 30-Sekunden-Regel sowie die 3-Punkte-Linie eingeführt (vgl. Penz, 1992, S. 24). Das Spektakel steht in der NBA im Mittelpunkt und ihre Spieler werden zu Helden in der Arena hochstilisiert.

Anfang der 80er Jahre waren der Basketball und die NBA allerdings am Tiefpunkt. Es waren keine Zuschauer in den Hallen und vor den Fernsehern und somit verlor die Werbeindustrie das Interesse. Noch dazu wurde der Ruf der NBA durch Drogenskandale geschädigt (vgl. Kränzel, 1994, S. 86). Nur durch ein radikales Umdenken in der Geschäftsführung und die dadurch verbundene Professionalisierung des eigenen Marketings kam Basketball in den USA wieder in Schwung. Durch die neue Marketingstrategie rückten die großen Spielerpersönlichkeiten in den Mittelpunkt und wurden, wie am Beispiel Michael Jordan zu erkennen ist, sogar zu einer eigenen Marke: „Air Jordan". Die Spieler waren nun mehr als bloß Spieler, sie wurden zu Vorbildern einer Jugendgeneration (vgl. Wenzel, 2001, S. 69f). Durch diese Vorbilder fanden viele den Weg zum Basketball.

Mitte der 80er Jahre kam es also wieder zu einem Aufschwung des Basketballs und der NBA, der bis heute anhält. Die großen Spielerpersönlichkeiten waren daran maßgeblich beteiligt. Die Spieler sind bis heute mehr als bloß Spieler, sie sind Vorbilder, Werbefiguren, Integrationsfiguren und noch vieles mehr. Sie sind die Stütze der NBA (vgl. Wenzel, 2001, S. 69).

Basketball in der NBA ist zu einem Unterhaltungsspektakel geworden, dessen Stars darüber hinaus längst nicht mehr nur eine sportimmanente Relevanz besitzen, sondern auch gesellschaftlich anerkannt sind und gesellschaftspolitische Aufgaben und Einstellungen

vermitteln (vgl. Blank, 1994, S.48). Dass Athleten zu Helden werden, die Unmögliches schaffen, Rekorde brechen, ist das, was den Zuschauer reizt und anzieht (vgl. Gebauer, 2006, S.53). Zudem hält Gebauer (2006, S.24) treffend fest, dass, wie bei den Helden im alten Griechenland, die Athleten zu Heiligen werden, die von ihren Fans verehrt werden. Natürlich wollen ihre Anhänger auch so sein wie ihre Idole (vgl. Gebauer. 2006, S. 24).

2.1.7 Athleten als Helden

Das Thema, das in diesem Kapitel behandelt wird, ist sehr interessant für die Umfrage, die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführt wurde, da es um die Erforschung der Motive im Basketballsport geht und die Frage im Raum steht, ob Vorbilder ein Motiv sein können. Deshalb soll nochmals in diesem Unterkapitel verdeutlicht werden, dass die Spitzenathleten mehr sind als bloß Sportler, dass es einen wahren Kult um diese Personen gibt und diese den Basketballsport wesentlich prägen und geprägt haben. Ein Zitat von Gebauer bringt es genau auf den Punkt: „Auf dem Boden der Alltagswelt stehen die Begeisterten, die Fans, die Gläubigen – oben, getrennt von der Gemeinde, thronen die Idole, Heiligen, Götter, unnahbare Objekte der Verehrung“ (Gebauer, 2006, S.100).

Dass Spieler mehr sind als nur Spieler, ist am besten an der Person Michael Jordan zu veranschaulichen. Man muss sich nur die Reaktionen ansehen, die Jordan durch seinen Rücktritt 1993 ausgelöst hat. Emotionen konnten beobachtet werden, die man zuvor nur nach der Ermordung John F. Kennedys gesehen hatte (vgl. Blank, 1994, S.48). Die Fangemeinde versucht, ihren Idolen (Heiligen) so nah wie möglich zu sein und das auf unterschiedlichste Art und Weise. Die Basketballanhänger ahmen ihren Helden nach, so wollen sie z. B. genauso spielen, sich genauso anziehen, genauso verhalten wie ihre Stars. Ohne das Fernsehen wäre es undenkbar gewesen, dass Athleten einen solchen Status erreichen. Durch das Fernsehen wurde Basketball immer bekannter und ihre Athleten immer beliebter und populärer. Das führte dazu, dass Basketball auf einmal mehr als nur ein Spiel war, es wurde zu einer Show(vgl. Halberstam, 1981, S.11).

2.1.8 Basketball in Österreich: Die ABL (Admiral Basketball Bundesliga)

Basketball zählt in Österreich noch immer zu den Randsportarten. Laut des Österreichischen Basketballverbandes (ÖBV) gibt es 162 Vereine mit insgesamt 18.969 Mitgliedern.

2.1.8.1 Geschichte des Österreichischen Basketball

Bereits nach dem ersten Weltkrieg, hatte sich der Basketball in Europa etabliert. Es dauerte aber noch einige Zeit, bis dieser auch in Österreich fußfassen konnte. Erst im Jahre 1934 entstanden einzelne Vereine in Wien. Es waren jedoch noch größtenteils Handballspieler, die sich für die neue Sportart interessierten. Aus diesem Grund, trat der Österreichische Handballverband an die FIBA heran und es wurde ein Referent für Basketball ernannt. Ein Jahr später, kam es zur Prämiere von Basketball in Österreich. Österreich nahm an einem von italienischen Verband organisierten Basketballturnier teil. Drei Jahre später, im Jahr 1938 wurde die erste Wiener Meisterschaft ausgetragen. Der größte Teil der Siegermannschaft (Weiss-Rot-Weiss) bestand noch immer aus Handballspielern. Diese schufen in weiterer Folge eine eigene Basketballsektion. Während des zweiten Weltkrieges, wurde der Spielbetrieb eingestellt und erst im Jahre 1946 wieder aufgenommen. Aber schon im Jahr 1947 nahm das österreichische Herren-Nationalteam an der Europameisterschaft teil. Im darauffolgenden Jahr wurde dann schlussendlich, der Österreichische Basketballverband (ÖBV) gegründet, der dann als eigenständiger Verein der FIBA betrat. Zu beginn, waren in ÖBV 20 Vereine mit insgesamt 177 Spielern gemeldet (vgl. Adam, 1988, S. 12ff). Es folgten die Gründungen der einzelnen Landesverbände angefangen von der Steiermark (1950), Wien (1951) Niederösterreich (1954) und Oberösterreich (1955). Auch der Damenbasketball hat sich in diesen Jahren weiterentwickelt und im Jahr 1952 in Moskau an der EM teilgenommen und 1956 entstand die Damen-Bundesliga. Es war eine Zeit, in der der Basketballsport boomte. Es existierten bereits 116 Vereine mit über 400 Mannschaften, in denen ca. 4500 SpielerInnen tätig waren (vgl. ÖBV, 1988, S. 9). Der Basketball in der Nachkriegszeit hatte ein Image, das vor allem „moderne und individualistisch veranlagte Menschen anzog“ (Husar, 2001, S. 36). Bis in das Jahr 1955 machte der Basketball in Österreich große Fortschritte, sowohl bei den Herren, als auch bei den Damen. Im Jahr 1966 entdeckten auch Sponsoren den Basketball und es kamen die ersten Legionäre nach Österreich. Dies läutete auch das Ende des Amateurbasketballs ein und die Liga wurde zu einer semiprofessionellen Liga. Mit der Professionalisierung erhöhte sich auch das Niveau stieg und der Hurrabasketball war vorbei (vgl. Tutschek, 1988, S. 35ff)

2.1.8.2 ABL

Als die österreichische Basketball-Bundesliga wird die höchst mögliche Spielklasse in Österreich. Bis 1998 wurde der Ligabetrieb vom Österreichischen Basketballverband (ÖBV) veranstaltet. Ab dem Jahr 1999 wurde die Basketball-Bundesliga ein eigenständiger Verein. Bis zur Saison 2004/05 wurde die höchste Spielklasse Österreichs als A-Liga bezeichnet

und die zweit höchste Spielklasse als B. Diese Bezeichnung trug die Liga bis zur Saison 2008/09. Sie wurde dann in Österreichische Basketball Bundesliga (ÖBL) umbenannt. Noch im selben Jahr, wurde der Name des Ligasponsors Admiral in den Liganamen übernommen. Bis zum heutigen Tag, trägt die Liga den Namen Admiral Basketball Bundesliga (ABL).

Der Ablauf einer Meisterschaft erfolgt wie folgt: An der österreichischen Basketball-Bundesliga nehmen neun Teams teil. Im Grunddurchgang stehen 32 Runden auf dem Spielplan. Die ersten sechs Teams des Grunddurchgangs qualifizieren sich für das Play-off. Das Viertelfinale wird nach dem Best-of-Three-, die Semifinali werden nach dem Best-of-Five- und das Finale wird nach dem Best-of-Seven-Modus gespielt um den Meister zu ermitteln“. Das Nationalteam und die Vereine konnten bislang noch keine nennenswerten Erfolge auf internationaler Ebene erringen (ABL, 2017).

2.1.9 Streetball

Streetball ist eine vereinfachte Variante des Basketballs. Die Spielcharakteristik unterscheidet sich jedoch entscheidend von Basketballspielen. Allein schon durch seinen geringen Raumbedarf eignet es sich besser für das Treiben von Sport in Großstädten. Ein weiterer Vorteil dieser Variante des Basketballs: Es ist keine teure Ausrüstung nötig und die Plätze brauchen keine offizielle Größe, es werden nur zwei Spieler und auch nur ein Korb benötigt.

2.1.9.1 Kurzauszug aus den Spielregeln

Die Streetballregeln sind, wie im vorherigen Absatz schon erwähnt, um einiges vereinfacht im Gegensatz zu den klassischen Basketballregeln. Die wichtigste Regel heißt "Fair Play". Alle begangenen Fouls werden vom foulenden oder gefoulten Spieler „in Befolgung des ethischen Gebots der Fairness selbst angezeigt“ (vgl. Schmidt, 2002, S.215).

2.1.9.2 Geschichte des Streetballs

Entstanden ist diese Art des Basketballs im Zuge des Basketballbooms in den 50er Jahren in den schwarzen Wohnvierteln der US-Metropolen, vor allem in New York. Nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden im Zuge eines „inner-city-program“ städtische Basketballplätze. Diese ermöglichten es, Sport inmitten von Hochhäusern zu treiben. Auch der europäische Streetball hat seine Wurzeln in den Hinterhöfen der amerikanischen Großstädte. In den 60er und 70er Jahren entwickelte sich Streetball zur beliebtesten Freizeitbeschäftigung der afroamerikanischen Bevölkerung. Der Streetball stellt auch gerade durch seinen speziellen Spielstil, der durch ein urbanes Umfeld, das Spielen ohne Schiedsrichter und Zeitnahme

sowie spezielle Regeln geprägt ist, der einfach freier, kreativer und unkonventioneller ist, einen Gegenentwurf zum professionellen Basketball dar (vgl. Kränzle, 1994, S.66). Diese Spielweise entspricht nicht grundlegenden Aspekten des Sportspiels im engeren Sinn, der Fokus liegt mehr auf der Selbstdarstellung. Die Selbstdarstellung ist höher zu bewerten als der sportliche Erfolg (vgl. Schmidt, 2002, S.220f.). Das „Unter-Beweis-Stellen persönlicher Kraft, Stärke, Geschicklichkeit und Durchsetzungsfähigkeit“ steht im Vordergrund (vgl. Kolb, 1996, S.417).

Vor allem in den 90er Jahren erfreute sich Streetball einer großen Beliebtheit unter Jugendlichen. Durch professionell veranstaltete Turniere kam es zu einer weiteren Verbreitung. Dahinter stand aber eine große Herstellerindustrie, die diese Turniere veranstalteten. Der Name „Streetball“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Herstellerfirma Adidas (vgl. Wenzel, 2001, S.73).

Ist Streetball nun eine echte Jugendkultur oder doch nur ein Marketingprodukt? Zu dieser Frage gibt es unterschiedliche Auffassungen. Was man festhalten muss, ist, dass der Streetballboom gleichzeitig mit den Adidas-Streetballturnieren aufkam. Wenn man nur diesen Standpunkt sieht, ist Streetball, wie viele andere Trendsportarten, eine rein kommerzielle Erfindung der Sportartikelindustrie. Eine andere Ansicht ist, dass es sich trotzdem um einen von Jugendlichen selbst kreierter Lebensstil handelt – einen Lebensstil, der mit anderen Werten und Zielsetzungen verbunden ist als diejenigen, die man durch traditionelle Sportarten gewohnt ist (vgl. Wenzel, 2001, S.13).„Die Verbreitung war allerdings nur möglich, weil das Spiel mit den dazugehörigen Rahmen dem Lebensgefühl der heutigen Jugendlichen entspricht“ (Jenne & Vogt, 1999, S.195).

Zusätzlich dazu lässt Streetball mehr Platz für Kreativität und Selbstverwirklichung, was ein wichtiger Faktor dafür war, dass sich Streetball zu einer eigenen Jugendkultur, zu einem Lifestyle entwickelte. Streetball bietet Jugendlichen viele unterschiedliche Möglichkeiten von attraktiven und erlebensintensiven Ausdrucksformen, die über das bloße Sporttreiben hinausgehen. Sein äußeres Erscheinungsbild, seine Sprache und sein Auftreten sind für den Streetballspieler während eines Spiels und darüber hinaus von großer Bedeutung. Die Wertevorstellungen sowie die Ausdrucksformen der Streetball-Szenen sind verstärkt an die afroamerikanische Hip-Hop-Kultur angelehnt (vgl. Schwier, 1998b, S.19).

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Streetball als bewegungsorientierte Jugendkultur bezeichnet werden kann. Streetball ist daher nicht nur als ein Marketingprodukt von kommerziellen Firmen anzusehen. Diese haben einen gewissen Beitrag zur rascheren

Verbreitung beigetragen, aber Streetball ist mehr als neue Form einer sportiven Jugendkultur zu deuten, die soziale Funktionen im Alltag bestimmter Jugendlicher hat (vgl. Wenzel, 2001).

3 Motivation und Motive

Der Begriff der Motivation begegnet uns immer häufiger im Alltag, im Beruf oder sehr häufig auch im Sport. Der Begriff Motivation ist fest verankert in unserer Alltagssprache. Jedoch wird im alltäglichen Sprachgebrauch neben dem Begriff „Motivation“ auch der Begriff „Motiv“ synonym verwendet, was jedoch falsch ist. Für das bessere Verständnis der Arbeit, die zum Inhalt die Motive für die Ausübung einer bestimmten Sportart hat, ist es jedoch notwendig, diese beiden Begriffe oder, besser gesagt, diese beiden Konzepte voneinander zu trennen.

3.1 Begriffsbestimmung Motivation

Durch die häufige Verwendung des Wortes Motivation in den unterschiedlichsten Bereichen, wie in der Wissenschaft oder am Basketballplatz, kommt es laut Roberts, Treasure, & Conroy (2007) dazu, dass es bei dem Begriff zu Abnützungserscheinungen kommt und auch dadurch eine Definition immer schwerer wird. Wie Ford (1992) schon sagt, gibt es bereits vielfältige Ausführungen der Definition von Motivation. Die Ausprägung und Tragweite von Motivation hängt aber stark von dieser Definition ab. Sie kann sich sowohl auf die gesamte Psychologie beziehen oder aber auch nur auf ein begrenztes Gebiet.

Sehen wir uns zunächst einmal nur die Wortbedeutung von „Motivation“ an. Etymologisch gesehen, hat das Wort „Motivation“ seine Wurzeln im der lateinischen Sprache. Das lateinische Wort „moveo“, bedeutet, in die deutsche Sprache übersetzt, bewegen, hervorrufen oder verursachen (vgl. Stowasser, Petscenig & Skutsch, 1997, S.324). Im Duden wird Motivation mit Antrieb und Bereitschaft in Verbindung gebracht (Vgl. Duden, 2014). Im heutigen alltäglichen Sprachgebrauch wird Motivation immer in Verbindung mit Handeln verwendet. Bestimmte Merkmale wie Entschlossenheit, Tatendrang, Leistungsbereitschaft, Zielgerichtetheit, Fleiß usw. werden mit diesem Handeln assoziiert (vgl. Brandstätter, Schüler, Puca, & Lozo, 2013, S.3).

Wie kann man Motivation jetzt definieren? In der Wissenschaft ist man sich nur einig, dass, wenn man von Motivation spricht, es sich nicht um eine Sache handelt, sondern um einen Prozess. Die psychologische Fachwissenschaft kann uns folgende Definitionsmöglichkeiten anbieten. John W. Atkinson, der als Pionier der experimentellen Motivationspsychologie gilt, hat das Fach der Motivationspsychologie mit folgenden Worten definiert: „The study of motivation has to do with analysis of the various factors which incite and direct an individual´s action.“ (Atkinson, 1964, S.1)

Nach Bernhard Weiner gehen alle Untersuchungen im Feld der Motivationspsychologie der Frage nach: „Why do organisms think an behave as they do?“ (Weiner, 1994, S.1) Laut Roberts, Treasure, & Conroy (2007) können wir Motivation nur verstehen durch die Beschäftigung mit dem Konstrukt, das diese Motivation auslöst. Dadurch geht es nun um jedes Verhalten oder jede Aktivität im Leben eines Individuums. Alfermann und Stoll (2010) stellen sich die Frage etwas anders als Weiner. Sie gehen der Frage nach, warum ein bestimmtes Individuum eine gewisse Aktivität ausübt, wohingegen ein anderes dieses Verlangen nicht verspürt, dieser Tätigkeit nachzugehen und das, obwohl die Konstellation dieselbe ist. Sie definieren „Motivation“ "als Prozess oder Zustand, der sich darin äußert, dass Handeln aktiviert und intensiviert wird und eine Richtung bzw. ein Ziel erhält“ (Alfermann & Stoll, 2010, S. 107). Eine andere Definition nach Rheinberg (2004, S.17) lautet, dass es sich bei der Motivation um „die aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensvollzugs auf einen positiv bewertenden Zielzustand“ handelt. Je nachdem, ob die Aktivierung durch einen negativen oder positiven Affekt bzw. Emotionszustand angeregt wurde, kann diese aktivierende Ausrichtung dazu führen, dass eine Situation angestrebt, oder vermieden wird (Brandstätter, Schüler, Puca, & Lozo, 2013, S.4). Wieder anders versteht Gabler Motivation als eine „Sammelbezeichnung für alle personenbezogenen Zustände und Prozesse, mit deren Hilfe versucht wird, das ‚Warum‘ und ‚Wozu‘ menschlichen Verhaltens zu klären“. (vgl. Gabler, 2002, S. 13)

Heinz Heckhausen definierte Motivation im Jahr 1989 so:

> „Motivation ist in der Psychologie eine Sammelbezeichnung für vielerlei Prozesse und Effekte, deren gemeinsamer Kern darin besteht, dass ein Lebewesen sein Verhalten um der erwarteten Folgen willen auswählt und hinsichtlich Richtung und Energieaufwand steuert“ (Heckhausen, 1989, S.10).

3.1.1 Entstehung von Motivation und Einflussfaktoren

Wie schon erwähnt, wird in machen Erklärungen der Zustand der Motivation sehr stark dem Einfluss der Person zugeschrieben. Versucht man aber motivierendes Verhalten genauer zu erklären, wird sichtbar, dass ein rein personenbezogener Betrachtungszugang einige wichtige Aspekte außen vorlässt. Der Zustand der Motivation muss viel stärker als ein Produkt von Person und Situation angesehen werden (Heckhausen & Heckhausen, 2010, S.3). Dieser Zustand könnte die Folge einer Kombination von persönlichen (internalen) und situativen (externalen) Faktoren sein (vgl. Bakker, Whiting, & van der Burg, 1992, S. 22).

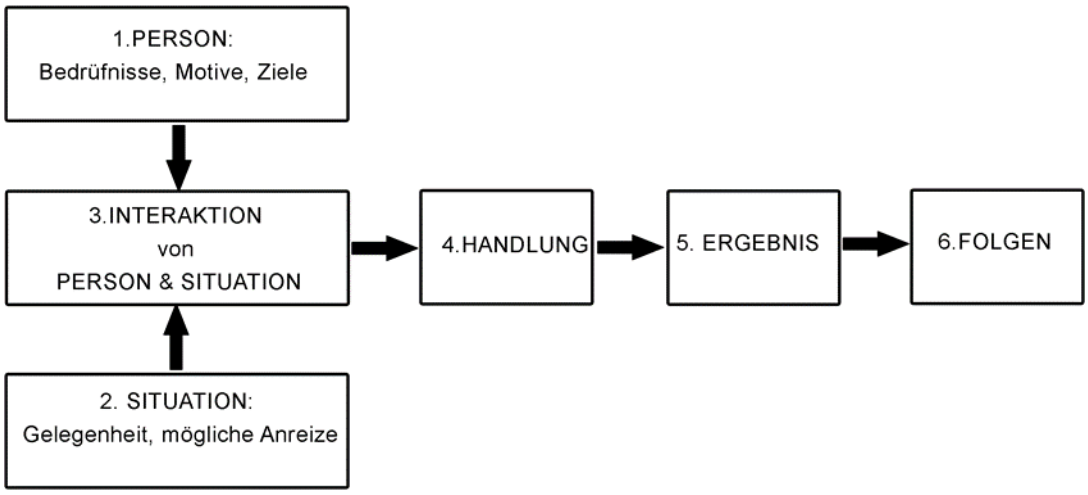

Abb. 10: Vereinfachte Darstellung vom "Überblicksmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Verhaltens" nach Heckhausen & Heckhausen, 2010, S.3

Nach Rothermund & Eder (2011, S.93) kann man davon ausgehen, dass nur dann eine aktive Motivation entstehen kann, wenn Situationsfaktor (Anreiz) und Personfaktor (Motiv) zusammenpassen.

3.1.2 Der Personfaktor

Dass die Motivation immer von einer Person selbst und einer Situation beeinflusst wird, davon gehen Heckhausen und Heckhausen (2006) aus. Sie teilen die personenbezogenen Einflüsse in drei Teile (Heckhausen & Heckhausen, 2006, S. 3): „Universelle Verhaltenstendenzen und Bedürfnisse, Motivdispositionen (implizite Motive), die einzelne Individuen von anderen unterscheiden, und Zielsetzungen (explizite Motive), die eine Person gefasst hat und verfolgt."

Bei Punkt eins, den „universellen Verhaltenstendenzen und Bedürfnissen", handelt es sich um die Grundbedürfnisse; diese haben alle Menschen. Zu diesen Grundbedürfnissen zählen Hunger und Durst. Weiter wird auch das Verlangen nach Wirksamkeit, das einen Menschen durch sein gesamtes Leben lang in Bezug auf Motivation und Handlungen beeinflusst, dem ersten Punkt zugeschrieben (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006). Motivationsdispositionen werden häufig für Verhaltenserklärungen angeführt. Diese haben sich in der Motivationspsychologie als geeignetes Instrument zur Verhaltenserklärung erwiesen, da sie scheinbar am besten darstellen, warum unterschiedliche Personen sich verschieden verhalten, die einzelne Person aber konsistent über Situation und Zeit hinweg dasselbe Verhalten zeigt (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006). „Diese impliziten Motive beruhen auf früh gelernten, emotional getönten Präferenzen, sich immer wieder mit bestimmten Formen und Anreizen auseinanderzusetzen." (Brunstein, 2010, S. 239)

Bei impliziten Motiven handelt es sich um Neigungen, die sich eine Person schon sehr früh im seinem Leben, also in der Kindheit aneignet. Sie sind im Gegensatz zu expliziten Motiven nichtsprachlich repräsentiert.

Bei expliziten Motiven oder Zielsetzungen handelt es sich laut Heckhausen und Heckhausen (2006, S. 4) um „Dreh- und Angelpunkte der Handlungssteuerung“. Sie sind für die Handlungsteuerung entscheidend, „weil sie dem Handeln Richtung und Erfolgskriterium verleihen und Anlass geben, motivationale Ressourcen zu versammeln und gegen Ablenkungen zu schützen“ (Heckhausen & Heckhausen, 2010, S.5). Sehr wohl sind diese expliziten Motive sprachlich repräsentierbar und damit auch abfragbar. Bei diesen expliziten Motiven handelt es sich also um Selbstbilder, Ziele und Werte, die sich ein Individuum selbst zuschreibt (vgl. Brunstein, 2010, S. 239; Heckhausen & Heckhausen, 2010, S.5).

Neben den oben genannten personenbezogenen Einflüssen sind die situationsbezogenen Einflüsse von sehr großer Bedeutung.

3.1.2.1 Situationsfaktoren

Folgt man dem erweiterten Motivationsmodell von Heinz Heckhausen, so können diese Situationen auch als Anreize verstanden werden, die entweder einer Handlung zu Grunde liegen, direkt mit der Handlung verbunden sind oder mit den Ergebnissen der Handlung assoziiert werden können (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006). Unter Anreiz verstehen Heckhausen & Heckhausen dabei alles, was eine Situation an Positivem oder Negativem einem Individuum verheißen oder andeuten kann. Dieser Anreiz fordert das Individuum auf, dementsprechend zu handeln. Liegt der Anreiz in der Tätigkeit selbst oder ist er mit dem Ergebnis der Handlung verknüpft, spricht man von intrinsischen Anreizen. Extrinsischen Anreize sind die Folgen von Handlung und Ergebnis, wie etwa die Annäherung an langfristige Ziele, die Selbst- und Fremdbewertung oder auch materielle Belohnungen (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2010, S. 6).

3.1.3 Intrinsische und extrinsische Motivation

„Sport kann intrinsisch um seiner selbst willen betrieben werden, aber auch extrinsisch, weil mittels Sporttreiben Folgen angestrebt werden, die außerhalb der sportlichen Handlung liegen.“ (Gabler, 2002, S. 160)

Laut Vallerand (2007) kann Motivation in zwei Teile unterteilt werden. Auf der einen Seite stehen die internalen Wirkungskräfte, welche unsere Handlungen einleiten und lenken. Man bezeichnet diese als die von innen kommenden Kräfte. Auf der anderen Seite stehen die

externalen Wirkungskräfte, die unser Handeln von außen beeinflussen. In der Fachwelt werden diese beiden Seiten auch als intrinsische oder extrinsische Motivation bezeichnet.

Die intrinsische Motivation kann sowohl im Durchführen der Handlung selbst liegen (z.B.: kinästhetische Erfahrung) oder auch im Erreichen des vom eigenen Handeln abhängigen Ergebnisses (vgl. Beckmann, Fröhlich, & Elbe, 2009, S. 519).

„Intrinsisch motiviert ist ein Mensch dann, wenn er sich selbstbestimmt und autonom, also nicht von außen kontrolliert oder belohnt, verhält. Intrinsische Motivation wird aufrechterhalten durch die Befriedigung, die eine Aktivität einem Menschen bringt, beispielsweise sichtbar im Spiel, im Sport, oder im Flow-Erleben. Intrinsische Motivation kann durch positive Unterstützung gesteigert werden, wenn sie dem angeborenen Bedürfnis nach Kompetenz, nach Selbstbestimmung und nach sozialer Eingebundenheit dient“ (Alfermann & Stoll, 2010).

Diese Form von Motivation findet man, wenn ein Mensch etwas aus freien Stücken tut und dieser Mensch sich mit dieser Handlung identifiziert, ohne von äußeren Druckzuständen beeinflusst zu werden. Das Verhalten selbst steht im Vordergrund und nicht dessen Konsequenz (vgl. Deci & Ryan, 1993).

Eine extrinsisch motivierte Handlung liegt vor, wenn Handlungsziel und Handlungszweck nicht thematisch übereinstimmen und dadurch der Zweck der Handlung außerhalb der Handlung selbst liegt und somit eine Folge des Handlungsziels ist (vgl. Gabler, 2002, S. 161).

Laut Bakker et al. (1992) liegt ein gravierender Unterschied in der Dauer der Motivation zwischen der intrinsischen und extrinsischen Motivation vor. Grund dafür ist: Sobald das Ziel einer Handlung, welches auf Grund von extrinsischer Motivation angestrebt wurde, eintritt, erlischt diese Form der Motivation. Bei der intrinsischen Motivation ist das anderes, auch nach der Erfüllung des Zieles bleibt die Motivation aufrechterhalten. Bakker et al. (1992, S. 34) lassen deswegen der intrinsischen Motivation den Rang der „positive“ Motivation zukommen.

3.1.4 Wirkung der extrinsischen auf die intrinsische Motivation

Durch Untersuchungen wurde wissenschaftlich erwiesen, dass die extrinsische Motivation die intrinsische beeinflusst. Die extrinsische Motivation neigt nämlich dazu, die intrinsische zu verdrängen. Wenn beispielsweise einer Person, die eine Handlung freiwillig von sich aus durchführt hat, eine Belohnung angeboten wurde, ging die intrinsische Motivation immer weiter zurück, sodass die Handlung nur aus dem Zweck der Belohnung gemacht wurde,

anstatt wegen der Handlung selbst (vgl. Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992). Die Steuerung der Motivation erfolgt jetzt von außen und nicht mehr von innen.

Dadurch könnte man sagen, dass, wenn es zu einer Mischung der beiden Formen von Motivation kommt, dies negative Folgen für die intrinsische Motivation nach sich zieht (vgl. Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992). Bakker et al. (1992) warnen vor einer Verallgemeinerung. Denn es kommt auch vor, dass sich diese internalen und externalen Kräfte vermischen, sodass sie im Zusammenspiel der Grund für eine Handlung sind.

Noch dazu ist es nicht einfach, zwischen der intrinsischen und extrinsischen Motivation zu unterscheiden. Der Grund dafür ist, dass es keine klare Trennlinie zwischen den beiden Typen gibt. Handlungen, die extrinsisch motiviert wurden, können trotzdem von sich selbst aus gewollt sein.

3.2 Begriffsbestimmung Motive

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

Heckhausen (1974) geht also davon aus, dass Motive und Erfahrungen, die im Laufe des Lebens gemacht werden, eng miteinander verbunden sind und dass diese Erfahrungen starken Einfluss auf die Motive haben. Dadurch, dass Motive über einen längeren Zeitraum hinweg entstehen und durch die Erfahrung gestützt werden, gelten sie als stabil. Laut Heckhausen (1975b, S. 142ff) ist es also wahrscheinlich, dass die Motive nicht von Geburt an vorhanden sind, sondern erst erlernt werden müssen als „Niederschläge langdauernder Erfahrungen“. Diese Motive führen nie sofort zu einer Handlung, sie müssen erst „wachgerufen und angeregt“ werden; das geschieht durch bestimmte Situationsbedingungen. Die „momentanen Motivierungen“ werden durch diese beeinflusst, und sie wiederum beeinflussen und steuern das Verhalten. Heckhausen (1975b, S. 142ff) führt weiter an, dass sich die Motive „während der frühen Entwicklung herausbilden“ und dann zu „relativ überdauernden Systemen“ werden, die das Verhalten der einzelnen Personen steuern.

Heckhausens (1975b) Motivbegriff, soll als zum einen, das unterschiedliche Verhalten von Personen in denselben Situationen erklären und auch noch Voraussagungen für unterschiedliche Verhaltenswahl von Menschen in speziellen Situationen machen.

Laut Deci (1975), für den die Lernerfahrung der ausschlaggebende Faktor in Bezug auf die Entwicklung von Motiven darstellt, entwickeln sich Motive wie folgt. „Wenn bestimme Verhaltensweisen gefördert werden, die mit einem bestimmten Bedürfnis in Zusammenhang

stehen, und wenn als Folge davon bei dem Kind ein positives Gefühl hervorgerufen wird, dann wird sich ein Motiv entwickeln“ (vgl. Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992, S. 24).

Damit will der der Autor sagen, dass die Resonanz, die eine Handlung zur Folge hat, nicht außer Acht gelassen werden darf. Denn wenn ein Kind dabei unterstützt wird, sich zu einer unabhängigen Person zu entwickeln, führt dies dazu, dass sich das Kind kompetent fühlt. Dadurch entsteht ein Motiv nach Unabhängigkeit, das sich aus dem Basismotiv der Kompetenz heraus entwickelt hat (vgl. Bakker, Whiting, & van der Brug, 1992).

Geht man nach einem Großteil der Literatur, die sich mit der Motivationspsychologie befasst, dann werden Motive noch in explizite und implizite Motive unterteilt. Dieser Gedanke stammt von David Mc Clellands (vgl. Brunstein, 2010, S.239).

3.2.1 Implizite Motive

„Implizite Motive beruhen auf früh gelernten, emotional getönten Präferenzen, die sich immer wieder mit bestimmten Formen und Anreizen auseinanderzusetzen haben“ (Brunstein, 2010, S. 239).

Das, was diese Motive ausmacht, ist, dass sie früh gelernt werden, nicht sprachlich repräsentiert werden können und auch nicht bewusst gesteuert werden können. Deshalb sind sie für eine Erhebung durch einen Fragebogen unbrauchbar; jedoch werden sie häufig für Verhaltenserklärungen herangezogen. Scheinbar zeigen sie am besten, warum bestimmte Personen unterschiedlich handeln, sich aber die einzelne Person konsistent über Situation und Zeit hinweg gleich verhält. Weder die Anregung durch ein solches implizites Motiv noch die Umsetzung in eine Handlung sind durch Selbstreflexion oder bewusste Kontrolle bedingt (vgl. Brunstein, 2010, S.239). Deshalb werden implizite Motive also Motivationsdisposition bezeichnet.

3.2.2 Explizite Motive

Explizite Motive entwickeln sich später als implizite. Sie beziehen sich auf das Selbstkonzept einer Person. Expliziten Motive scheibt sich die Person selbst zu, es sind Werte, Selbstbilder und Ziele, durch die er sich selbst identifiziert. Sie sind im Gegensatz zu den impliziten Motiven bewusst zugänglich und dadurch auch sprachlich vertreten. Aus diesem Grund, können explizite Motive untersucht werden, beispielsweise mit Hilfe eines Fragebogens (vgl. Dörr, 2008). Man kann aber davon ausgehen, dass sich die Motive, die sich ein Mensch selbst zuschreibt und mit denen er sich auch identifiziert, nicht zwingend mit denjenigen Motiven decken müssen, die tatsächlich der Auslöser für sein Handeln waren (vgl. Brunstein, 2010, S.239).

McClelland ist der Meinung, dass das Verhalten einer Person von impliziten und expliziten Motiven auf verschiedenste Weise beeinflusst wird. Von impliziten Motiven beeinflusstes Verhalten ist dadurch gekennzeichnet, dass es spontan und ohne große Entscheidungsprozesse ist. McClelland nennt dieses Verhalten operantes Verhalten. Im Gegensatz dazu bezeichnet er ein von expliziten Motiven beeinflusstes Verhalten als respondentes Verhalten, das durch reflektiertes, situativ abgewogenes Verhalten, das teilweise bewusst gesteuert wird, gekennzeichnet ist.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass implizite und explizite Motive verschiedene Motivierungssysteme darstellen. Dennoch kann man davon ausgehen, dass implizite und explizite Motive zusammenwirken, wobei implizite Motive den energetischen, affektiven Teil darstellen und die expliziten Motive eher als lenkende Kraft in Erscheinung treten. Sie kanalisieren die impliziten Motive (vgl. Brunstein, 2006).

3.3 Motive für die Teilnahme am Sport

Diese Arbeit beschäftig sich vor allem damit, was die Motive für die Ausübung von Sport oder, besser gesagt, einer bestimmten Sportart sind. Es soll der Frage nachgegangen werden, warum eine Person überhaupt Sport betreibt und was sie dazu antreibt. Auf Grund dieser Fragen wurde in der Psychologie immer wieder versucht, Klassifizierungssysteme für menschliche Motive zu erarbeiten. Es gibt die verschiedensten Modelle, die versuchen Motive im Sport zu erklären Die dadurch entstandenen Klassifizierungssysteme weisen gewisse Ähnlichkeiten auf. Unterscheidungen gibt es jedoch im Bereich des Umfelds, des verwendeten Verfahrens, der Schwerpunktsetzung und der Skalierung. Deshalb ist ein Vergleich und eine endgültige Beantwortung der Frage mehr als schwierig (vgl. Bakker, Whiting, & van der Burg, 1992, S. 26).

Bakker et al. (1992) haben sich die Aufgabe gestellt, mehrere Studien (Alderman & Wood, 1976; Artus, 1971; Brackhane & Fischhold, 1981) in Bezug auf die Motive für die Ausübung eines Sports zu vergleichen. Sie kamen zur Erkenntnis, dass es natürlich mehr als nur ein Motiv gibt, es ergaben sich eine Vielzahl an Motiven. Sie fassten diese aber zu drei Gründen zusammen. Diese drei Gründe sollen erklären, warum Menschen Sport treiben.

- Die damit verbundenen Aktivitäten haben intrinsischen Wert (Freude, Vergnügen) und sind es folglich wert, dass man sich um sie bemüht.
- Solche Aktivitäten, so wird behauptet, wirken sich positiv auf die Gesundheit aus.
- Sie geben dem Menschen Gelegenheit, ein Gefühl von Kompetenz zu erlangen.

Im weiteren Verlauf der Arbeit werden jetzt zwei Klassifizierungssysteme vorgestellt, die als Grundlage für diese Forschungsarbeit dienen.

3.4 Klassifizierung von Motiven

Wie schon erwähnt, kam es bei der Erforschung menschlicher Motive im Sport zu verschiedenen Klassifizierungssystemen. In dieser Arbeit werden genauer die Klassifizierung von Gabler (2002) und die darauf aufbauende Klassifizierung von Lehnert, Sudeck und Conzelmann (2011) unter die Lupe genommen. Der Fragebogen, der zur Erfassung der Motive beim Basketball erstellt wurde, basiert auf diesen Modellen.

3.4.1 Motive nach Gabler

Hartmut Gabler zählt zu den wichtigsten Vorreitern der sportspezifischen Motivationspsychologieforschung. Grund dafür sind seine Überlegungen zur Ordnung und Einteilung der Motive im Sport.

Motive im Sport sind für Gabler wie folgt definiert: *„als persönlichkeitsspezifische Wertungsdispositionen, die auf sportliche Situationen gerichtet sind."* (Gabler, 2002, S.13)

Ein solches Modell, das all diese Motive einschließt, würde nur noch mehr für Verwirrung sorgen, da es noch unübersichtlicher sein würde. Um trotzdem diese große Anzahl an unterschiedlichsten Sportmotiven sinnvoll darzustellen, fragte Gabler (2002, S. 13) nach *„Grundsituationen im Sport, zu denen relativ viele Personen überdauernde, generelle und individuelle Wertungsdispositionen besitzen."* Solche Grundsituationen müssen häufig wiederkehren, damit es dadurch möglich wurde, an Hand der Erfahrung stabile Bewertungssysteme zu entwickeln. Solche Grundsituationen im Sport wären z.B.: Leistung, Anschluss, Hilfe, Spiel oder Aggression (vgl. Gabler, 2002, S.13).

Um nun so vorzugehen, dass eine erste Klassifizierung von Motiven möglich und sinnvoll ist, müssen laut Gabler (2002) folgende drei Punkte beachtet werden:

- Es sind Situationen im Sport, die häufig wiederkehren, zu benennen und begrifflich genau voneinander abzugrenzen.
- Die Bewertungen, Erwartungen und Zielvorstellungen, die auf diese Situation gerichtet sind, sind zu kennzeichnen.
- Die Motive müssen hinsichtlich gemeinsamer Merkmale geprüft werden, die es rechtfertigen, sie im Sinne einer Klassifizierung zu einer Motivgruppe zusammenzufassen.

Diese häufig im Sport auftretenden Situationen und die damit verbunden Motive teilt Gabler (2002) dann nach folgenden Gesichtspunkten ein: „[...] auf das Sporttreiben selbst; auf das Ergebnis des Sporttreibens und auf das Sporttreiben als Mittel für weitere Zwecke“.

Gabler (2002) unterscheidet weiter noch, ob sich die Motive auf die sportliche Aktivität an sich, auf das Ergebnis oder auf die sportliche Aktivität als Instrument für weitere Zwecke beziehen.

Dann teilt er weiter die Motive in die, die direkt auf die eigene Person bezogen sind („ich-bezogen“) und jene, die auch andere Personen dabei einschließen („im sozialen Kontext“).

Tab. 3: Merkmale zur Klassifizierung von Sportmotiven

	ichbezogen	**im sozialen Kontext**
bezogen auf das Sporttreiben selbst	Bewegung, körperliche Aktivität u. a.	soziale Interaktion
bezogen auf das Ergebnis des Sporttreibens	Leistung als Selbstbestätigung	Leistung als Fremdbestätigung, u. a.
bezogen auf das Sporttreiben als Mittel zum Zweck	Gesundheit u. a.	Kontakt, Geselligkeit u.a.

Gabler hat auf der Grundlage der oben angeführten Einteilungsstruktur 30 Grundsituationen im Sport formuliert.

Tab. 4: Motive im Sport

	ichbezogen	**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 Interaktion

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 zum Zweck	17. Gesundheit 18. Fitness, körperliche Tüchtigkeit 19. Aussehen, Eitelkeit 20. Entspannung, Zerstreuung, Abwechslung 21. Kompensation(Ausgleich) 22. Naturerlebnis 23. Freizeitgestaltung Materielle Gewinne	24. Kontakt, Anschluss 25. Geselligkeit, Kameradschaft 26. Aggression 27. sozialer Aufstieg Ideologie

(Quelle: Gabler, 2002, S. 17)

Durch diese Klassifizierung konnte Gabler schließlich einen Motivfragebogen mit 24 Items erstellen. Dieser half im Jahr 2001 bei einer Befragung, bei der versucht wurde, die Beweggründe für das Treiben von Sport von 800 Bürger/innen aus Tübingen herauszufinden. Anhand der dadurch gesammelten Daten und der gewonnen Erkenntnisse konnten die Motive in 6 Motivgruppen eingeteilt werden. Diese lauten: Leistung, Kontakt, Fitness, Erholung, Bewegungsfreude und Natur (vgl. Gabler, 2002, S. 20ff).

Gabler erarbeitete dadurch die wissenschaftliche Basis für eine weitere Entwicklung der Testung im Rahmen der Motivforschung im Sport.

3.4.2 Motive nach Lehnert, Sudeck und Conzelmann

Im Jahre 2011, wurde am Institut für Sportwissenschaft der Universität Bern von Lehnert, Sudeck und Conzelmann ein neues Klassifizierungssystem, nämlich das „Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport“ („BMZI“) entwickelt. Dieses soll der *„multidimensionalen Erfassung von Motiven und Zielen im Freizeit- und Gesundheitssport“* (vgl. Lehnert,Sudek, & Conzelmann, 2011, S.146) dienen. Grund für die Entwicklung war, dass es laut Lehnert, Sudeck und Conzelmann (2011) kein geeignetes Testinstrument für die vielschichte Erfassung von Motiven gab. Es sollte ein Fragebogenverfahren entwickelt werden, das die große Vielfalt an Motiven speziell für den Sport, mit zufriedenstellenden testtheoretischen Werten darstellt. Die Zielgruppe dieses Fragebogens waren Personen mittleren und höheren Alters und auch Menschen, die weniger sportlich aktiv sind. Das

Hauptaugenmerk der Forscher richtet sich somit nicht auf den Spitzensport, sondern auf den Freizeit- und Gesundheitssport (vgl. Lehnert, Sudeck& Conzelmann, 2011).

Wie oben erwähnt, lieferte die Einteilung von Sportmotiven nach Gabler (2002) die Grundlage für die Entwicklung des BMZI. Als Nächstes überarbeiteten sie diese Einteilung nach Gabler (2002) so, dass sie ihren Ansprüchen gerecht wurde (vgl. Lehnert, Sudeck, & Conzelmann, 2011).

Nach umfangreichen Studien, an denen insgesamt 1098 Personen teilnahmen, konnte ein ökonomisches, reliables und valides Werkzeug präsentiert werden, das sich „zum Screening von multidimensionalen Motivprofilen und zur Beschreibung von Zielgruppen im Freizeit- und Gesundheitssport eignet“ (Lehnert et al., 2011, S. 146). Daraus entstand ein Fragebogen der die Erfassung von sportspezifischen Motiven ermöglicht. Dieser besteht schlussendlich aus 24 Items, die wiederum in sieben Kategorien eingeteilt werden.

Tab. 5: Subdimensionen und Itemformulierung des BMZI

Subdimensionen		**Itemformulierung**
Fitness/Gesundheit		... um mich in körperlich 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 der Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.

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

4 Aktueller Forschungsstand

Im folgenden Kapitel soll auf den aktuellen Forschungstand eingegangen werden – zunächst in Bezug auf die Motive im Sport im Allgemeinen. Dann soll die Motivforschung im Bereich des Basketballs kurz skizziert werden.

4.1 Allgemeine Motive im Sport

Die Frage, die es hier zu beantworten gilt, ist: Was motiviert Menschen, eine bestimmte Sportart auszuüben? Besonders Sportler und Sportlerinnen, die eine Sportart betreiben, die extrem anstrengend oder gefährlich ist, hören wahrscheinlich andauernd die Frage: “Warum tust du dir das an?” Das ist auch eine Frage der Motivforschung: Warum setzten sich Mensch so einer Belastung aus und warum geht ein Mensch sogar das Risiko ein, sich zu verletzen, obwohl ihn niemand dazu zwingt? Die Motivforschung versucht eine Antwort auf diese Fragen zu finden.

Will man diese Frage anhand des aktuellen Forschungsstandes beantworten, muss man sich auf die Suche nach Fachliteratur machen. Dies wurde im Laufe dieser Arbeit versucht. Ausgangspunkt war die Suche nach Literatur mit Hilfe des Bibliothekkatalogs der Universität Wien. Gesucht wurde mit den Schlagworten „Motivation“, „Motive“, „Sport“ und „Motive+Sport“. Was sofort aufgefallen ist, ist, dass es eine Vielzahl an Werken und Hochschularbeiten gibt, die sich mit dieser Thematik befassen. Man findet Arbeiten zu fast jeder bekannten Sportart, egal ob Teamsportarten, angefangen von den in Österreich bekanntesten wie Fußball, bis hin zu weniger populären wie Dodgeball oder Ultimate-Frisbee und Einzelsportarten wie Tennis oder Golf. Die Arbeiten unterscheiden sich nicht nur in der Art der Sportart, sondern auch in Bezug auf ihre Schwerpunktsetzung. Einige dieser Arbeiten versuchten zwei Sportarten miteinander zu vergleichen andere Arbeiten vergleichen unterschiedliche Gruppen in einer Sportart.

An der Universität Wien gibt es aktuell schon mehrere Arbeiten, die sich mit der Frage nach den Motiven im Sport befassen und auf der Basis des BMZI arbeiten. Sie dienten als Unterstützung und Orientierung für diese Forschungsarbeit. Diese Arbeiten und auch die vorliegende sollen in weiterer Folge einen Vergleich zwischen den Arbeiten ermöglichen.

4.2 Motive im Basketball

In Bezug auf Basketball und seine Beweggründe und Motivation, gibt es bereits eine Diplomarbeit von Werner Kremser aus dem Jahr 2000. Der Titel der Forschungsarbeit lautet “Motivation und Identität im österreichischen Spitzensport in den Sportarten Volleyball und Basketball”. Kremser (2000) geht in seiner Arbeit im ersten Teil der Frage nach, warum Menschen überhaupt Sport betreiben, was ihre Beweggründe sind. Dann beschäftigt er sich genauer mit den Begriffen Motiv und Motivation. Den Hauptteil der Arbeit bildet der Vergleich der Motive von Basketballern und Volleyballern. Die Daten wurden mit Hilfe von Interviews und eines sechsteiligen Fragebogens durchgeführt. An der Umfrage nahmen insgesamt 89 Personen mit einem Altersdurchschnitt von 24,75 Jahren teil. Der Fragebogen setzte sich wie folgt zusammen: Die ersten beiden Teile des Fragenbogens bestanden aus der Erhebung der persönlichen Daten und der Angabe des Stellenwerts der Sportart im Leben der Spitzensportler im Vergleich zu anderen Sportarten. Der dritte Teil befasst sich mit den Erwartungen des Umfeldes, der vierte Teil mit der Bedeutung des Sports im Leben der Sportler. Im fünften Teil wird nach der erwarteten Befriedigung gefragt, und der letzte Teil beschäftigt sich mit den persönlichen Motiven der Sportler, also, warum sie Basketball oder Volleyball spielen. Vom dritten bis zum sechsten Teil konnten die Teilnehmer die Antworten auf die Fragen mit 1 bis 5 bewerten.

Bei der Erhebung der persönlichen Daten wurde auch festgehalten, wie viele Stunden pro Woche trainiert werden. Die Auswertung der Daten hat ergeben, dass Basketballer, die im Spitzensportbereich tätig sind, 16,19 Stunden pro Woche trainieren. Seine Untersuchung zum Bereich des Stellenwerts im Leben im Vergleich zu anderen Bereichen (Familie, Freunde, Studium, Kunst, Politik, Glaube, ethnische oder nationale Zugehörigkeit) ergab, dass Basketball an zweiter Stelle steht. Nur Familie steht vor Basketball. Die Auswertung der Daten in Bezug auf die persönliche Bedeutung der Sportart im Leben ergab, dass Basketball ein wichtiger Teil der Persönlichkeit ist. Die Analyse der Daten zu den persönlichen Motiven hat ergeben, dass das Motiv der “Freude am Wettkampf” am höchsten einzustufen ist. Danach zählen, “Kameradschaft und Mannschaftsgedanke” am meisten für die Befragten, gefolgt von dem Motiv, "mit Freunden zu spielen”. Er gab jedoch an, dass das Motiv “um mit Freunden zu spielen” deutlich höher eingestuft geworden wäre, wenn die Umfrage

bei Kindern und Jugendlichen durchgeführt worden wäre. Erst danach kommt das Motiv “um sich fit zu halten”, “um gut auszusehen”. Was auch festgestellt wurde, ist, dass für Basketballspieler Geld und Karriere keinen Anreiz darstellen, um Basketball zu spielen (vgl. Kremser, 2000).

Es gibt noch eine weitere Studie, die sich mit dem Thema Motive/Motivation im Basketball beschäftigt. Der Titel der Arbeit lautet „Sportliche Identität und Motivation im österreichischen Spitzensport: Basketball und Handball im Vergleich“. Verfasst wurde die Arbeit im Jahr 2001 von McLachlan & Husar. Um diese zwei Sportarten zu vergleichen, wurde ein Fragebogen erstellt. Die Entwicklung des Fragebogens basierte auf einer Untersuchung von Curry & Weiss: „Sport Identity and Motivation for Sports Participation: A Comparsion between American College Athletes and Austrian Student Sport Club Members“. Das Ziel dieser Untersuchung war, Fitness-, Wettkampf- und soziale Motivation zwischen österreichischen und amerikanischen Studenten zu vergleichen. Nachdem der Fragebogen fertig war, wurde dieser an Damen- und Herren- Nationalteams beider Sportarten ausgeteilt. Insgesamt nahmen 47 Personen an der Umfrage teil. 22 aus der Sportart Basketball und 25 aus dem Handball. Der Anteil an Männer umfasst 55%, der der Frauen 45%. Das Durchschnittsalter der Befragten beträgt 23,7 Jahre. Die Studie befasst sich mit den unterschiedlichsten Fragen, die sich auf Motivation und Identität beziehen. Die Auswertung der Daten erfolgte mit Hilfe des Statistikprogrammes SPSS. Für Auswertung der Ergebnisse, wurden folgende Tests und Verfahren angewendet: Häufigkeitsverteilung allgemein, arithmetische Mittelwerte, Varianzen und Standardabweichungen, t-Test und U-Test, Korrelationen und Reliabilitätsanalyse.

Die Arbeit ist in sechs Teile aufgeteilt. Im ersten Teil, werden die theoretischen Grundlagen der Begriffe Motivation und Identität geklärt und ein Einblick in die beiden Sportarten gegeben (Entstehung der Sportart, Entwicklung der Sportart in Österreich, Stand heute).

Im zweiten Teil werden die Ergebnisse der empirischen Untersuchung genauer erläutert und präsentiert. Es wurden im Zuge der Befragung, soziodemographische Daten, sowie Selbsteinschätzung, Wichtigkeit der Sportart, Erwartungen anderer und Befriedigung durch den Sport erhoben und in der Arbeit dargestellt. Und es werden die verschiedenen Bereiche des Lebens der/des SportlerIn, wie Familie, Sport, Freunde, Politik, etc. auf ihre Wichtigkeit hin geprüft. Die Auswertung hat ergeben, dass für die BasketballspielerInnen, Basketball am wichtigsten ist, sogar noch vor Freunde und Familie.

Im dritten Teil der Umfrage, nach den Erwartungen anderer bezüglich der Tätigkeit als Basketballer/Handballer gefragt. Der vierte Teil untersucht die Bedeutung von Basketball/Handball im Leben der Befragten. Die Bedeutung des Sports, wurde anhand der Mittelwerte. Im fünften Teilbereich wird die Befriedigung durch Basketball/Handball für den jeweiligen Sportler untersucht. Im sechsten und letzten Teil werden die persönlichen Motive der TeilnehmerInnen für die Ausübung der Sportart untersucht. Die Motive mit der höchsten Zustimmung waren, „Ich treibe meinen Sport, weil ich am Wettkampf Freude habe“, „…, weil es aufregend ist“, „…weil ich meine Zeit gerne mit anderen verbringe“, „…, weil ich gern in einem Team bin“. Das Motiv, dass am eindeutigsten abgelehnt wurde war, „ Ich treibe meinen Sport, weil meine Familie es will“ und eher ablehnend wurde auch das Motiv, „…, um attraktiv auszusehen“.

Am Ende der Arbeit kommt es zu einer Zusammenfassung der wichtigsten Ergebnisse der Untersuchung.

5 Forschungsdesign

5.1 Forschungsziel

Das Hauptaugenmerk dieser Arbeit liegt darauf, die Motive herauszufinden, warum Menschen in Österreich mit dem Basketball anfangen beziehungsweise was sie antreibt diese Sportart weiterhin zu betreiben. Weiter soll noch herausgefunden werden, was für die Sportlerinnen und Sportler den Reiz dieser Sportart ausmacht und was für einen Stellenwert die Sportart in ihrem Leben einnimmt. Dies soll durch den eigens für die Sportart Basketball angepassten Fragebogen erforscht werden.

5.2 Forschungsfragen und Hypothesen

Wie bereits erwähnt, stellt den Schwerpunkt der Arbeit die Erhebung motivationaler Aspekte im Basketball dar. Meine Hauptfrage für diese Arbeit lautet wie folgt:

- Welchen Einfluss haben Motive wie Gesundheit, Familie und Freude, sozialer Kontakt, Lifestyle, Vorbilder oder Wettkampf darauf, mit dem Basketball zu beginnen, und auf seine aktive Ausübung bis heute?

Von dieser Hauptfrage können folgende Unterfragen abgeleitet werden:

1. Wodurch wurde der/die Basketballspieler/in auf den Basketball aufmerksam?
2. Wie sind die Faktoren Geschlecht, Alter und höchste abgeschlossene Ausbildung unter den Befragten verteilt?
3. Welche Motive sind ausschlaggebend dafür, dass die Teilnehmer/innen Basketball bis heute spielen?
4. Hatten die Personen eine bestimmte Vorstellung vom Basketball? Wenn ja, welche? Hat sich dieses Bild in Laufe der Zeit verändert?
5. Welchen Stellenwert hat der Basketball im Leben von Basketballspielern und -spielerinnen?
6. In welcher Leistungsstufe spielen die Befragten und an welchen Wettkämpfen nehmen sie teil?
7. Mit welcher Intensität, Dauer und in welchem Umfang betreiben die Basketballspieler und Spielerinnen die Sportart?

Folgende Fragen sollen mittels Hypothesenüberprüfung beantwortet werden.

1. Gibt es einen Unterschied zwischen Männern und Frauen hinsichtlich der gewählten Motive?

- Alternativhypothese: Es gibt einen Unterschied beim Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.
- Nullhypothese: Es gibt keinen Unterschied beim Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.

2. Gibt es einen Unterschied bei den Motiven in Bezug auf die Spieler und Spielerinnen, die bereits eine Vorstellung von der Sportart hatten, und jenen, die keine hatten?

- Alternativhypothese: Es besteht ein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die, bevor sie mit dem Basketball begonnen haben, ein gewisse Vorstellung im Kopf hatten, und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.
- Nullhypothese: Es besteht kein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die, bevor sie mit dem Basketball begonnen haben, ein gewisse Vorstellung im Kopf hatten, und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

3. Gibt es einen Unterschied bezüglich der Motive und der Leistungsstufe, in welcher die TeilnehmerInnen spielen.

- Alternativhypothese: Die TeilnehmerInnen unterscheiden sich hinsichtlich der Leistungsstufe, in der sie spielen, und den Motiven.
- Nullhypothese: Es gibt keinen Unterschied zwischen den TeilnehmerInnen hinsichtlich der Leistungsstufe in der sie spielen, und den Motiven.

4. Spielt das Alter der Befragten eine Rolle in Bezug auf die Wahl der Motive?

- Alternativhypothese: Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Alter und den von den Befragten gewählten Motiven.
- Nullhypothese: Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Alter und den von den Befragten gewählten Motiven.

5. Gibt es bei den Motiven einen Unterschied zwischen Spielern und Spielerinnen, in deren Leben der Basketball einen hohen, mittleren oder niedrigen Stellenwert hat?

- Alternativhypothese: Die Motive für das Basketballspielen unterscheiden sich zwischen Spielern und Spielerinnen, in deren Leben der Basketball einen hohen, mittleren oder niedrigen Stellenwert hat.
- Nullhypothese: Die Motive für das Basketballspielen unterscheiden sich nicht zwischen Spielern und Spielerinnen, in deren Leben der Basketball einen hohen, mittleren oder niedrigen Stellenwert hat.

6. Inwieweit beeinflusst die Trainingshäufigkeit pro Woche die gewählten Motive?
   - Alternativhypothese: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.
   - Nullhypothese: Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den von ihnen gewählten Motiven.
7. Gibt es einen Unterschied zwischen Männern und Frauen und den gewählten Motiven?
   - Alternativhypothese: Es gibt einen Unterschied beim Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.
   - Nullhypothese: Es gibt keinen Unterschied beim Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.
8. Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die Basketballspieler und -spielerinnen diese Sportart ausüben?
   - Alternativhypothese: Es besteht ein Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die SpielerInnen diese Sportart ausüben.
   - Nullhypothese: Es besteht kein Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die SpielerInnen diese Sportart ausüben.

5.3 Auswahl der Erhebungsmethode

Zur Beantwortung der oben angeführten Forschungsfragen wurde die Methode des Fragebogens, im Fall dieser Arbeit eines „Online-Fragebogen“, als Werkzeug für die Erhebung ausgewählt. Grund für diese Wahl war, dass es sich hierbei um eine Forschungsarbeit handelt. Es sollte ein möglichst standardisiertes und strukturiertes und zum Vergleich geeignetes Verfahren zum Einsatz kommen, welches leicht von den StudentInnen übernommen werden kann und für die Befragung einer großen Gruppe geeignet ist.

Laut Eid, Gollwitzer & Schmitt (2013) müssen folgenden Voraussetzungen gegeben sein, damit ein Fragebogen angewandt werden darf: „Menschen beobachten sich selbst. Sie erwerben im Zuge der Selbstbeobachtung Wissen über sich. Sie sind fähig und gewillt, dieses Wissen dem Forschenden mitzuteilen“(Vgl. Eid, Gollwitzer& Schmitt, 2013, S. 28).

Befragungen mit Hilfe von Interviews waren also für diese Forschungsarbeit nicht geeignet, da diese sehr zeitintensiv sind. Es kann immer nur eine Person interviewt werden und das Interview muss transkrepiert werden; noch dazu müssen die InterviewerInnen entsprechend geschult werden. Deshalb ist diese Methode nicht geeignet um eine große Anzahl an Personen ökonomisch zu befragen (vgl. Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013).

Des Weiteren wird auf die Vor- und Nachteile eines Online-Fragebogens eingegangen werden. Wichtig für einen Fragebogen ist, dass dieser selbsterklärend und leicht verständlich ist. Das hilft nicht nur den Probanden, sondern auch ForscherInnen, welche die Befragung wiederholen sollen (vgl. Raithel, 2008).

Vorteile eines Online-Fragebogens als Erhebungsinstrument

Zwei der wahrscheinlich größten Vorteile eines Online-Fragebogens sind sicherlich die zeitliche Flexibilität der Probanden (sie können selber entscheiden, wann sie den Fragebogen beantworten) und die einfache und zeitsparende Möglichkeit der Verbreitung durch soziale Medien oder E-Mail (vgl. Eid, Gollwitzer, & Schmitt, 2013). Weitere Vorteile des Fragebogens sind seine hohe Wirtschaftlichkeit sowie die Einfachheit der Durchführung: Es muss kein Personal extra geschult werden, es können gleichzeitig eine unbegrenzte Anzahl an TeilnehmerInnen den Fragebogen beantworten, man benötigt nichts anderes als einen Computer oder ein Handy, um an der Befragung teilzunehmen.

Dadurch, dass die Befragten den Fragebogen überall ausfüllen können und sie dabei keine Hilfen benötigen, ist die Anonymität der Befragten durch den Online-Fragebogen garantiert. Es sind die technischen Möglichkeiten, die Flexibilität und Anonymität, die für die Verwendung eines Online-Fragebogens sprechen.

Aufgrund der technischen Möglichkeiten des Programms bei der Erstellung eines Online-Fragebogens können Fragen und Subfragen erstellt werden, welche sich nur auf spezielle Personengruppen beziehen; diese Fragenwaren dann nur für diese spezielle Gruppe sichtbar bzw. auswählbar. Dadurch wurde erreicht, dass Fragen, die eine Person nicht betreffen, ausgeblendet werden; der Fragebogen konnte dadurch noch ökonomischer gemacht werden. Auch bei der vollständigen Beantwortung des Online-Fragebogens kommt der technische Vorteil zum Tragen, da mit dem Fragebogen erst fortgefahren werden kann, wenn bestimmte Fragen beantwortet worden sind.

Die technischen Möglichkeiten haben nicht nur ihren Vorteil bei der Erstellung eines Fragebogens, sondern auch bei der Weiterverarbeitung der gewonnen Daten, da diese ganz einfach in ein Statistik-Programm übertragen werden können.

Nachteile eines Online-Fragebogens als Erhebungsinstrument

Es gibt natürlich auch Nachteile beim Einsatz dieser Methode, die man nicht außer Acht lassen darf. Ein standardisierter Fragebogen lässt wenig bis gar keinen Spielraum, um auf mögliche Rückfragen der Befragten einzugehen. Normalerweise kann man bei einem standardisierten Fragebogen nur zwischen vorgefertigten Antworten wählen. Dadurch besteht die Möglichkeit, dass wichtige Informationen verloren gehen. Noch dazu könnten Fragen

unterschiedlich verstanden werden, und dadurch könnten Abweichungen entstehen. Deshalb sind, wie oben erwähnt, knapp formulierte, leicht verständlich Fragen wichtig (vgl. Bortz & Döring, 2002, S. 257). Den Vorteil eines Online-Fragebogens durch die Verbreitung auf sozialen Medien kann man laut Bortz & Döring (2002, S. 261) auch als Nachteil sehen, weil mittels eines Online-Fragebogens nur Personen(-gruppen) erreicht werden, welche diese Medien auch wirklich aktiv nutzen. Man schließt dadurch im Vorhinein schon eine bestimmte Gruppe aus, nämlich die, die keinen Zugang oder kein Interesse haben, diese Medien zu nutzen.

Ein weiterer Nachteil ist, dass die Daten durch das mehr als einmalige Ausfüllen eines Fragenbogens durch eine Person verfälscht werden können.

5.4 Fragebogenerstellung

Der erste Schritt, bevor man einen Fragebogen zu einem bestimmten Thema erstellt ist, dass man überprüft, „ob bereits entwickelte Fragebögen anderer Autorinnen und Autoren für die eigene Untersuchung geeignet sind“ (Bortz & Döring, 2002, S. 253). Das wurde auch bei dieser Forschungsarbeit gemacht. Es wurden zuerst die Items anderer Fragebögen, welche schon bei einigen anderen Sportarten im Rahmen dieses Forschungsprojektes erstellt wurden, analysiert. Bei dieser Analyse ist untersucht worden, ob es neben den BMZI Items, die in allen Fragebögen vorhanden sind, weitere Items gibt, die eventuell übernommen werden könnten. Aus diesem Grund habe ich meine Items hauptsächlich mit Fragebögen von StudentInnen verglichen, die sich wie meine Arbeit, mit Teamsportarten beschäftigten. Bei den Teamsportarten wurden vor allem die Items von Frauen- und Männerfußball sowie vom American Football untersucht (vgl. Rockenschaub, 2015; Komar, 2015).

Die Grundlage des Fragebogens bilden das BMZI von Conzelmann et al. (2012) und ihre dort enthaltenen 24 Items, die wiederum in verschiedenen Kategorien („Fitness/Gesundheit“, „Figur/Aussehen“, „Kontakt im/durch Sport“, „Ablenkung/Katharsis“, „Aktivierung/Freude“, „Wettkampf/Leistung“ und „Ästhetik“) klassifiziert wurden. Diese Klassifizierungen wurden dann um die eigenen, speziell für den Basketballsport entwickelten Items erweitert. Hinzu kamen die Items, die im Zuge der Analyse der anderen Fragebögen übernommen wurden. Daraus ergab sich, dass das Grundgerüst des Fragebogens nicht nur mit neuen Items, sondern auch mit neuen Kategorien ergänzt werden musste.

Nachdem alle Items und Kategorien zusammengefügt worden waren, war die Erstellung des Fragebogens beendet und es folgte ein Testlauf. Bei diesem Testlauf ließ ich Kollegen den Test durchmachen und bekam danach ein Feedback. Da das Feedback positiv ausfiel

und ich keine Veränderungen mehr vornehmen musste, konnte der Fragebogen nun online gehen.

5.5 Aufbau des Fragebogens

Der erstellte Fragebogen hat sich an bereits am Institut für Sportwissenschaft der Universität Wien durchgeführten Befragungen im Bereich der Motivforschungen angelehnt. Wie auch bei den anderen Fragebögen, steht den TeilernehmerInnen ein Link zur Verfügung, der sie zum Fragebogen weiterleitet.

Nach dem Öffnen des Links wird man zum Fragebogen weitergeleitet. Das Erste, was man sieht, ist ein Text, genauer gesagt, eine Einführung. Den UnfrageteilnehmerInnen wird kurz erklärt, um was es geht, was gefragt wird und was in weiter Folge mit dem Fragebogen passiert. Dann werden den TeilnehmerInnnen, die unbedingt notwendigen Rahmenbedingungen erklärt, die die Voraussetzung dafür sind, um an der Umfrage teilzunehmen. Des Weitern wird auf die anonymisiert des Fragebogens hingewiesen. Was so viel bedeutet, dass anhand der Antworten und Rückmeldungen keine Rückschlüsse auf die AntwortgeberInnen möglich sind. Dass die Beantwortung des Fragebogens natürlich freiwillig ist, darauf wird auch hingewiesen. Nachdem alle Rahmenbedingungen geklärt wurden, werden die TeilnehmerInnen noch angehalten, den Fragebogen mit genügend Ernsthaftigkeit und vollständig zu beantworten. Bevor der letzte Teil der Einführung kommt, werden die Befragten darüber informiert, dass nach Abschluss des Fragebogens, die Möglichkeit besteht, ihre E-Mail-Adresse zu hinterlassen, um über die Ergebnisse der Studie informiert zu werden, wenn dies erwünscht ist. Als aller Letztes, bekommen die Befragten noch einen zeitlichen Überblick über die Dauer des Umfrage und es wird den TeilnehmerInnen dafür gedankt, dass sie an der Umfrage teilnehmen.

Der Fragebogen ist in sieben Teilbereiche aufgeteilt. Jeder Teilbereich widmet sich einem eignen Thema. Die Themengebiete können von den Befragten schrittweise beantwortet werden. Die Themengebiete lauten:

1. Persönliche Daten
2. Ausübung der Sportart
3. Einstieg in die Sportart
4. Motive
5. Motive im Basketball (2)
6. Stellenwert des Basketballs
7. Andere Sportarten
8. Feedback

9. Persönlichen Daten

Der erste Fragenbereich widmet sich den soziodemographischen Daten wie Alter, Geschlecht, höchste abgeschlossene Ausbildung der Befragten. Diese Fragen sollen vor allem dabei helfen, herauszufinden, aus welchen Gesellschaftsschichten Personen stammen, die Basketball spielen.

Ausübung der Sportart:

Dieser Themenblock befasst sich vor allem mit dem Trainingsumfang und der Häufigkeit der Ausübung des Sports. Also werden die TeilnehmerInnen nach der Dauer, der Intensität und der Häufigkeit des Trainings befragt. Es wird auch gefragt, an welchem Ort und in welchem Bundesland die Sportart ausgeübt wird. Diese Frage ist für den Basketball sehr interessant, da Hallenbasketball und Streetball zwei verschiedene Arten von Basketball sind. Am Ende soll noch erhoben werden, ob die Befragen zurzeit auch an Wettbewerben teilnehmen. Hierbei konnten sie aus fünf Antwortmöglichkeiten auswählen (Hobby-/Vereinsinterne Wettkämpfe, regionale Wettkämpfe, nationale Wettkämpfe und internationale Wettkämpfe.) Dadurch, dass TeilnehmerInnen an mehreren Bewerben gleichzeitig teilnehmen können (regional, national, international), war es möglich, mehrere Antwortmöglichkeiten anzukreuzen.

Einstieg in die Sportart:

In diesem Abschnitt des Fragebogens geht es darum, wie oder wodurch der Fokus der StudienteilnehmerInnen auf Basketball gelenkt geworden ist. Für das Vorankommen einer Sportart, speziell einer Randsportart in Österreich wie Basketball, ist es sicher von großen Nutzen, zu wissen, wie Personen, die in Österreich leben, mit dieser Sportart zum ersten Mal in Berührung gekommen sind.

Motive 1:

Dieser Bereich des Fragebogens bildet den Hauptteil dieser Untersuchung. Der Schwerpunkt liegt hier auf den Motiven. Es soll herausgefunden werden, welche Motive die wesentlichen sind, wenn es darum geht, dass ein Mensch mit einer Sportart beginnt und sie dann über einen langen Zeitraum ausübt. Die möglichen Antworten waren in Form einer Likert-Skala vorgegeben; die TeilnehmerInnen konnten den Grad der Zustimmung, “trifft gar nicht zu” (entspricht dem Wert 1) und “trifft völlig zu” (entspricht dem Wert 5) wählen. Diese Motive bildeten auch die Grundlage für meine Unterschiedshypothesen und meine Zusammenhangshypothesen.

Motive 2:

Zu Beginn dieses Abschnittes können die Befragten angeben, ob es weitere Motive gibt, die im vorherigen Abschnitt nicht genannt wurden. Wenn das der Fall gewesen war, hatte der/die Teilnehmer/in die Möglichkeit, diese in einem Kommentarfeld zu ergänzen. Die nächste Frage bezog sich darauf, ob die StudienteilnehmerInnen bereits vor dem Einstieg in die Sportart ein bestimmtes Bild von Basketball im Kopf hatten. Würde diese Frage mit "Ja" beantwortet, dann hatten die Befragten die Möglichkeit, ihre Vorstellung zu erläutern. Im Anschluss wurden die TeilnehmerInnen gefragt, ob sich das Bild, dass sie von der Sportart hatten, erfüllt; wenn dies nicht der Fall war, sollten sie das auch begründen. Die letzte Frage dieses Abschnittes war, welche positiven und negativen Erfahrungen die Befragten mit der Sportart Basketball gemacht haben. Diese sollten dann auch noch kurz beschrieben werden.

Stellenwert des Basketballs:

Beim Punkt „Stellenwert des Basketballs" wird versucht herauszufinden, wie wichtig Basketball für diese Person im Leben ist. Um das herauszufinden, mussten die TeilnehmerInnen eine persönliche Bewertung von 10 Aspekten aus ihrem Leben wie z.B. Religion, Familie, Politik oder Kunst/Kultur vornehmen. Jeder Einzelne dieser Aspekte konnte von einer Skala von 1 = „nicht wichtig" bis 10 = „außerordentlich wichtig" bewertet werden. Durch diese Bewertung war es dann möglich, den Stellenwert von Basketball mit den anderen Bereichen zu vergleichen.

Andere Sportarten:

In diesem Abschnitt wurden die Befragten aufgefordert angeben, ob sie auch noch andere Sportsarten neben dem Basketball betreiben; wenn das der Fall ist, sollten sie diese Sportart ankreuzen. Da es auch möglich sein konnte, dass eine Person mehr als zwei Sportarten gleichzeitig betreibt, waren auch Mehrfachantworten möglich. Falls eine Sportart in der Auflistung fehlte, konnte diese in einem Zusatzfeld angegeben werden.

Feedback:

Bei dem letzten Punkt, Feedback, hatten die TeilnehmerInnen die Möglichkeit, ihre persönliche Meinung bezüglich des Fragebogens und des Themas mitzuteilen. Als Letztes sollten noch die Dauer der Bearbeitung des Fragebogens, die Verständlichkeit der Fragen und die Frage, wie sehr sich die TeilnehmerInnen bei der Beantwortung bemüht haben, bewertet werden.

5.5.1.1 Grundgesamtheit der Stichprobe

„Ziel der Stichprobe ist es Generalisierungen (Verallgemeinerungen) auf die Grundgesamtheit vorzunehmen – der sogenannte Repräsentativitätsschluss." (Raithel, 2008, S. 54) Die Grundgesamtheit für diese vorliegende Erhebung bilden alle in Österreich lebenden Personen, die aktiv Basketball spielen. Um eine Repräsentativität sicherzustellen, muss noch genauer definiert werden, wer zu der Gruppe von Basketball spielenden Personen gehört, anhand welcher dann die Hypothesen und Sachverhalte geprüft werden. Für diese Umfrage, war die einzige Voraussetzung, um zu dieser Gruppe zu gehören, dass man Basketball spielt (egal wie lange) und in Österreich wohnt.

Da die Erhebung ganz Österreich umfassen soll, war es wichtig, den Fragebogen so gut wie möglich in ganz Österreich zu verbreiten. Erster Schritt dabei war, den Fragebogen unter meinen Freunden und Kollegen im Verein bekannt zu machen und diese zu bitten, den Link zum Fragebogen zu teilen. Um die großflächige Abdeckung, die erwünscht ist, zu erreichen, erfolgte als Nächstes die Verbreitung mit Hilfe von sozialen Medien wie Facebook und Emails, die vorzugsweise an Vereine und Organisationen wie „Wiener Käfigmeisterschaften" in ganz Österreich geschickt wurden.

Durch diese Maßnahmen konnten 373 Personen animiert werden, an der Umfrage teilzunehmen; daraus konnten 181 auswertbare Fragebögen gewonnen werden. Also haben 181 Personen den Fragebogen zur Gänze ausgefüllt, allerdings haben 2 Personen keine Antwort zur Ehrlichkeit der abgegebenen Antworten gegeben, weshalb diese von der weiteren Analyse herausgenommen wurden. Des Weiteren hat eine Person angegeben, den Fragebogen gar nicht verständlich gefunden zu haben; diese Person wurde auch aus der Stichprobe entfernt.

5.6 Durchführung der Datenerhebung

Der Fragebogen ging am 27.01.2016 online, nachdem mit Hilfe von Herrn Professor Ley die letzten Verbesserungen vorgenommen worden waren. Mit Hilfe des Programms „Limesurvey" konnte ein Link erstellt werden, der die Probanden und Probandinnen direkt zum Online-Fragebogen weitergeleitet hat. Die Verbreitung erfolgte als Erstes über Facebook, wo der Link in die verschiedensten Gruppen gestellt und an verschiedene Vereine geschickt wurde:

„Ein Hallo an alle Freunde des BASKETBALLS! Ich brauch eure HILFE! BITTE füllt mir den untenstehenden Fragebogen aus. Ich brauche ihn dringend für meine DIPLOMARBEIT. Jeder ausgefüllte Bogen hilft mir und er dauert auch nicht lange.

DANKE schon mal im Voraus ☺
Der Link darf auch gerne geteilt werden ☺
LG Christoph

http://homepage.univie.ac.at/clemens.ley/limesurvey/index.php/381866/lang-de“

In weitere Folge wurden Freunde und Bekannte über private Nachrichten auf den Fragebogen hingewiesen. Dadurch, dass einige meiner Freunde im Nationalteam spielen und einen gewissen Bekanntheitsgrad in der österreichischen Basketballszene haben, war es für die Verbreitung sehr hilfreich, dass sie meinen Link auf ihren Facebookseiten teilten. So kam ich relativ schnell auf über 100 beantworteter Fragebögen. Nach ca. 3 Monaten wurden dann die Befragung beendet und der Link offline gestellt, da keine neuen Fragebögen mehr dazukamen, obwohl der Link nochmals öfter geteilt wurde. Am Ende wurde der Link dann 374-mal angeklickt; 181-mal wurde der Fragebogen vollständig beantwortet.

5.7 Gütekriterien und Qualitätssicherung

„Das Ziel eines Messvorgangs besteht in der Erhebung möglichst exakter und fehlerfreier Messwerte. Dieses Ziel wird bei kaum einem Messvorgang vollständig erreicht.“ (Schnell, Hill, Esser, 2011, S.143) Auch Himme (2009) ist der Meinung, dass man Messfehler nie ausschließen kann und diese nie ganz vermeidbar sind. Um trotzdem so nah wie möglich an dieses Ziel heranzukommen, darf man bestimmte Gütekriterien nicht außer Acht lassen. Lienert und Raatz (1998) haben Haupt- und Nebenkriterien für die Qualität eines Messvorgangs formuliert. Um einen gewissen Standard bei der Qualität der Messung zu gewährleisten, müssen die Hauptkriterien Objektivität, Reliabilität und Validität erfüllt sein. Auch Bortz & Döring (2002, S. 193) sind der Meinung, dass sich die Qualität einer Testung an diesen drei zentralen Gütekriterien feststellen lässt.

5.7.1 Objektivität

Man kann nach Bortz & Döring (2006) von der Objektivität eines Testes sprechen, wenn das Ergebnis eines Testes immer das gleiche bleibt, unabhängig davon, welche Person den Test durchführt. “*Ein objektiver Test ist vom konkreten Testanwender unabhängig“ (Bortz & Döring, 2006, S.195).* Objektivität ist also eine unabhängige Vorgehensweise bei einer Testung oder eines Sachverhaltes. (Lienert & Raatz, 1998). Laut Lienert und Raatz (1998) teilt die Literatur die Objektivität noch in drei Kategorien auf:

1. **Die Durchführungsobjektivität**

Die Durchführungsobjektivität hängt davon ab, dass der oder die TesterIn keinen Einfluss auf das Testergebnis die Probanden nimmt. Von der Art und Weise, wie der Test durchgeführt wird, hängt der Grad der Objektivität ab. Je standardisierter die Instruktionen sind, umso höher ist vermutlich der Grad der Objektivität. (vgl. Lienert & Raatz, 1998).

2. Die Auswertungsobjektivität

Um eine hohe Auswertungsobjektivität zu erreichen, muss die Auswertung unabhängig von der auswertenden Person sein. Wie hoch die Auswertungsobjektivität im Endeffekt wirklich ist, hängt ebenso von den Fragen ab. Durch geschlossene Fragen erreicht man die höchste Objektivität, da dabei vorgefertigte Antworten verwendet werden und eine subjektive Bewertung der Person die den Test bewertet, wegfällt, nicht so wie bei offenen Fragen, wo diese Gefahr weiterbesteht. (vgl. Lienert & Raatz, 1998).

3. Die Interpretationsobjektivität

Interpretationsobjektivität bedeutet, dass bei gleichen erreichten Ergebnissen die verschiedensten Personen die gleichen Schlüsse ziehen. Der Grad der Objektivität hängt auch wieder stark von der Art des Testes ab, da verschiedene Tests unterschiedlich zu interpretieren sind. Ein so genau wie möglich standardisiertes Vorgehen bei der Durchführung des Testes ist unerlässlich für Objektivität, da diese sich auf die Interpretation auswirkt (vgl. Lienert & Raatz, 1998).

Die Erhebung für diese Arbeit wurde mit einem Online-Fragebogen durchgeführt, der selbsterklärend ist, wodurch keine weiteren Erklärungen des Testers notwendig waren. Dadurch konnte die Objektivität gesteigert werden, da die Person, die die Auswertung des Tests durchführt, keinen direkten Kontakt mit den TeilnehmernInnen hatte und so keinen Einfluss auf die Antworten der TeilnehmerInnen nehmen konnte. Was die Objektivität weiter erhöht, ist die große Anzahl angeschlossener Fragen im Fragebogen. Die gewonnenen Daten konnten dann direkt in das Analyseprogramm SPSS übertragen werden.

5.7.2 Reliabilität

Die Reliabilität ist laut Lamnek (2005, S. 166), *"die Stabilität und Genauigkeit der Messung, die Konstanz der Messbedingungen und die systematische Zuordnung von Werten",* in der Literatur auch gleichgesetzt mit Zuverlässigkeit. Wie Lamnek (2005) schon sagte, gibt sie den Grad der Messgenauigkeit an, mit dem der Test ein bestimmtes Merkmal misst, unabhängig davon, ob er dieses Merkmal auch zu messen beansprucht (vgl. Lienert & Raatz, 1998, S.9; Bortz & Döring, 2006, S.196).Laut Bortz & Döring (2006, S. 196ff) kann man

diese Reliabilität mit 4 verschiedenen Methoden berechnen: Retest-Reliabilität, der Paralleltest-Reliabilität, der Testhalbierungs-Reliabilität und der Internen Konsistenz.

Damit also ein Test als vollständig reliabel Test gilt, muss dieselbe Person, bei wiederholter Anwendung, immer zum exakt denselben Ergebnissen kommen. Auf den für diese Arbeit verwendeten Fragebogen bezogen bedeutet das, dass, da schon angewandte, getestete Items (BMZI) verwendet wurden, eine hohe Reliabilität besteht. Nachdem die Befragung beendet war, wurden die in Subkategorien unterteilten BMZI-Items, einer Reliabilitätsanalyse unterzogen. Im weiteren Verlauf der Auswertung wurde durch den Cronbach-Alpha-Koeffizienten die innere Konsistenz der Skalen und Subskalen überprüft.

5.7.2.1 Validität

Zur Messung der Gültigkeit und Genauigkeit eines Messinstruments wird die Validität herangezogen. Durch die Prüfung der Validität eines Messinstrumentes soll überprüft werden, ob das Messinstrument wirklich das misst, was gemessen werden soll. Die Validität wird in der Literatur deshalb auch als Genauigkeit bezeichnet und in drei Hauptarten unterteilt (vgl. Lienert & Raatz, 1998, S.10; Bortz & Döring, 2006, S. 200ff; Schnell, Hill & Esser, 2011, S.146ff). Nach Lienert und Raatz (1998) lauten diese drei Formen:

Inhaltliche Validität

Wie der Name schon vorwegnimmt, befasst sich diese Form mit dem Inhalt. Es wird bei der Überprüfung dieser Methode genau darauf geachtet, ob alle wichtigen Punkte des Inhalts in der Verarbeitung behandelt wurden (vgl. Raithel, 2008).Da die Inhaltsvalidität eines Tests weder nummerisch noch durch andere objektiven Kriterien bestimmt werden kann, handelt es sich bei der Inhaltsvalidität nicht um ein Gütekriterium für einen Test, sondern eher um eine Zielvorgabe oder, besser gesagt, um eine Idee.

Kriteriumsvalidität

In dieser Form vergleicht man das Testergebnis einer Stichprobe mit einem externen Kriterium, welches bei der Erhebung diese Tests nicht einbezogen wurde. (vgl. Lienert & Raatz, 1998) Die Anwendung der Kriteriumsvalidierung wird aber stark dadurch eingeschränkt, dass in den meisten Fällen kein adäquates externes Kriterium gefunden werden kann, das einen Einfluss auf das getestete Merkmal hat.

Konstruktvalidität

Man spricht von Konstruktvalidität, wenn möglichst alle Dimensionen eines Konstrukts oder eines Begriffes erfasst sind (vgl. Lienert & Raatz, 1998). Für das bessere Verständnis hat

Himme (2009) das Beispiel eines Intelligenztests gebracht mit der Frage, ob bei einem Intelligenztest wirklich das Konstrukt Intelligenz oder die Konzentrationsfähigkeit gemessen wird.

Lamnek (2005, S. 151) unterscheidet noch dazu zwischen:

- Augenscheinvalidität
- Expertenvalidität
- Kriteriumsvalidität
- Vorhersagevalidität
- Validität bekannter Gruppen
- Konstruktvalidität

Um bei der vorliegenden Arbeit eine hohe Validität zu erlangen, ist wie bei der Reliabilität auf die BMZI Items zurückgegriffen worden.

5.7.3 Faktorenanalyse der Motivitems und Subskalen

Ein unverzichtbares Gütekriterium bei der Analyse eines Fragebogens ist die Faktorenanalyse, an der anschließend die Reliabilität geprüft wird.

Die Faktorenanalyse wird nach Bühl (2008, S. 509) wie folgt definiert: „Die Faktorenanalyse ist ein Verfahren, das eine größere Anzahl von Variablen anhand der gegebenen Fälle auf eine kleinere Anzahl unabhängiger Einflussgrößen, Faktoren genannt, zurückführt."

Eine andere Definition lautet: „Die Faktorenanalyse führt eine größere Anzahl von Variablen auf eine kleinere Anzahl voneinander unabhängiger Einflussgrößen, Faktoren genannt, zurück. Grundlage der Berechnungen ist die Korrelationsmatrix zwischen den Variablen" (Zöfel, 2002, S.163).

Man unterscheidet auch zwischen konfirmatorischer und der explorativer Faktorenanalyse. Als konfirmatorische Faktorenanalyse bezeichnet Raithel (2013) ein Verfahren, das Konstrukte, die bereits theoretisch bewiesenes sind, mit einer gewissen Anzahl an Faktoren vergleicht und überprüft.

Von einer explorativen Faktorenanalyse wird gesprochen, wenn die Anzahl der Faktoren/ Kategorien noch nicht definiert wurden (vgl. Sedlmeier & Renkewitz, 2013). Laut Eid et al. (2013, S. 858) wird diese Art von Faktorenanalyse eingesetzt, wenn die Frage beantwortet werden soll, „wie viele Faktoren gebraucht werden, um die Zusammenhangsstruktur der manifesten Variablen zu erklären, und /oder welche manifesten Variablen auf welche latenten Variablen zurückgeführt werden können."

Der Hauptteil dieser Arbeit befasst sich mit der Erhebung der Motive zum Basketball. Mit Hilfe der oben definierten Faktorenanalyse wurden diese Skalen ausgewertet und untersucht.

In dem Fragebogen für diese Arbeit sind sowohl die Items des BMZI als auch die Items, die speziell für den Sport Basketball entwickelt worden sind, und Items, die schon in anderen Fragebögen für eine spezielle Sportart entwickelt wurden, eingearbeitet worden. Diese neu entwickelten Items wurden noch im Gegensatz zu den Items des BMZI, die schon als wissenschaftlich gelten, in eine vorläufige Subskala eingeteilt. Diese Items mussten aber noch auf ihre Wissenschaftlichkeit geprüft werden.

Dadurch, dass die BMZI-Items bereits als wissenschaftlich gelten, wurde an diesen schon eine Faktorenanalyse durchgeführt. Überprüft wurde, ob sich diese Items nun schon in anderen Faktoren/Kategorien befanden oder in Kategorien zusammengefasst wurden und die 7 Subskalen einen Bezug zum Basketball haben.

Danach wurde an allen 75 Motiven, denen des BMZI und den neu entwickelten Items, eine explorative Faktorenanalyse durchgeführt. Die 75 Items wurden noch in 13 Subskalen unterteilt. Ziel der Analyse war es also herauszufinden, ob bestimmte Motive in Kategorien zusammengefasst werden können oder einzelne Items, die sich nicht für die Überprüfung eigenen, herausgenommen werden können.

5.8 Feedback der TeilnehmerInnen

Wie in der Beschreibung des Fragebogens erwähnt, könnten die TeilnehmerInnen der Untersuchung am Ende des Fragebogens ein Feedback zum Fragebogen abgeben. In dem nun folgenden Kapitel wird genauer auf diese Rückmeldungen der TeilnehmerInnen eingegangen. In der Folge werden einige Beispiele solcher Rückmeldungen dargestellt.

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

TN 38: „*Eigentlich weiss ich selbst nicht warum ich überhaupt noch spiele. Die einzigen Gründe, die mir wirklich einfallen sind Gewohnheit und um mein Gewicht zu halten."*

TN 55: „*Bei aufzählen der Ligen (erste Seite) fehlt die Mixed Basketball League ;)."*

TN 67: „*positive Erfahrung: mein coach. eine tolle frau die sehr inspierend war ach das gemixte trainieren war toll. nur mädchen trainings waren eher langweilig.*

TN 103: *„Vielleicht die Frage: Was bedeutet es dir Basketball zu spielen?"*

TN 88: *„Ball is life"*

Sonstige Anmerkungen zum Fragebogen:

TN 05: *„Es kommen ein paar Fragen zweimal vor.Und i denke das meine Beziehung zu Basketball trotz all die Fragen nicht klar zu erkennen ist,deswegen schreib i noch ein paar Wörter darüber:Basketball ist etwas besonderes für mich,ich benutze es nicht um Frust oder Stress abzubauen dafür ist laufen da,oder Bodybuilding.Basketball ist ein höheres Nivo, ist ehe wie Selbstverwirklichung für mich."*

Verständlichkeit:

Die Probanden und Probandinnen sollten in diesem Teil des Fragebogens die Verständlichkeit der Fragen anhand einer Skala bewerten. Die Skale reichte von 1 „gar nicht verständlich" bis 5 „sehr verständlich". Die Auswertung erbrachte dann folgendes Ergebnis:

Tab. 6: Verständnis des Fragebogens

		Häufigkeit	Prozent
Gültig	1 = wenig verständlich	5	2,8
	2	1	,6
	3	6	3,3
	4	46	25,4
	5 = sehr verständlich	123	68,0
	Gesamt	181	100,0

Länge des Fragebogens:

Wie bei der Frage nach der Verständlichkeit, konnten die Befragten auch bei der Frage nach der Länge anhand einer Skala, die wieder von 1 „zu lange" bis 5 „zu kurz" ging, die Länge des Fragebogens bewerten.

Tab. 7: Länge des Fragebogens

		Häufigkeit	Prozent
Gültig		9	5,0
	1 = zu lange	7	3,9
	2	40	22,1
	3	110	60,8
	4	13	7,2
	5 = zu kurz	2	1,1
	Gesamt	181	100,0

5.9 Datenauswertung

Für die Sammlung der Daten wurde die Open-Soure Software „Limesurvey" verwendet. Diese hat den großen Vorteil, dass die Daten direkt von „Limesurvey" in das Windows Programm Excel oder in ein anderes Statistikprogramm übertragen werden konnten. Für diese Arbeit wurde das Programm SPSS 24 Windows für die Auswertung verwendet. Dabei wurden kleine formale Änderungen und folglich auch Anpassungen der Skalenniveaus und der Variablentypen vorgenommen. Das Signifikanzniveau wurde dann auf $p<0,05$ festgelegt.

Die durch den Fragebogen erhobenen soziodemographischen Daten wurden durch die deskriptivstatistische Datenanalyse analysiert, um die absoluten und relativen Häufigkeiten mit Prozentangaben darstellen zu können.

Die Hypothesen, die zur Beantwortung der Forschungsfrage aufgestellt wurden, werden mit Hilfe unterschiedlicher Signifikanztests verwendet. Laut Bender, Lange & Ziegler (2002) sind die Anzahl der zu analysierten Stichproben, der Abhängigkeitsstatus dieser Stichproben sowie das Messniveau und die Verteilung der zu analysierenden Zielvariable ausschlaggebend für die Wahl des Tests. Aus diesem Grund wurden dann folgende Tests verwendet:

Für die Zusammenhangsprüfung:

- *Pearson´s r* bzw. *Spearman* (inkl. zweiseitiger Signifikanztest) zur Korrelationsüberprüfung zwischen den Motiven und verschiedenen Variablen.

Für die Unterschiedsprüfung:

- *T-Test für unabhängige Stichproben* zur Überprüfung der Motive in Bezug auf eine bestimmte Variable.

Für die Einflussprüfung:

- *Einfaktorielle Varianzanalyse* (ANOVA) zur Überprüfung des Einflusses einer unabhängigen auf eine abhängige Variable.

6 Ergebnisse der Studie

Zuerst werden in diesem Teil die soziodemographischen Daten, die zu Beginn des Fragebogens erhoben wurden, vorgestellt. Es wurde nach dem Geschlecht, dem Alter und der höchst abgeschlossenen Ausbildung gefragt. Im Anschluss wurde gefragt, wie häufig, in welchem Ausmaß und mit welcher Intensität trainiert wird und auch in welchem Bundesland der Sport ausgeübt wird.

6.1 Ergebnisse der Faktorenanalyse

Alle Gütekriterien, die zur Sicherung der Qualität dieser Arbeit beitragen, wurden schon im Kapitel „Gütekriterien und Qualitätssicherung“ angeführt und vorgestellt. Ein solches Gütekriterium war die Überprüfung der BMZI-Motivskalen und der ergänzten Items. Durchgeführt wurde diese Überprüfung mit Hilfe der Faktorenanalyse. Die Ergebnisse dieser Analyse werden nun im Weiteren vorgestellt.

6.1.1 Überprüfung der BMZI-Items

Der erste Schritt der Überprüfung war, dass eine explorative Faktorenanalyse an den Items mit Hilfe einer rotierenden Komponentenmatrix (Varimax Rotation), durchgeführt wurde. Der Grund dafür war, dass der Zusammenhang der wissenschaftlich fundierten BMZI-Items mit den Antworten der TeilnehmerInnen überprüft werden sollte .Dabei kam es zu einer Extraktion, basierend auf dem Eigenwert größer 1 und der Überprüfung der Ladungen der 26 Items. Folgenden acht Kategorien werden die Items des BMZI nach Lehnert et al (2011) zugeordnet:

- „Kontakt“,
- „Ablenkung/Katharsis“,
- „Fitness/Gesundheit“,
- „Figur/Aussehen“,
- „Ästhetik“,
- „Aktivierung“,
- „Wettkampf/Leistung“ und
- „Natur“.

Das Ergebnis der in dieser Arbeit durchgeführten Faktorenanalyse ergab - wie Tabelle 6 zu entnehmen ist - eine Zuordnung der Items zu sieben verschiedenen Kategorien.

Tab. 8: Zuordnung der Items des BMZI zu 6 Komponenten

Komponenten	Faktor	Item Ladung
1 Ablenkung/Katharsis	... um Stress abzubauen.	0,768
	... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	0,748
	... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	0,720
	... um mich zu entspannen.	0,716
	... weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	0,693
	... um neue Energie zu tanken.	0,514
2 Kontakt	... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	0,789
	... um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	0,750
	... um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.	0,746
	... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	0,687
	... um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	0,685
3 Fitness/Gesundheit	… um mein Gewicht zu regulieren	0,880
	... um abzunehmen.	0,865
	... wegen meiner Figur.	0,802
	... vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	0,560
4 Wettkampf/Leistung	... weil ich im Wettkampf aufblühe.	0,868
	... um mich mit anderen zu messen.	0,805
	... wegen des Nervenkitzels.	0,754
	... um sportliche Ziele zu erreichen.	0,736
5 Ästhetik	... weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	0,812
	... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	0,707
	... vor allem aus Freude an der Bewegung.	0,628
6 Natur	... um Sport in der Natur zu treiben.	0,894
	... um an der frischen Luft zu sein.	0,878
7 Figur/Aussehen	... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	0,754
	... vor allem um fit zu sein.	0,654

In weiterer Folge wurde eine Reliabilitätsanalyse der sieben Komponenten mit den jeweiligen zugehörigen Items durchgeführt (siehe Tabelle 9). Die Items des BMZI weisen für die

einzelnen Faktoren mit einem Cronbachs Apha Koeffizienten von 0,629 bis 0,859 und einem Gesamtwert von allen 26 Items mit 0,890 eine gute interne Konsistenz auf. Nur die Kategorie Ästhetik wies einen Wert von unter 0,8 auf. Trotzdem lagen die Werte über dem festgelegten Mindestwert.

Tab. 9: Ergebnisse der Reliabilitätsanalyse beim BMZI

Faktor	Cronbach Alpha Koeffizient	Itemanzahl
1	0,849	6
2	0,843	5
3	0,851	4
4	0,829	4
5	0,639	3
6	0,859	2
7	0,807	2
GESAMT	0,890	26

Zusammenfassend ist zu sagen, dass nichts gegen die Beibehaltung der 7 Kategorien, die von Lehnert et al. (2011) festgelegt wurden, spricht. Der Grund dafür ist, dass die Items sowohl aus statistischer Sicht als auch vom Inhalt her zu den schon zuvor festgelegten Kategorien passen.

6.1.2 Überprüfung des erweiterten Itempools

Bei der Erstellung des Fragebogens sind neben den übernommen BMZI-Items auch noch andere Items erstellt worden, die sich speziell auf den Sport Basketball beziehen. Neben den speziell für Basketball formulierten Items wurden auch zu einem gewissen Teil Items aus anderen Fragebögen übernommen. Aus den 49 neu erstellten Items und den Items des BMZI ergab sich dann eine Anzahl von 76 Items für den Itempool. Die Items wurden nun mit Hilfe einer explorativen Faktorenanalyse (Varimax Rotation) mit einem Eigenwert von größer 1, überprüft. Ziel dieser Analyse war es, inhaltliche und statistische Gemeinsamkeiten oder Unterschiede der Items mit bzw. zu den Faktoren des BMZI herauszufinden. Bei der Analyse wurden zuerst alle Faktorenladungen, die einen Wert von unter 0,30 hatten, ausgeschlossen und alle Items, die zumindest zwei Fremdladungen aufweisen, herausgenommen. Die folgenden 10 Items mussten deshalb entfernt werden:

(1) … um meinen Körper besser kontrollieren zu können.
(2) …weil das Lernen neuer Spiel- bzw. Bewegungsabläufe eine Herausforderung ist, der ich mich gerne stelle.
(3) …weil meine Charaktereigenschaften dabei voll zur Geltung kommen.

(4) … um durch den Trainingsplan meine Woche zu ordnen.
(5) …weil ich dafür nicht Mitglied in einem Verein sein muss.
(6) ... weil das Verletzungsrisiko bei dieser Sportart niedrig ist als bei anderen.
(7) …weil es ein relativ günstiger Sport ist.
(8) … um meine körperlichen Voraussetzungen optimal nützen zu können.
(9) …weil es in meiner Familie Tradition hat.
(10) …um meine Selbstkontrolle zu steigern.

Aus den übrigen 66 Items konnten 13 Komponenten mit verschiedenen Itemzuordnungen extrahiert werden.
Die Zuordnungen der Items zu den Komponenten ist Tabelle 10 zu entnehmen. Einigen Items wurde eine nicht sehr hohe Itemladung zugewiesen. Dies trifft zum Bespiel auf das Item „um etwas zu haben, auf dass ich mich am Wochenende freuen kann (Match).“ zu. Dieses erzielte die niedrigste Ladung mit einem Wert von 0,382. Da dieses Item jedoch inhaltlich gut in die Kategorie „Kontakt“ passt, wurde dieses beibehalten. Weiters erzielten auch die Items „... weil Basketball eine optimale Mischung zwischen einfachen und anspruchsvollen Bewegungsabläufen darstellt“, „... weil Basketball eine sehr faire Sportart ist mit genauen Regeln.“, „... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.“ und „…weil ich auch alleine trainieren und mich verbessern kann.“ der Kategorie „Anforderung/Durchführbarkeit keinen Wert über 0,5. Aufgrund der inhaltlichen Zugehörigkeit wurden auch diese Items beibehalten. Einen Wert unter 0,5 wurde auch den Items „… um meinen Körper zu stärken“ und „... vor allem um fit zu sein.“ Zugewiesen. Da diese beiden inhaltlich sehr gut zur Kategorie „Gesundheit/Fitness/Aussehen“ gehören wurden auch diese Items beibehalten. In der Kategorie „Ablenkung/Flow“ laden auch zwei Items („... um neue Energie zu tanken.“ Und „...um (in einem Zustand des Flows) vollkommen im Training aufzugehen.“) unter 0,5. Aufgrund der inhaltlichen Zughörigkeit wurden auch diese Items beibehalten. Weiters luden die drei Items „… um das Gefühl zu erfahren, etwas geleistet zu haben.“, „… um meine sportlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten unter Beweis zu stellen.“ und „…um Selbstvertrauen zu gewinnen.“ nicht über 0,5 und wurden trotzdem inhaltlich der Kategorie „Wettkampf/Leistung“ zugeordnet. Weiters laden die Items „... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet“, „… weil mich Basketball schon beim Zusehen begeistert.“ und „… wegen dem Glücksgefühl während dem Spielen.“ aus der Kategorie „Ästhetik/Sportmaterial/Aktivierung“ unter einem Wert von 0,5. Aufgrund der inhaltlichen Zugehörigkeit wurden diese ebenso beibehalten.

Tab. 10: Erweiterte Itemskala nach Faktorenanalyse

Faktor	Ich spiele Basketball weil…	FL
Ästhetik/Sportmaterial/ Aktivierung Anzahl: 10	• ...weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe zu machen.	0,740
	• …weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	0,696
	• ...weil ich den Ball als Spielgerät attraktiv finde.	0,688
	• …um den Ball auf verschiedene Arten spielen zu können (z.B.: passen, werfen, dribbeln, blocken,…)	0,650
	• ...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	0,629
	• …weil mich die Präzision der Technik begeistert.	0,626
	• ... vor allem aus Freude an der Bewegung.	0,587
	• … wegen dem Glücksgefühl während dem Spielen.	0,458
	• ... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet	0,443
	• … weil mich Basketball schon beim Zusehen begeistert.	0,439
Wettkampf/Leistung Anzahl: 10	• ... weil ich im Wettkampf aufblühe.	0,802
	• ... um mich mit anderen zu messen.	0,789
	• … weil mich die direkte Auseinandersetzung mit dem Gegner reizt.	0,759
	• … um andere zu besiegen.	0,690
	• ... wegen des Nervenkitzels.	0,643
	• …um Verantwortung zu übernehmen und meinen Teil zum Teamerfolg beizutragen.	0,634
	• ... um sportliche Ziele zu erreichen.	0,590
	• … um das Gefühl zu erfahren, etwas geleistet zu haben.	0,497
	• … um meine sportlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten unter Beweis zu stellen.	0,497
	• …um Selbstvertrauen zu gewinnen.	0,497
Ablenkung/Flow Anzahl: 10	• … um dem Alltag zu entfliehen.	0,769
	• ... weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	0,743
	• ... um Stress abzubauen.	0,733
	• ... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	0,720
	• ... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	0,650
	• ... um mich zu entspannen.	0,636
	• ...um in einen Zustand zu kommen indem alles herum keine Rolle spielt.	0,583
	• ...um (in einem Zustand des Flows) vollkommen im Training aufzugehen.	0,411
	• ...weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind.	0,571
	• ... um neue Energie zu tanken.	0,475
Gesundheit/Fitness/ Aussehen Anzahl: 6	• ... um mein Gewicht zu regulieren.	0,869
	• ... wegen meiner Figur	0,782
	• ... vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	0,576
	• … um meinen Körper zu stärken	0,495
	• ... vor allem um fit zu sein.	0,474

	• ... um abzunehmen	0,833
Identität/Anerkennung Anzahl: 6	• … um vom Trainer gelobt zu werden.	0,750
	• …weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte.	0,703
	• … um von Teamkollegen gelobt zu werden.	0,683
	• … um Anerkennung zu bekommen.	0,627
	• …um in einer bestimmten Gruppe akzeptiert zu werden.	0,621
	• …um mich zu präsentieren.	0,605
Natur/Spontanität Anzahl: 3	• ... um an der frischen Luft zu sein.	0,815
	• ... um Sport in der Natur zu treiben.	0,801
	• …weil spontan ausführbar.	0,624
Kontakt Anzahl: 3	• ... um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.	0,807
	• ... um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	0,718
	• …um etwas zu haben, auf dass ich mich am Wochenende freuen kann (Match).	0,382
Anforderung/ Durchführbarkeit Anzahl: 5	• ...weil beim Training meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im Einklang sind.	0,591
	• ... weil Basketball eine optimale Mischung zwischen einfachen und anspruchsvollen Bewegungsabläufen darstellt.	0,497
	• ... weil Basketball eine sehr faire Sportart ist mit genauen Regeln.	0,466
	• ... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	0,446
	• …weil ich auch alleine trainieren und mich verbessern kann.	0,414
Vorbild Anzahl: 3	• …weil mich ein/e bestimmte/r Basketballer/in beeindruckt.	0,760
	• ...weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte wie die Sportler/Sportlerinnen auf der Spielkonsole und im Video	0,730
	• …weil ich so spielen möchte wie die Basketballer/innen im Fernsehen.	0,624
Gruppenzugehörigkeit Anzahl: 4	• …weil alle meine Freunde spielen.	0,744
	• ... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	0,618
	• ... um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	0,564
	• ... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	0,550
Beruf Anzahl: 2	• ...um den Sport zu meinem Beruf zu machen.	0,818
	• …um damit Geld zu verdienen.	0,776
Alltagstauglichkeit Anzahl: 2	• …weil ich Wetter/Jahreszeiten unabhängig bin (ich kann in der Halle wie auch draußen spielen)	0,645
	• …weil ich nicht viel brauche um spielen/trainieren zu können (Ball, Korb, einen Mitspieler)	0,627
Lifestyle Anzahl: 2	• …weil mich der spezielle Kleidungsstil gefällt.	0,737
	• …weil mir der Lifestyle der Basketballer/innen gefällt.	0,629

In weiterer Folge erfolgte eine Reliabilitätsanalyse der zu den 13 Kategorien zugehörigen Items sowie eine Analyse aller Items (Cronbachs Alpha = 0,946). Dabei erzielte die Kategorie „Alltagstauglichkeit“ den geringsten Wert mit 0,621. Alle anderen Komponenten erreichten jedoch einen Wert zwischen 0,676 und 0,894, was auf eine hohe interne Konsistenz schließen lässt.

Die Ergebnisse der Reliabilitätsanalyse sind Tabelle 11 zu entnehmen.

Tab. 11: Reliabilitätsanalyse aller 13 Faktoren

Faktoren	Cronbach Alpha Koeffizient	Anzahl der Items
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	0,860	10
Wettkampf/Leistung	0,894	10
Ablenkung/Flow	0,891	10
Gesundheit/Fitness/Aussehen	0,864	6
Identität/Anerkennung	0,854	6
Natur/Spontanität	0,836	3
Kontakt	0,737	3
Anforderung/Durchführbarkeit	0,690	5
Vorbild	0,789	3
Gruppenzugehörigkeit	0,795	4
Beruf	0,805	2
Alltagstauglichkeit	0,621	2
Lifestyle	0,676	2
Gesamt	0,946	66

6.2 Soziodemographische Daten

In diesem Kapitel werden die soziodemographischen Daten der an der Befragung teilgenommenen BasketballspielerInnen aufgezeigt. Zu diesen soziodemographischen Daten gehören das Alter, das Geschlecht sowie der höchste schulische Abschluss. Noch dazu wird nach basketballspezifischen Aspekten gefragt wie Ausübungsdauer, Eigenkönnen, Dauer einer Trainingseinheit, Intensität, Bundesland, Trainingsort, welche Variante von Basketball, aktuelle Liga, Wettkampfteilnahme.

6.2.1 Geschlecht

Es haben insgesamt 181 Personen an der Umfrage teilgenommen, zwei Personen wurden nicht berücksichtigt, da sie angegeben haben, sich nur durch den Fragebogen geklickt zuhaben. Von den übrigen 179 waren 58 weiblich und 121 männlich.

Tab. 12: Geschlechterverteilung

Geschlecht		Häufigkeit	Prozent
Gültig	**weiblich**	58	32,4
	männlich	121	67,6

	Gesamt	179	100,0

6.2.2 Alter

Die Überprüfung des Alters ergab, dass das durchschnittliche Alter der BasketballspielerInnen in Österreich bei 26,02 Jahren, also ziemlich genau bei 26 Jahren liegt. Die jüngste Person, die an der Umfrage teilgenommen hat, war 13 Jahre alt; der älteste Basketballer war 62 Jahre. Dadurch ergibt sich ein Altersunterschied von 49 Jahren zwischen der jüngsten Teilnehmerin und dem ältesten Teilnehmer. Das zeigt nicht nur, dass Basketball ein Sport für jedes Alter ist, sondern auch, dass mehrere Generationen an dieser Befragung teilgenommen haben und dadurch die Auswertung des Fragebogens noch interessanter wird.

Tab. 13: Altersverteilung der Teilnehmer/innen (n=179)

Alter in Jahren	Häufigkeit	Prozent
<=18	29	16,20
19-29	106	59,22
30=>	44	24,58
Gesamt	179	100

Die größte Gruppe stellt mit Abstand die der 19- bis 29-Jährigen dar, die 59,22 % der Befragten ausmachen. Interessant ist, dass die Gruppe 30+ doch deutlich größer war als die Gruppe der unter 18-Jährigen. Bei der Auswertung der Daten ist mir auch aufgefallen, dass esr bei der Befragung eine große Gruppe (13 Personen) an über 40-Jährigen gab.

6.2.3 Bildungsgrad

Die Probanden und Probandinnen wurden dann als Nächstes zu ihrer höchsten abgeschlossenen Schulbildung befragt.

Tab. 14: Bildungsgrad der Teilnehmer/innen (n=179)

Höchste abgeschlossene Ausbildung?	Häufigkeit	Prozent
Sonstiges	5	2,8
Pflichtschule	15	8.4
Lehre	8	4,5
Berufsbildende Schule ohne Matura	3	1,7
Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)	36	20,1
Allgemeinbildende höhere Schule	57	31,8
Fachhochschule	16	8,9

Universität	39	21,8
Gesamt	**179**	**100,0**

Die Gruppe der Absolventen einer allgemeinbildenden höheren Schule stellte mit 31,8 % (57 Personen) mit Abstand die größte Gruppe der TeilnehmerInnen dar. Mit 21,8 % (39 Personen), also genau 10 % weniger als die Gruppe mit AHS-Abschluss, war die Personengruppe mit einem Universitätsabschluss am zweitgrößten. Danach folgte die Gruppe der Absolventen von berufsbildenden Schulen mit Matura mit 20,1 % (36 Personen). Mit 8,9 % (16 Personen) stellten die Personen mit Fachhochschulabschluss die viertgrößte Gruppe dar. Erst jetzt kommt die Gruppe "Pflichtschule" mit 8,4 % (15 Personen). Sie ist die der Gruppe, die keine Matura hat. Der Gruppe der "Pflichtschulen" folgt die Gruppe der BasketballspieleInnen, die eine Lehre abgeschlossen hat, mit 4,5 % (8 Personen). Mit 2,8 % (5 Personen) und 1,7 % (3 Personen), landen die Gruppen Sonstiges und "berufsbildende Schule ohne Matura" auf dem vorletzten und letzten Platz. Bei "Sonstiges" haben die TeilnehmerInnen noch Kolleg, Leistungssport Schule Basketball, pädagogische Hochschule angegeben. Eine Person hat keine Angabe zur schulischen Ausbildung gemacht.

6.3 Ausübung der Sportart

6.3.1 Ausübungsdauer

Bei diesem Abschnitt sollte erhoben werden, wie viele Jahre die TeilnehmerInnen die Sportart Basketball schon ausüben. Der statistische Mittelwert ist 13,41 Jahre; der häufigste gewählte Wert war 15 Jahre. Zwischen der geringsten Dauer der Ausübung von einem Jahr bis zur höchsten Dauer von 42 Jahren liegt eine Spanne von 42 Jahren.

Die folgende Tabelle soll die erfassten Daten übersichtlich darstellen.

Tab. 15: Ausübung des Basketballs in Jahren (n=179)

Ausübung in Jahren	Häufigkeit	Prozent
</=5	24	13,41
6-11	58	32,40
12-17	56	31,28
18-23	23	12,85
24-29	7	3,91
30-35	5	2,79
36=>	6	3,35
Gesamt	**179**	**100**

Aus der oben angeführten Tabelle ist zu erkennen, dass 87% der TeilnehmerInnen schon länger als 5 Jahre Basketball spielen. Ungefähr 10% der Befragten, können sogar auf einen zumindest 24-jährige Basketballvergangenheit zurückblicken. Die Gruppe die zwischen 6-11 Jahren lang Basketball spielt, ist hier die Größe Gruppe mit 32,40%, obwohl die Gruppe die schon 12-17 Jahre mit 31,28% fast gleichstark ist.

6.3.2 Monate im Jahr

Im Durchschnitt spielen die Befragten in 9,5 Monaten im Jahr Basketball.

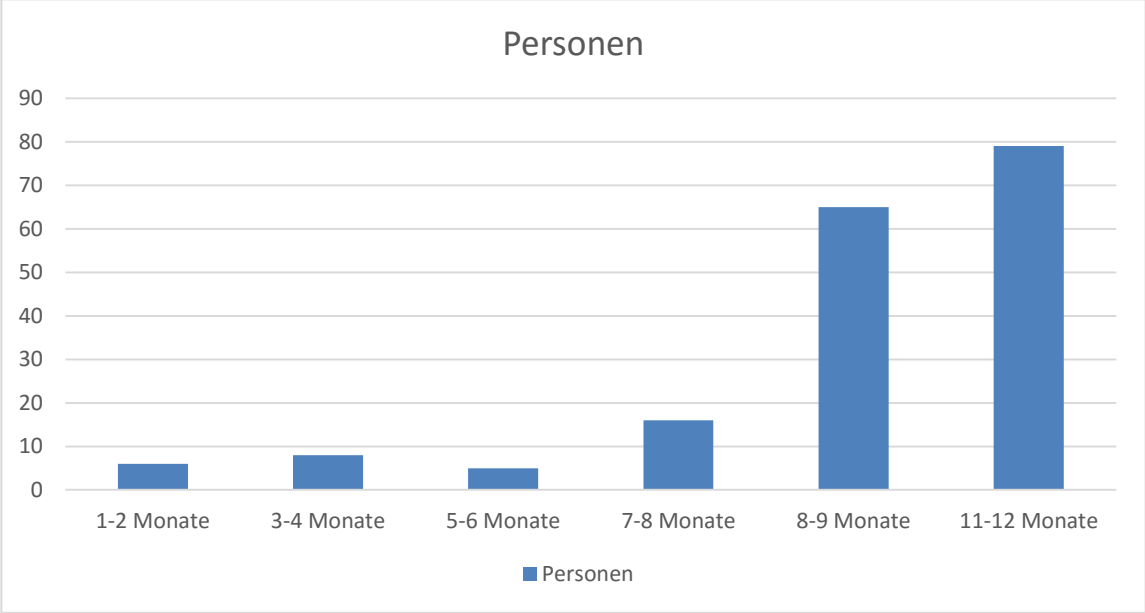

Abb. 11: Wie viele Monate im Jahr Basketball gespielt wird (n=179)

An der Grafik ist zu erkennen, dass ein Großteil der Personen, die in Österreich Basketball spielen, den Sport ganzjährig betreibt.

6.3.3 Einheiten pro Woche

Wie viel Einheiten pro Woche die einzelnen Personen trainieren, soll nun die folgende Grafik zeigen.

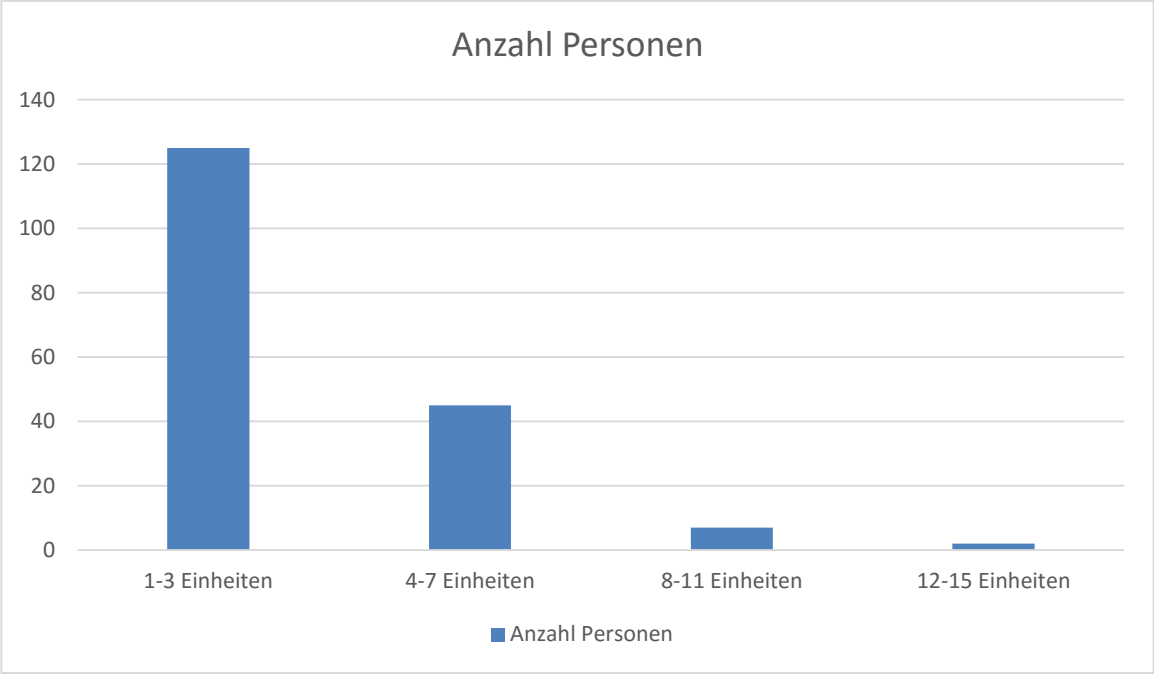

Abb. 12: Einheiten pro Woche (n=179)

Aus der Grafik lässt sich herauslesen, dass die meisten TeilnehmerInnen ein- bis dreimal die Woche Basketball spielen. Die Berechnung Mittelwert hat ergeben, dass die Befragten im Durschnitt 3,02, fast genau dreimal die Woche Basketball trainieren/spielen.

6.3.4 Dauer einer Einheit und Intensität

Die Berechnung des Mittelwerts für die Dauer einer Einheit ergab 95,64 Minuten; das Spiel wird meistens mit hoher Intensität betrieben. Der niedrigste Wert bei der Dauer einer Einheit war 25 Minuten. Das haben 12 Personen angegeben. Der höchste Wert war 220 Minuten. Die größte Gruppe, wie die Abbildung 13 zeigt, stellt die Gruppe von Personen dar, die zwischen 60-90 Minuten trainiert. Dies haben 155 Personen angegeben, was 86,59% der Befragten ausmacht. Die kleinste Gruppe wird von Gruppe der Personen gestellt, die länger als 90 Minuten trainieren. Dies gaben nur 9 Personen an.

Tab. 16: Einheiten pro Woche in Minuten

Einheiten pro Woche		Häufigkeit	Prozent
Minuten	25	12	6,7
	30	2	1,1
	40	1	,6
	50	2	1,1
	60	6	3,4
	70	1	,6
	75	1	,6

	80	3	1,7
	90	79	44,1
	100	12	6,7
	110	4	2,2
	120	49	27,4
	130	2	1,1
	150	1	,6
	160	1	,6
	180	4	2,2
	220	1	,6
	Gesamt	179	100,0

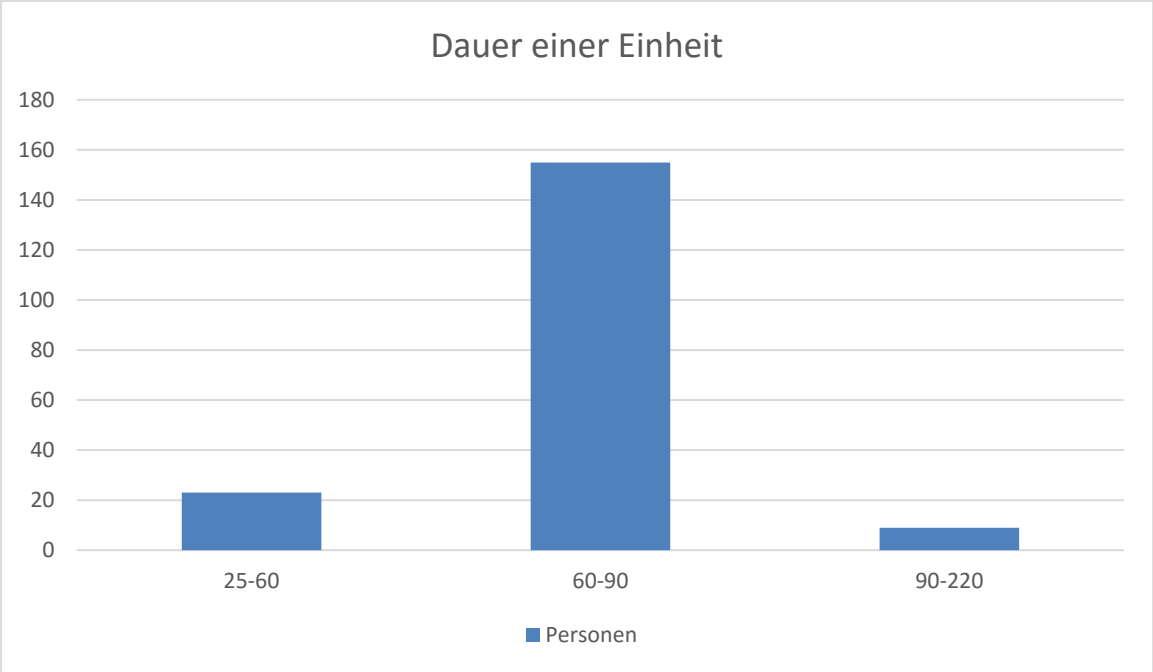

Abb. 13: Trainingsdauer in Minuten (n179)

Die Berechnung des Mittelwertes der Intensität hat ergeben, dass die TeilnehmerInnen mit einer Intensität von 2,46 (SD: 0,656) trainieren. Wie aus der untenstehenden Tabelle ersichtlich, haben 99 Personen angegeben, mit hoher Intensität, 64 Personen, mit mittlerer Intensität und 16 Personen, mit niedriger Intensität zu trainieren.

Tab. 17: Intensität einer Einheit

Intensität		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Mit niedriger Intensität	16	8,9
	Mit mittlerer Intensität	64	35,8
	Mit hoher Intensität	99	55,3
	Gesamt	179	100,0

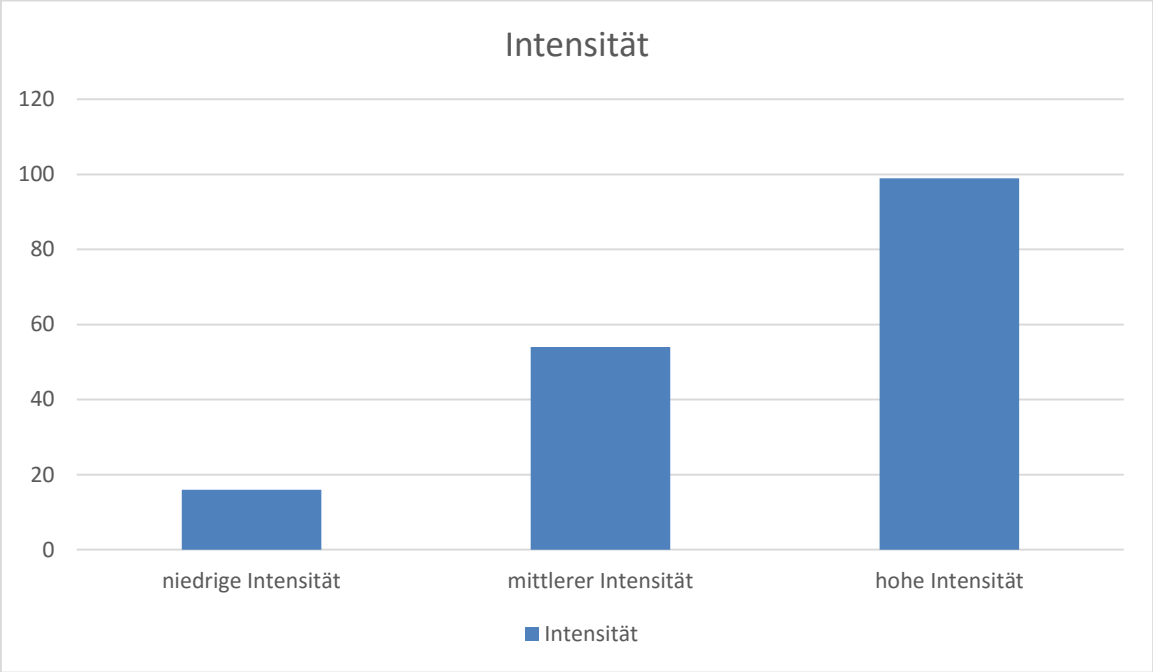

Abb. 14: Intensität einer Einheit. Anzahl der Personen (n179)

6.3.5 Bundesland

Bei dieser Frage sollten die TeilnehmerInnen angeben, in welchem Bundesland sie der Sportart Basketball nachgehen. Für Personen, die zwar in Österreich leben, aber Basketball im Ausland spielen, gab es noch das Feld mit der Antwortmöglichkeit “ich spiele Basketball nicht in Österreich”. Die Ergebnisse der Auswertung werden in der unten angeführten Tabelle sichtbar.

Tab. 18: Bundesland, in dem die Teilnehmer/innen wohnen (n=179)

Bundesland	Antworten	Prozent der Fälle
Burgenland	48	26,8
Wien	68	38,0
Niederösterreich	37	20,7
Oberösterreich	8	4,5
Salzburg	7	3,9
Vorarlberg	4	2,2
Tirol	1	0,6
Kärnten	3	1,7
Steiermark	20	11,2
Nicht in Österreich	9	5,0
Gesamt	**179**	**114,6**

Aus der Tabelle ist ersichtlich, dass die meisten Personen, die diesen Fragebogen ausgefüllt haben, in Wien (38%) Basketball spielen. Auf den Plätzen zwei und drei folgen das Burgenland mit 26,8%, gefolgt von Niederösterreich mit 37%. Was auch erkennbar ist, ist, dass der Fragebogen im Westen Österreichs nur sehr spärlich ausgefüllt wurde und die Erhebung dadurch mehr den Osten Österreichs betrifft.

6.3.6 Liga

Hier sollen die TeilnehmerInnen angeben, in welcher Liga oder Spielklasse sie spielen. Vorweg muss gesagt werden, dass nicht alle bestehenden Ligen, die es in Österreich gibt, als Antwortmöglichkeit zur Verfügung gestellt wurden. Es gab auch nicht die Möglichkeit, etwas zu ergänzen. Hingewiesen wurde ich auf diesen Fehler von einem Teilnehmer der Umfrage.

TN 55: „Beim Aufzählen der Ligen (erste Seite) fehlt die Mixed Basketball League ;)"

Die Ergebnisse lauten:

Tab. 19: Übersicht über die Ligazugehörigkeit der Befragten

		Häufigkeit	Prozent
Gültig	**Admiral Basketball Bundesliga/AWBL**	21	11,7
	2. Bundesliga	14	7,8
	Landesliga	53	29,6
	ACSL	8	4,5
	Nachwuchsliga	15	8,4
	In keiner Liga	59	33,0
	FBW	1	,6
	In einer Liga/einem Bewerb im Ausland	8	4,5
	Gesamt	179	100,0

Die größte Gruppe mit 33% (59 Personen) stellt die Gruppe der Personen dar, die nicht in einer Liga tätig sind. Danach kommt die Gruppe, die in einer Landesliga spielt. Das haben 53 Personen angeben, das sind 29,6% aller Fragebögen. Die drittstärkste Gruppe, stellt die Gruppe der ABL Spieler mit 11,7% (21 Personen) dar. Mit 8,4% (15 Personen) und 7,8% (14 Personen) folgen die Gruppen der SpielerInnen, die in einer Nachwuchsliga und in der 2. Bundesliga tätig sind. Die Gruppen ACSL und Liga im

Ausland kommen beide auf 4,5% (8 Personen). Eine Person hat angegeben, in der FWB tätig zu sein, das sind 0,6% der gesamt abgegebenen Angaben.

6.3.7 Persönliche Einschätzung des Könnens

Bei dieser Frage mussten die TeilnehmerInnen eine Selbsteinschätzung ihres Eigenkönnens abgeben. Sie konnten wählen zwischen „Anfänger/in“, „mäßig Fortgeschrittene/r (mittlere Fähigkeit)“, „Fortgeschrittene/r (höhere Fähigkeit)“ und „Experte/Expertin“.

Tab. 20: Eigenkönnen der Teilnehmer/innen (n=179)

Eigenkönnen	Häufigkeit	Prozent
Anfänger/in	8	4,5
mäßig Fortgeschrittene/r	40	22,3
Fortgeschrittene/r	91	50,8
Experte/Expertin	40	22,3
Gesamt	179	100,0

Wie aus der Tabelle ersichtlich, stuft sich ein Großteil der Befragten (78,1%) als Fortgeschrittene/r mit hoher Fähigkeit oder als Experte/Expertin ein; 40% stufen sich als mäßig Fortgeschrittene/r ein. Nur 8 Personen haben angegeben, Anfänger zu sein.

6.3.8 Variante des Basketballs

92,7% der Befragten gaben an, Teambasketball zu spielen, nur 7,3%, dass sie Streetball praktizieren.

Tab. 21: Varianten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179)

Varianten	Häufigkeit	Prozent
Teambasketball	166	92,7
Streetball	13	7,3
Gesamt	179	100,0

6.3.9 Teilnahme an Wettkämpfen

Bei diesem Punkt, wollte man von den TeilnehmerInnen wissen, ob und wenn ja, an welchen Wettkämpfen sie teilnehmen. Es wurden einige Wettkämpfe angegeben, aus denen die Befragten wählen konnten. Folgende Wettkämpfe waren vorgegeben: “Bundesliga Meisterschaft”, “2 Bundesliga Meisterschaft”, “Cup”, “Landesliga Meisterschaft”, ÖMS (U…). Es war aber auch möglich, unter dem Punkt “Sonstige” andere Bewerbe, an denen man teilnimmt, anzuführen.

Tab. 22: Übersicht über die Teilnahme an Wettkämpfen

		Häufigkeit	Prozent
Gültig	**Bundesliga Meisterschaft**	19	10,6
	2 Bundesliga Meisterschaft	13	7,3
	Cup	4	2,2
	Landes Meisterschaft	54	30,2
	ÖMS (U...)	15	8,4
	Gesamt	105	58,7
Fehlend	**System/Sonstige**	74	41,3
Gesamt		179	100,0

Was sofort auffällt ist, dass die Gruppe „Sonstige“ die größte Gruppe ist. In der Gruppe "Sonstige" sind auch diejenigen gelistet, die an keinem Wettbewerb teilnehmen.

Tab. 23: Varianten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179)

Wettbewerbsteilnahme	Häufigkeit	Prozent
JA	133	74,30
NEIN	46	25,70
Gesamt	179	100,0

74,30% der Befragten nehmen an einem Wettkampf teil, 25,70% nehmen an keinem Wettkampf teil. Abschließend zeigt die folgende Tabelle, was die Befragten bei dem Punkt „Sonstige“ als Wettkampf ergänzt haben.

Tab. 24: Varianten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179)

Sonstige Wettkämpfe		Häufigkeit	Prozent
Gültig		122	68,2
	1 . klasse	1	,6
	1. Klasse Steiermark	1	,6
	2. Klasse Herren Wien	1	,6
	ACSL	3	1,7
	Altherren	2	1,1
	ASKÖ CUp	1	,6
	Bayernliga	1	,6
	Big Sky Conference Play	1	,6
	College NCAA Division 2	1	,6
	Fanturnier	1	,6
	FBW	1	,6
	FimbA	1	,6
	FIMBA Maxibasketball EM	1	,6

	Herren 2. Klasse	1	,6
	hobby	1	,6
	Hobby	3	1,7
	Käfigmeister	1	,6
	MBL	1	,6
	MBL & ACSL	1	,6
	Mixed Basketball League (MBL) www.mbleague.at	1	,6
	ostertunier enns	1	,6
	SCIS	1	,6
	Stadtmeisterschaft	1	,6
	Tuniere	1	,6
	Unimeisterschaft	1	,6
	Wiener Meisterschaft D1	1	,6
	Wilde Kerle cup	1	,6
	Gesamt	179	100,0

6.3.10 Ausübung zusätzlicher Sportarten

Im Fragebogen wurde auch nach anderen Sportarten gefragt, die neben dem Basketball ausgeübt werden. Die TeilnehmerInnen sollten diese Sportarten angeben. Folgende Ergebnisse wurden erzielt.

Tab. 25: Weitere Sportarten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179)

Weitere Sportarten		**Häufigkeit**	**Prozent**
Gültig	**Ja**	128	71,5
	Nein	51	28,5
	Gesamt	179	100,0

Wie die Daten der Tabelle zeigen, betreiben 128 Personen (71,5%) neben dem Basketball mindestens noch eine weitere Sportart. Nur 51 (28,5%) TeilnehmerInnen gaben an, neben dem Basketball keine weitere Sportart zu betreiben. Folgende Daten bezüglich anderer Sportarten konnten erhoben werden. Mehrfachantwort war möglich.

Tab. 26: Neben Basketball ausgeübte Sportarten, Reihung nach Häufigkeit (n=179)

Sportarten	**Häufigkeit**	**Prozent der Fälle**
Fitnesstraining (Kraftsport)	81	45,30
Andere Ballsportarten (Fußball, Handball, Volleyball, etc.)	72	40,20
Skifahren	69	38,50
Laufsport	54	30,20
Snowboarden	35	19,60

Radsport	35	19,60
Rückschlagspiele	34	19,00
Bergsport (Klettern, Bergsteigen, Wandern)	31	17,30
Wassersport	25	14,00
Andere Sportart	22	12,30
Yoga, Pilates	14	7,80
Surfen (Wellenreiten, Kite- & Windsurfen)	12	6,70
Denksport	11	6,10
Langlaufen	10	5,60
Trendsportart (Freerunning, Le Parcour,...)	8	4,50
Tanzen	8	4,50
Geräteturnen, Akrobatik	6	3,40
Skateboard	5	2,80
Golf	5	2,80
Kampfsport	4	2,20
Leichtathletik	4	2,20
Gesamt	**545**	**304,6**

Aus der Tabelle ist ersichtlich, dass die Sportart, die neben den Basketball am häufigsten betrieben wird, Fitnesstraining (Kraftsport) mit 45,30% ist. Am zweihäufigsten werden andere Ballsportarten betrieben. 40,20% der BasketballspielerInnen spielen neben dem Basketball noch eine weitere Ballsportart. Danach folgten auf Platz drei, Skifahren mit 38,50% und auf Platz vier, Laufsport mit 30,20%. Mit jeweils 19,60%, kommen Snowboarden und Radsport als Nächstes in der Tabelle, dicht gefolgt von Rückschlagspielen mit 19,00%. Die Plätze 8,9 und 10 der Tabelle belegen Bergsport mit 17,30%, Wassersport mit 14,00% und andere Sportarten mit 12,30%. Die restlichen Sportarten wie Yoga, Pilates, Surfen (Wellenreiten, Kite- und Windsurfen), Denksport, Langlauf, Trendsportart (Freerunning, Le Parcour...), Tanz, Geräteturnen, Akrobatik, Golf, Skateboarding, Kampfsport und Leichtathletik erreichten einen Wert von unter 10%.

Es gab nach der Frage für die TeilnehmerInnen noch die Möglichkeit, Sportarten zu nennen, die nicht in der Auflistung aufscheinen und die sie betreiben. Hier wurden aber viele Sportarten genannt die eigentlich schon in der vorherigen Frage aufgezählt wurden. Beachvolleyball, Flag Football, Football würden in die Kategorie „Andere Ballsportarten“ gehören, Crossfit in den Bereich Fitnesstraining (Kraftsport). Insgesamt gaben 22 Personen ein Kommentar im Bereich „Sonstige“ ab.

6.4 Einstieg in die Sportart

6.4.1 Erstkontakt mit der Sportart

In diesem Abschnitt der Arbeit sollten alle Aspekte, die die TeilnehmerInnen als Erstes auf den Basketballsport aufmerksam gemacht und ihr Interesse geweckt haben, erfasst werden. Die TeilnehmerInnen wurden auch nach einem bestimmten Bild oder einer Vorstellung gefragt, die sie vielleicht hatten, als sie mit dem Basketballspielen begonnen haben. Diese Vorstellung sollten die Befragten dann kurz beschreiben, und sie sollten Auskunft darüber geben, ob das Bild, die Vorstellung bestätigt wurde.

Tab. 27: Erster Kontakt mit dem Basketball (n=179)

Erster Kontakt	Häufigkeit	Prozent der Fälle
Freunde/Bekannte	99	55,30
Familie	70	39,10
Schule	62	34,6
Medien (Fernsehen, Internet, Zeitschriften...)	23	12,80
Angebot in einem Sportverein	22	12,30
Sportveranstaltungen	19	10,6
Zufälliges Beobachten auf öffentlichen Plätzen (Park…)	12	6,70
Universität (Lehrveranstaltung, USI-Kurs)	3	1,70
Gesamt	**310**	**173,10**

Mit 55,30% am häufigsten gaben die Befragten an, dass sie durch Freunde und Bekannte auf Basketball aufmerksam geworden waren. 70 Personen (39,10%) sind durch die Familie und 34,6% durch die Schule das erste Mal mit Basketball in Kontakt gekommen. An vierter Stelle folgen dann die Medien (Fernsehen, Internet, Zeitschriften…) mit 12,80%. Dieser Punkt könnte sich aber seit der Erhebung geändert haben, da die mediale Präsenz von Basketball in Österreich gestiegen ist, hat es ja seit einem Jahr der erste Österreicher in die höchste Spielklasse (NBA) geschafft. Nach den Medien folgen Angebote in einem Sportverein mit 12,30% und Sportveranstaltungen mit 10,6%. Die beiden letzten Plätze belegen die Gruppe "Zufällig beobachtet" mit 6,70% und am letzten Platz die Gruppe "Universität" mit 1,70%.

Die Befragten hatten auch noch die Möglichkeit, unter dem Punkt „Sonstige“ andere Gründe zu nennen, durch die sie auf Basketball aufmerksam geworden sind. In der folgenden Tabelle sind diese Gründe aufgezählt.

Tab. 28: Erster Kontakt mit dem Basketball, sonstige Gründe (n=179)

Sonstige		Häufigkeit	Prozent
Gültig		173	96,6
	einer der Pioniere der 1967	1	,6
	Ich habe zuerst NBA-Karten gesammelt, was üblich war in der Schule und bei Freunden und daraufhin habe ich begonnen mich für den eigentlichen Sport zu interessiere	1	,6
	Interesse am Teamsport, Freunde, Freizeit, körperliche Fitness	1	,6
	Michael Jordan	1	,6
	Michael Jordan Hype 1997/98	1	,6
	Space Jam	1	,6
	Gesamt	179	100,0

Hier ist zu erkennen, dass Michael Jordan ein großer Faktor war bei der Verbreitung des Basketballsports. Die Antworten passen auch sehr gut zu dem in der Literatur beschriebenen Jordan-Boom in den Neunzigerjahren. Wie schon im Kapitel „Die NBA“ beschrieben, hatte die NBA in den Achtzigerjahren mit einem starken Rückgang des Interesses an Basketball zu kämpfen, und erst durch Jordan kam dann die Wende, und ein neuer Basketball-Hype wurde ausgelöst.

6.4.2 Vorstellung und Bild vom Basketball

Abb. 15: Vorstellung und Bilder vom Basketball (n=179)

Wie man in der Grafik erkennen kann, hatte ein Großteil der Befragten keine Vorstellung oder kein Bild vom Basketball (70,9%). Nur 29,1% der Befragten gaben an, ein Bild, eine Vorstellung von dieser Sportart zu haben. Diese Gruppe von 52 Personen wurde dann aufgefordert, dieses Bild oder diese Vorstellung kurz zu beschreiben. Die Antworten wurden dann in 4 Kategorien eingeteilt. In der Folge werden einige Bilder und Vorstellungen exemplarisch in den einzelnen Kategorien aufgelistet.

Tab. 29: Übersicht über die Kategorien zur Frage „Bild/Vorstellung vom Basketball“

Kategorie A	Kategorie B	Kategorie C	Kategorie D
Kontaktfreudige Sport, Spaß	Interessante Spieldynamik/ Spielidee	Psycho- physische Anforderungen	Berühmtheiten als Vorbilder, Veranstaltungen

Tab. 30: Antwortkategorie A mit dem Thema "kontaktfreudige Sportart/Spaß“

Kategorie A *"kontaktfreudige Sportart/Spaß“*
• *TN 1: „Spaß mit Freunden aus der Klasse- Ball auf Korb werfen“* • *TN 2: „Gemeinsames arbeiten in Richtung einer hochkomplexen Sportart und dabei gute Freunde zu werden und erfolgreich zu sein“* • *TN3: „ich hab erwartet das mich viele coole Mitspieler umgeben werden,das wir ein super Team bilden werden.Ganz cool und lassig :P“* • *TN4: „ich mach das nur aus spass baskeball spielen“* • *TN5: „Mannschaftssportart & Siegesrausch!“* • *TN6: „Teamsport, Meisterschaften, mit Freunden spielen“* • *TN7: „Viele Spiele, neue Freunde, hartes Training“* • *TN8:„Viel Freude mit hartem Training und noch mehr Begeisterung“* • *TN9: „Zusammenspiel eines Teams, gemeinsamer Kampfgeist und Spaß“* • *TN10: „100% TEAM-Sport“*

Anhand der Antwort ist zu erkennen, dass Spaß und Teamgeist und das Zusammen-Spielen eine große Rolle spielen bei der Vorstellung von Basketball.

Tab. 31: Antwortkategorie B mit dem Thema "Interessante Spieldynamik/Spielidee“

Kategorie B *"Interessante Spieldynamik/ Spielidee“*

- *TN 1: „A geiler Teamport der zu 2 aber auch zu 10 gespielt werden kann“*
- *TN 2: „Ballsport, Teamplay, Fitness, Spieltrieb“*
- *TN3: „dynamisch, wettkampf, teamdenken, konfrontation, schnelle bewegungen, euphorie“*
- *TN4: „Mischung aus kraft schnelligkeit und gefühl!“*
- *TN5: „team + einzelleistung!“*
- *TN6: „Zum einen war die Vorstellung von Basketball damals, dass es eine sehr spektakuläre Sportart ist (durch Dunkings, Blocks usw.) und zum anderen dass es keine langweiligen Spiele gibt, da es kein Unentschieden gibt.“*
- *TN7: „Das ein sehr intensiver und harter sport ist“*
- *TN8: „Ein Teamsport, der alle Fassetten an Fähigkeiten abdeckt.“*

Diese Kategorie greift einen sehr interessanten Punkt auf: Basketball überzeugt die Menschen durch seine Spieldynamik und Schnelligkeit und seine Spielidee, dass es z. B. kein Unentschieden gibt. Auch, dass der Teamgedanke ganz stark in der Spielidee verankert ist, kommt bei den Antworten sehr häufig vor.

Tab. 32: Antwortkategorie C mit dem Thema "Psychische und physische Anforderungen“

Kategorie C *"Psychische und physische Anforderungen“*
• *TN 1: „Athletischer Teamsport mit speziellen, unterschiedlichen Anfordungen an den jeweiligen Spielertypen“* • *TN 2: „Eine Sportart, die Geschicklichkeit und Gefühl (Wurf, Pass) mit Kraft und Ausdauer verbindet (Dribblings, Sprints, Sprünge)“* • *TN3: „Kraft, Ausdauer, Intelligenz und geistige Beanspruchung Körperbeherrschung, Zusammenarbeit im Team...“* • *TN4: „Ich wusste dass es ein körperbetonter Sport ist bei dem meine Größe geschätzt würde!“* • *TN5: „Sehr athletischer Sport bei dem vor allem Sprung- und Schnellkraft von Bedeutung sind.“* • *TN6: „Teamsport, bei dem der gesamte Körper trainiert und gleichmäßig beansprucht wird. Emotionssport, da im Basketball alles passieren kann und hohe Vorsprünge und Rückstände ohne weiteres wettgemacht werden können. Sport mit Freunden, da alle meine Freunde schon im Verein gespielt haben und ein starkes WIR-Gefühl vorhanden“*

Hier zeigt sich, dass die Befragten schon eine relativ genaue Vorstellung davon hatten, was für Voraussetzungen man mitbringen muss oder sollte, um Basketball zu spielen, und dass Basketball ein sehr dynamischer, körperbetonter Sport ist. Kraft, Ausdauer, Technik und Größe wurden als solche Kriterien angeführt.

Tab. 33: Antwortkategorie D mit dem Thema „Berühmtheiten, Vorbilder, Veranstaltungen“

Kategorie D *"Berühmtheiten, Vorbilder, Veranstaltungen“*

- *TN 1: „Erstmal in "Kontak" mit BB durch NBA-Videoas mit 10 Jahren“*
- *TN 2: „Meine Vorbilder: Michael Jordan, Tim HardawayVorstellung: mit dem Ball die verrücktesten Dinge anstellen“*
- *TN3: „NBA spieler abl spieler“*
- *TN4: „NBA war die Motivation. So zu spielen wie Michael Jordan.!“*
- *TN5: „Wie mein Vater sein.“*
- *TN6: „Wir waren Bundesliga Nachwuchs und hatten dieses Leitbild als Vorstellung.“*
- *TN7: „Ein Superstar zu werden.“*

Viele Befragen hegten den Traum, einmal so gut zu werden wie ein bestimmtes Vorbild. Die Vorstellung der NBA hatten auch sehr viele der Befragten im Kopf.

Zum Ende des Fragenpools sollten die TeilnehmerInnen noch angeben, ob die Bilder und Vorstellungen, die sie im Kopf hatten, im Laufe der Zeit bestätigt wurden oder nicht. Die Befragten konnten dies anhand einer fünfstufigen Bewertungsskala, 1 „gar nicht bestätigt“, bis 5 „völlig bestätigt“, tun.

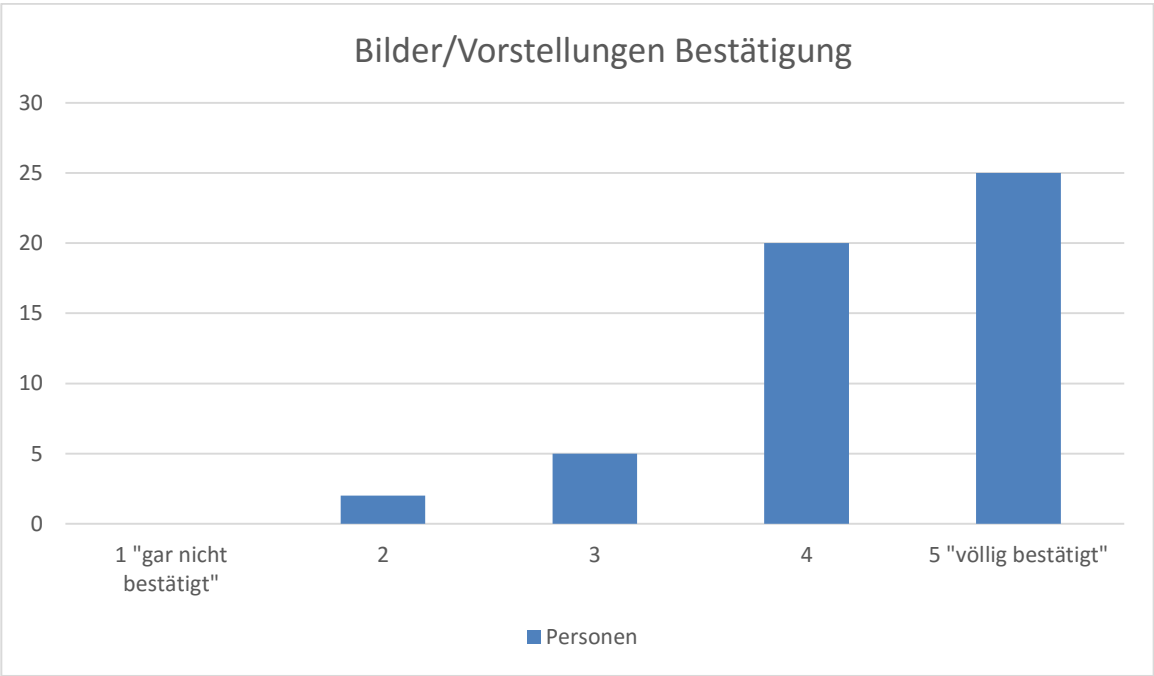

Abb. 16: Bewertung, in welchen Grad die Bilder/Vorstellungen bestätigt wurden (n=52)

Von den 52 TeilnehmerInnen, die angegeben hatten, ein Bild/eine Vorstellung vom Basketball zu haben, gaben 25 Personen an, dass ihr Bild „völlig bestätigt“ wurde. Keine einzige Person gab an, dass seine Vorstellung „gar nicht bestätigt“ wurde. Wie man also an der Grafik ablesen kann, wurden die Bilder, die der größte Teil der heute aktiven Spieler und Spielerinnen hatten, bestätigt.

Die TeilnehmerInnen konnten dann noch genauer erklären, warum sie die Bilder/Vorstellungen so bewertet hatten und wodurch sie bestätigt wurden.

Tab. 34: Bewertung, in welchen Grad die Bilder/Vorstellungen bestätigt wurden (n=52)

Möglichkeit dies genauer zu erklären:
• *TN 1: „Das Bild ändert sich über die Zeit. Als Kind ist es eine Illusion. Ein Traum. Später erkennt man, dass es ein Job ist. Ein Beruf wie jeder andere, für den man aber insbesondere seinen Körper opfert und mentale Stärke beweisen muss. Man erkennt auch, dass es auf dem höchsten Niveau (NCAA und NBA) ein Business ist und das trübt etwas das Bild der kindlichen Illustion von diesem wundervolle“* • *TN 2: „Eine Sportart die immer spannend bleibt, weil man ständig an sich arbeiten muss und es einfach geil ist, wenn man ein gutes Match hat.“* • *TN3: „meine Erwartungen wurden gewissermaßen übertroffen, da ich vor allem durch die ACSL viele neue Leute kennengelernt hab, bzw. Freunde gewonnen hab“* • *TN4: „Wenn man es selbst spielt merkt man das es ein sehr schnelles intuitives Spiel ist für das man neben Fitness und Einsatz auch Spielverständnis braucht“* • *TN5: „Vom 10.Lebensjahr mit Mitspielern "groß" werden, U10, U12 dann U14 usw,mehr Training-mehr Erfolg,“*

6.4.3 Positive und negative Erlebnisse im Basketball

Dieser Abschnitt des Fragebogens war freiwillig, trotzdem nutzten 74 TeilnehmerInnen die Möglichkeit und stellten ihre Erlebnisse kurz dar. Es folgt ein kurzer Auszug aus den positiven und negativen Erlebnissen.

Tab. 35: Auflistung von positiven Erlebnissen im Basketball

POSITIVE Erlebnisse
• *TN 1: „Basketball = Familie- aus einem großen Rückstand wieder zurückkämpfen“* • *TN 2: „Zusammenhalt- Neue Freundschaften haben sich entwickelt- soziale Zusammenhänge neu entdeckt“* • *TN3: „knappe, gewonnene Spiele-Spiele gegen (Schul- und Universitäts-)Freunde-erfolgreiches Zusammenspiel mit den Teamkameraden-knappe Tabellensituation um Ligaaufstieg-Hohe Trefferquote (Flow) an bestimmten Tagen“* • *TN4: „90% des Freundeskreises besteht aus Bballern, die ich beim Sport kennengelernt habe.“* • *TN5: „Ältere Mitspieler, die nicht arrogant auf den Nachwuchs herabgeblickt haben, sondern sie eingeladen trotz körperlicher Unreife auf öffentlichen Plätzen mitzutrainieren und sie zu pushen“* • *TN6: „das Gefühl einer großen Familie - egal ob Spieler, Fan, Tischorgan oder Schiedsrichter. Wertvolle Erfahrungen und Bekanntschaften aus ganz Europa, die für immer bleiben. (MU18B EM 2015)“* • *TN7: „Das gute Gefühl nach einem harten Training.Das Erfolgserlebnis wenn etwas was man im Training geübt hat im Spiel funktioniert.“* • *TN8: „Die ersten Erfolge im U 16 Bewerb; mein erstes 28 Punkte Spiel, mein erster Dunk in einem Spiel“* • *TN9: „Durch Basketball Freunde gefunden bzw. mich in eine neue Gemeinschaft eingefügt. Anschluss aufgrund von Wohnortswechsel gefunden. Meine körperlichen Fähigkeiten verbessert*

bzv. aufrechterhalten. Gute Möglichkeit meine Gedanken frei zu bekommen und Stress abzubauen sowie mich "auszupowern". Gemeinsam Erfolge zu feiern.“ • *TN10: „Zu sehen wie ich immer besser und besser geworden bin, Siege, Meisterschaften, Teamkollegen und Freundschaften, meine Charakter voll und ganz ausleben zu können, spezielle Skills zu entwickeln die nicht viele haben, das Image und den Style des Basketballers berechtigt zu tragen und nach außen zu zeigen“*

Die TeilnehmerInnen haben zum Großteil angegeben, dass die meisten positiven Erlebnisse mit einem sportlichen Erfolg zusammenhingen. Aber auch das Gemeinsam-etwas-Erreichen, Zu-einem-Kollektiv-Gehören und Sich-selbst-Weiterentwickeln wurden als positives Erlebnis gewertet.

Tab. 36: Auflistung von negativen Erlebnissen im Basketball

NEGATIVE Erlebnisse
• *TN 1: „Kritik des Trainers,obwohl er mir nur helfen wollte“* • *TN 2: „Verletzungen- tägliche körperliche Beschwerden haben durch Bb zugenommen- Hierarchieverhältnisse die zum Nachteil des Teams getroffen wurden- unsportliches Verhalten von Spielern“* • *TN3: „(Mädchen!) Basketball ist im Westen Österreichs leider Mangelware“* • *TN4: „90% des Freundeskreises besteht aus Bballern, die ich beim Sport kennengelernt habe.“* • *TN5: „Baskettball wird als Sport kaum gefördert bzw. beworben und unterstützt“* • *TN6: „Coaches ohne Ahnung; Verletzungen; keine Freizeit!!!“* • *TN7: „Enttäuschungen, Streit mit Trainer“* • *TN8: „Gehirnerschütterung vom Training“*

Bei den negativen Erlebnissen mit Basketball sticht das hohe Verletzungsrisiko hervor und – wie wahrscheinlich bei jeder anderen Sportart auch – das negative Gefühl nach einer Niederlage. Sehr häufig wurde auch „Streit mit dem Trainer, der Trainerin“ als negatives Erlebnis angegeben.

6.5 Stellenwert im Leben

Bei dieser Frage soll herausgefunden werden, welchen Stellenwert Basketball im Vergleich mit anderen Bereichen des Lebens wie, Politik, Beruf, Partnerschaft, Freundschaft, Familie, Freizeit, Religion, Kultur und andere Sportarten hat. Die TeilnehmerInnen konnten jeden Bereich auf einer Skala von 1, „gar keinen Stellenwert“, bis 10, „sehr hoher Stellenwert“, bewerten. Aus jedem Bereich wurde dann der Durchschnittswert berechnet und mit Basketball verglichen. Das Ergebnis wurde grafisch dargestellt.

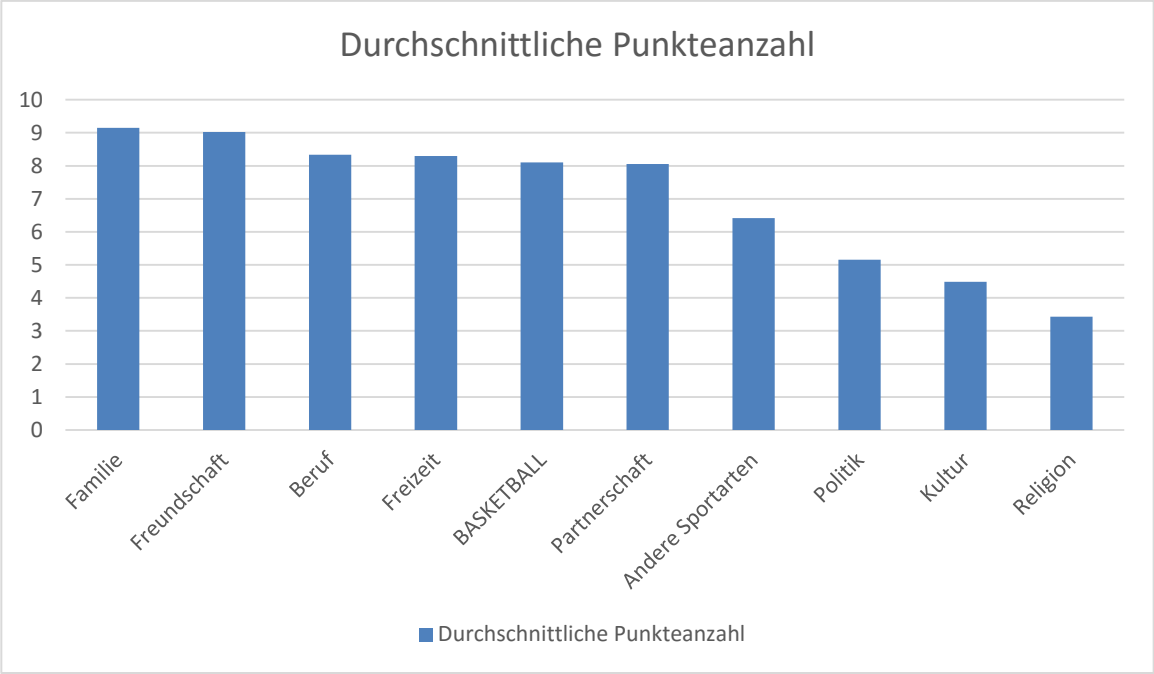

Abb. 17: Stellenwert von Basketball im Vergleich

Den höchsten Stellenwert im Leben von BasketballerInnen hat die Familie mit einem Durchschnittswert von 9,15 Punkten, gefolgt von Freundschaft mit einem Wert von 9,02. An dritter Stelle kommt der Beruf, der einen durchschnittlichen Wert von 8,34 erreichte, und an vierter die Freizeit mit einem Durchschnittswert von 8,30. Basketball schafft es in der Umfrage auf die fünfte Stelle. Die Befragten bewerten den Stellenwert des Basketballs mit durchschnittlich 8,10 Punkten. Damit ist Basketball im guten Mittelfeld gelandet und man kann sagen, dass dieser Sport ein relativ hohes Ansehen bei den TeilnehmerInnen hat. Basketball kommt noch vor Partnerschaft, anderen Sportarten, Politik, Kultur und Religion, die die Plätze sechs bis 10 belegen. Mit Abstand am wenigsten Punkte hat der Bereich der Religion mit 3,43 Punkten bekommen.

6.6 Motive beim Basketball

Wie im Titel der vorliegenden Arbeit zu erkennen ist, bildet das Kernstück der Arbeit die Frage herauszufinden, welche Motive die Befragten haben, den Sport Basketball aktiv in Österreich zu betreiben.

6.6.1 Motive zur Ausübung von Basketball

Die Erhebung der 66 Motive erfolgte anhand einer Skala, für deren Bewertung eine fünfteilige Likert-Skala verwendet wurde. Die Skala ging von 1 “trifft gar nicht zu”, bis 5 “trifft völlig

zu". Dies wurde gemacht, um die daraus resultierenden Ergebnisse mit anderen Ergebnissen der verschiedenen Umfragen, die am Institut für Sportpsychologie durchgeführt wurden, und dem BMZI zu vergleichen. Die Rangliste der Items, die nun folgt, wurde mit Hilfe der Mittelwerte erstellt.

Tab. 37: Motive (Reihung nach MW, n=179)

Rang	Items	MW	SD
1.	… weil mich Basketball schon beim Zusehen begeistert.	4,35	1,041
2.	... vor allem aus Freude an der Bewegung.	4,01	1,190
3.	… wegen dem Glücksgefühl während dem Spielen.	4,01	1,030
4.	... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen.	3,92	1,114
5.	... um mit anderen gesellig zusammen zu sein.	3,90	1,107
6.	…um Verantwortung zu übernehmen und meinen Teil zum Teamerfolg beizutragen.	3,82	1,127
7.	... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten.	3,75	1,208
8.	...weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind.	3,74	1,166
9.	... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen.	3,72	1,242
10.	...weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe zu machen.	3,70	1,188
11.	... um neue Energie zu tanken.	3,66	1,171
12.	… weil mich die direkte Auseinandersetzung mit dem Gegner reizt.	3,63	1,204
13.	... um sportliche Ziele zu erreichen.	3,62	1,281
14.	... weil Basketball eine optimale Mischung zwischen einfachen und anspruchsvollen Bewegungsabläufen darstellt.	3,61	1,269
15.	... um Stress abzubauen.	3,59	1,203
16.	… um meinen Körper zu stärken.	3,58	1,126
17.	… um das Gefühl zu erfahren, etwas geleistet zu haben.	3,57	1,194
18.	… um meine sportlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten unter Beweis zu stellen.	3,55	1,112
19.	... vor allem um fit zu sein.	3,52	1,148
20.	…weil mich die Präzision der Technik begeistert.	3,51	1,215
21.	...um (in einem Zustand des Flows) vollkommen im Training aufzugehen.	3,50	1,220
22.	...weil ich den Ball als Spielgerät attraktiv finde.	3,49	1,342
23.	... weil mir Sport die Möglichkeit für schöne Bewegungen bietet.	3,49	1,308
24.	... um mich zu entspannen.	3,46	1,214
25.	... um mich mit anderen zu messen.	3,46	1,264
26.	…weil ich Wetter/Jahreszeiten unabhängig bin (ich kann in der Halle wie auch draußen spielen)	3,42	1,306

27.	...um in einen Zustand zu kommen indem alles herum keine Rolle spielt.	3,37	1,370
28.	…um etwas zu haben, auf dass ich mich am Wochenende freuen kann (Match).	3,36	1,421
29.	... weil Basketball eine sehr faire Sportart ist mit genauen Regeln.	3,34	1,223
30.	…um den Ball auf verschiedene Arten spielen zu können (z.B.: passen, werfen, dribbeln, blocken…)	3,32	1,363
31.	...weil beim Training meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im Einklang sind.	3,29	1,088
32.	… um dem Alltag zu entfliehen.	3,28	1,328
33.	... weil ich im Wettkampf aufblühe.	3,26	1,282
34.	... weil ich mich so von anderen Problemen ablenke.	3,26	1,300
35.	... wegen des Nervenkitzels.	3,24	1,304
36.	…weil mir der Lifestyle der Basketballer/innen gefällt.	3,20	1,359
37.	... um meine Gedanken im Kopf zu ordnen.	3,19	1,280
38.	... um durch den Sport neue Freunde zu gewinnen.	3,16	1,290
39.	…um Selbstvertrauen zu gewinnen.	3,13	1,218
40.	... um dadurch neue Menschen kennen zu lernen.	3,05	1,304
41.	… um andere zu besiegen.	3,03	1,369
42.	... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	3,00	1,345
43.	…weil ich nicht viel brauche um spielen/trainieren zu können (Ball, Korb, einen Mitspieler)	2,95	1,371
44.	…weil ich auch alleine trainieren und mich verbessern kann.	2,95	1,273
45.	... weil es mir Freude bereitet, die Schönheit der menschlichen Bewegung im Sport zu erleben.	2,94	1,415
46.	...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	2,81	1,405
47.	…weil spontan ausführbar.	2,79	1,332
48.	…weil mich ein/e bestimmte/r Basketballer/in beeindruckt.	2,59	1,393
49.	… um Anerkennung zu bekommen.	2,55	1,223
50.	…weil alle meine Freunde spielen.	2,54	1,329
51.	... vor allem aus gesundheitlichen Gründen.	2,54	1,237
52.	…weil ich so spielen möchte wie die Basketballer/innen im Fernsehen.	2,45	1,299
53.	… um von Teamkollegen gelobt zu werden.	2,40	1,183
54.	…weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte.	2,39	1,277
55.	... wegen meiner Figur.	2,28	1,196
56.	…weil mich der spezielle Kleidungsstil gefällt.	2,23	1,240
57.	... um mein Gewicht zu regulieren.	2,22	1,260
58.	…um mich zu präsentieren.	2,21	1,171
59.	... um an der frischen Luft zu sein.	2,11	1,296
60.	… um vom Trainer gelobt zu werden.	2,06	1,140
61.	... um Sport in der Natur zu treiben.	2,01	1,236

62.	…um in einer bestimmten Gruppe akzeptiert zu werden.	2,01	1,154
63.	... um abzunehmen.	1,93	1,079
64.	...weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte wie die Sportler/Sportlerinnen auf der Spielkonsole und im Video.	1,88	1,235
65.	...um den Sport zu meinem Beruf zu machen.	1,82	1,205
66.	…um damit Geld zu verdienen.	1,56	1,081

Wie anhand der Tabelle zu sehen ist, überwiegen in der Sportart Basketball Gründe im Bereich des Emotionalen. Was sich nach der Auswertung der Daten ergeben hat, ist, dass sich die Items, die sich dem Bereich der „Ästhetik/Sportmaterial/Aktivierung“ zuordnen lassen, den höchsten Mittelwert aufweisen. Die Items "… weil mich Basketball schon beim Zusehen begeistert" mit einem MW von 4,35 (Rang 1), "... vor allem aus Freude an der Bewegung“ mit einem MW von 4,01 (Rang 2) und "… wegen dem Glücksgefühl während dem Spielen" mit einem 4,01 (Rang 3), belegen die ersten drei Ränge. Sie sind auch die einzigen Items mit einem MW über 4,0. Die Items, die dem Faktor "Gruppenzugehörigkeit" zugeordnet werden können, belegen die Ränge vier bis fünf. Auf Rang vier kommt das Item "... um dabei Freunde / Bekannte zu treffen" mit einem MW von 3,92 und auf Rang fünf das Item "... um mit anderen gesellig zusammen zu sein" mit einem MW von 3,90. Die Items, die die Ränge sechs bis zehn belegen, können jeweils einem anderen Faktor zugeordnet werden. Mit einem MW von 3,82, belegt das Item „…um Verantwortung zu übernehmen und meinen Teil zum Teamerfolg beizutragen“ den sechsten Rang. Dieses Item kann man dem Faktor „Wettkampf/Leistung“ zugeordnet werden. Auf Rang sieben, mit einem MW von 3,75 kommt das Item „... um mich in körperlich guter Verfassung zu halten“, das zum Faktor Fitness/Gesundheit gezählt wird. Mit einem MW von 3,74 kommt das Item „...weil dabei nur der Moment zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind“ auf Rang acht, Es wird dem Faktor Ablenkung/Flow zugeschrieben. Auf Rang neun kommt das Item „... um etwas in einer Gruppe zu unternehmen“, was wieder zu dem Faktor „Gruppenzugehörigkeit“ zählt und einem MW von 3,72 hat. Das Item „... weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe zu machen“ mit einem MW von 3,70 wird dem Faktor Ästhetik/Sportmaterial/Aktivierung zugeordnet.

Die Faktoren Ablenkung/Flow und Wettkampf/Leistung sind die Faktoren, die zwischen den Rängen elf bis zwanzig am häufigsten vorkommen. Dem Faktor Ablenkung/Flow werden die Items „... um neue Energie zu tanken“ mit einem MW 3,66 (Rang 11) und „... um Stress abzubauen“ MW 3,59 (Rang 15) zugeschrieben. Auf den Faktor Wettkampf/Leistung entfallen die Items „… weil mich die direkte Auseinandersetzung mit dem Gegner reizt“ mit dem MW 3,63 (Rang 12) sowie „... um sportliche Ziele zu erreichen“ mit dem MW 3,62

(Rang 13). Auch die Faktoren Fitness/Gesundheit sind hier zu finden. Items wie „…um mich körperlich in guter Verfassung zu halten“ mit dem MW 3,75 (Rang 7), „…um meinen Körper zu stäken“ mit dem MW 3,58 (Rang 16) und „…vor allem um fit zu sein“ mit dem MW 3,52 (Rang 19) sind in diesem Bereich weiter vorne zu finden. Hier muss aber festgehalten werden, dass einige Items, die ebenfalls in diese Kategorie fallen, am Ende der Rangliste zu finden sind. Items wie z.B. „…wegen meiner Figur“ mit dem MW 2,28 (Rang 55), „…um mein Gewicht zu regulieren“ mit dem MW 2,22 (Rang 57) und „um abzunehmen“ mit dem MW 1,93 (Rang 63) rangieren ganz am Ende der Liste. Das könnte daran liegen, dass Basketballer primär nicht wegen de Aussehens trainieren, sondern um einen starken Körper zu haben, um besser Basketball spielen zu können.

Items, die sich den Bereichen, Alltagstauglichkeit, Lifestyle und Vorbild zuordnen lassen, erreichen eher mittlere Platzierungen in der Rangliste. Items wie, „…weil ich Wetter/Jahreszeiten unabhängig bin“ mit dem MW 3,42 und „weil ich nicht viel brauche, um spielen/trainieren zu können“ mit dem MW 2,95, die sich der Kategorie Alltagstauglichkeit zuordnen lassen, finden sich auf den Rängen 26 und 43. Items der Kategorie Lifestyle finden sich auf den Plätzen 56 (…weil mich der spezielle Kleidungsstil gefällt) und 36 (…weil mir der Lifestyle der Basketballer/innen gefällt). Im unteren Mittelfeld finden sich Items wie „…weil mich ein/e bestimmte/r BasketballerIn beeindruckt“ mit dem MW 2,59 (Rang 48) und „…weil ich so spielen möchte wie die Basketballer/innen im Fernsehen“ mit dem MW 2,45 (Rang 52).

Ziemlich am Ende der Rangliste befinden sich die Items der Kategorien „Natur/Spontanität“, „Identität/Anerkennung“. Items der Kategorie Natur/Spontanität“ finden sich auf den Rängen 61 („…um Sport in der Natur zu treiben“) und 59 (…u an der frischen Luft zu sein“) und 47 („…weil spontan ausführbar“). Items wie, „um Anerkennung zu bekommen“, „…um mich zu präsentieren “… um vom Trainer gelobt zu werden“, „…um in einer bestimmten Gruppe akzeptiert zu werden““, die der Kategorie Identität/Anerkennung zugeordnet werden können, belegen nur die Plätz 49, 58, 60 und 62.

Ganz am Ende der Rangliste reihen sich die Items der Kategorie „Beruf“ ein. Aussagen wie „... um den Sport zu meinem Beruf zu machen“ und „… um damit Geld zu verdienen“, sind nahezu überhaupt keine Beweggründe für BasketballspielerInnen in Österreich. Diese Items landeten auf Rang 65 (MW 1,82) und 66 (MW 1,56).

6.6.2 Selbstformulierte Motive der TeilnehmerInnen

Falls es für die TeilnehmerInnen andere Motive gab, die in der Liste nicht angeführt wurden, hatte sie noch die Möglichkeit, diese anzugeben. Von den 179 Befragen haben 24 die Möglichkeit genützt und noch weitere Motive angegeben. Diese Motive wurden analysiert und es wird nun versucht, sie kurz zusammenzufassen.

Tab. 38: Anzahl der Personen die Motive ergänzt haben (n=179)

Andere Motive		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Ja	24	13,4
	Nein	155	86,6
	Gesamt	179	100,0

Tab. 39: Sonstige Motive für Basketball

NT	Ich spiele Basketball:
1.	*„..., weil es spaß macht badketball zu spielen..., weil es eine vielseitige Teamsportart mit Wettkampfcharakter ist“*
2.	*„Alltag entfliehen Stress abbauen Komplett abschalten Freude am Spiel“*
3.	*„Als Trainer kann ich die Fähigkeiten meiner Spieler/innen weiterentwickeln und sie für den Sport begeistern“*
4.	*„aus Gewohnheit. Weil ich meine ganze Jugend gespielt habe.“*
5.	*„Basketball ist der vielseitigste Sport, es gibt unzählige Möglichkeiten deinen Gegner zu schlagen!“*
6.	*„Basketball macht einfach Spaß“*
7.	*„Begeisterung der Zuseher ist ansteckend. Unterschiedliche Trainer und Trainingscamps“*
8.	*„Der Nervenkitzel“*
9.	*„Die Liebe zur Sportart und das Gefühl der Ruhe nach dem Training“*
10.	*„Dieses Gefühl, diesen Ball aus einer Gummi-Ledermischung, in den Händen zu halten, ihn zu dribbeln und wie auch immer, mit swooosh zu versenken.“*
11.	*„Durch den Sohn zum BB“*
12.	*„Einfach Spaß haben“*
13.	*„Es macht einfach Spaß“*
14.	*„Freude an der Bewegung, Teamgeist, körperliche Herausforderung, Spaß“*
15.	*„Ich begann mit 6 Jahren zu spielen! Mit 16 hatte ich einen sehr schweren Verkehrsunfall (6 Wochen Koma)! Durch meine sehr gute körperliche Verfassung konnte ich den Kampf ums Überleben gewinnen! Durch dieses Erlebniss wurde meine Liebe zum Sport noch mehr bestärkt! Ich kann jetzt sagen: Der Ball rettete mir das Leben!!“*
16.	*„Leadership Organisatorische Fähigkeiten Anwendung spezifischer TrainingsmethodenEntwicklung sozialer Fähigkeiten...“*
17.	*„Selbstkontrolle, Freude im Moment des Abwurfes zu erleben, Der Einklang des Körpers im Beschleunigen beim Sprung und der Kraft der Ruhe des Abwurfes,Die Motive sind leider nicht Basketballspezifisch genug!“*

18.	*„Um deinen Swagg zu pushen/erhalten“*
19.	*„Um die Welt zu einen besseren Ort zu machen.“*
20	*„Um eine Randsportart zu etablieren bzw. Nicht zur Masse (Fußball) zu gehören!“*
21.	*„Um im Training mit dem Team, also mit anderen, an meine körperlichen Grenzen zu gehen, welche bei individuellem Training (aufgrund fehlender Motivation) schwerer zu erreichen sind.“*
22.	*„um mich verbessern zu können.“*
23.	*„Weil es ein Teamsport ist und man nicht auf sich alleine gestellt ist.“*
24.	*„Weil es Riesen Spaß macht“*

Nach der Überprüfung der Tabelle hat sich gezeigt, dass sehr viele der 24 Motive schon bei den anderen Motiven vorhanden waren. Schaut man sich die Motive *„... weil es Spaß macht Basketball zu spielen...“, „Freude an der Bewegung, Teamgeist, körperliche Herausforderung, Spaß“, „Es macht einfach Spaß“, „Einfach Spaß haben“ an* und vergleicht diese mit dem schon vorhandenen Item „... vor allem aus Freude an der Bewegung“, sind sie sich sehr ähnlich. Im Fragebogen hätte man für das bessere Verständnis vielleicht das Motiv „…weil es einfach Spaß macht“ angeben können.

6.6.3 Mittelwerte der Subskalen

Mit Hilfe der explorativen Faktorenanalyse wurden die Motivskala und die neu gewonnenen Daten überprüft. Auf Grund dieser Nebenrechnung, wie sie schon in Kapitel 6.1.1 beschrieben wurde, wurden die daraus gewonnenen Ergebnisse in 13 Kategorien (Subskalen) unterteilt und deren Faktorenmittelwerte berechnet.

Tab.40: Subskalen der Motive für Basketball (n=179)

Rang	Subskala	MW	SD
1.	Ästhetik/Aktivierung/ Sportmaterial	3,5620	,83599
2.	Gruppenzugehörigkeit	3,5182	,94551
3.	Wettkampf/Leistung	3,4313	,88637
4.	Ablenkung/Flow	3,4067	,89578
5.	Anforderung/Durchführbarkeit	3,3877	,81093
6.	Kontakt	3,1918	1,08437
7.	Alltagstauglichkeit	3,1844	1,14022
8.	Lifestyle	2,7151	1,13045
9.	Gesundheit/Fitness/Aussehen	2,6778	,90749
10.	Vorbild	2,3054	1,09924
11.	Natur/Spontanität	2,3017	1,11828

12.	Identität/Anerkennung	2,2691	,90673
13.	Beruf	1,6927	1,04693

Wie in der Tabelle ersichtlich, stehen die Motive der Kategorie Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial und Gruppenzugehörigkeit, mit einem Mittelwert von ca. 3,5 an erster und zweiter Stelle. Ihnen folgen die Kategorien Wettkampf/Leistung, Ablenkung/Flow und Anforderung/Durchführbarkeit, die einen Mittelwert von ca. 3,4 aufweisen. Auf den Rängen sechs und sieben finden sich die Kategorien Lifestyle und Gesundheit/Fitness/Aussehen mit den Mittelwerten von 2,7 und 2,6. Ihnen folgen die Faktoren Vorbilder, Natur/Spontanität und Identität/Anerkennung mit einem Mittelwert von ca. 2,3. Abgeschlagen am Ende der Reihung steht der Faktor Geld mit einem Mittelwert von 1,69.

6.7 Überprüfung der Hypothesen

6.7.1 Gibt es einen Unterschied zwischen Männern und Frauen und den gewählten Motiven?

- **Alternativhypothese:** Es gibt einen Unterschied bei Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.
- **Nullhypothese:** Es gibt keinen Unterschied bei Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.

Für die Untersuchung dieser Frage wurde ein T-Test für unabhängige Stichproben verwendet. Beim T-Test wird immer auch der Levene-Test gerechnet um die Voraussetzung zu überprüfen, ob die Homogenität der Varianzen gegeben ist. Wenn beim Levene-Test ein Ergebnis von p> 0,05 herauskommt, ist die Voraussetzung erfüllt und man nimmt das Ergebnis des T-Testes in der ersten Zeile, wenn sich beim Levene-Test ein p<0,05 ergibt, ist die Varianzgleichheit nicht gegeben und man nimmt den Wert des T-Testes in der zweiten Zeile. Die Ergebnisse scheinen in der Tabelle auf.

Tab. 41: Ergebnisse des T-Tests zur Überprüfung der Hypothese 1

Subskalen	Geschlecht	n	MW	SD	T	df	p
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	männlich	58	3,5707	,90593	,096	177	,924
	weiblich	121	3,5579	,80423			
Wettkampf/Leistung	männlich	58	3,3397	,91842	-,957	177	,340
	weiblich	121	3,4752	,87104			
Ablenkung/Flow	männlich	58	3,5224	,91192	1,198	177	,233
	weiblich	121	3,3512	,88639			

Gesundheit/Fitness/Aussehen	männlich	58	2,8017	,94614	1,267	177	,207
	weiblich	121	2,6185	,88622			
Identität/Anerkennung	männlich	58	2,2126	,84742	-,576	177	,566
	weiblich	121	2,2961	,93603			
Natur/Spontanität	männlich	58	2,1207	1,13374	-1,504	177	,134
	weiblich	121	2,3884	1,10499			
Kontakt	männlich	58	3,4828	,96765	2,523	177	,013
	weiblich	121	3,0523	1,11306			
Anforderung/Durchführbarkeit	männlich	58	3,4069	,86731	,219	177	,827
	weiblich	121	3,3785	,78605			
Vorbild	männlich	58	2,0862	1,00401	-1,860	177	,065
	weiblich	121	2,4105	1,13101			
Gruppenzugehörigkeit	männlich	58	3,5388	,97872	,202	177	,840
	weiblich	121	3,5083	,93315			
Beruf	männlich	58	1,4569	,73320	-2,451	163,305	,015
	weiblich	121	1,8058	1,15357			
Alltagstauglichkeit	männlich	58	3,1983	1,11583	,113	177	,910
	weiblich	121	3,1777	1,15625			
Lifestyle	männlich	58	2,7328	1,20749	,144	177	,885
	weiblich	121	2,7066	1,09672			

Wie der Tabelle zu entnehmen ist, besteht in den Kategorien „Kontakt“ und „Beruf“ ein signifikanter Unterschied zwischen Frauen und Männern. Für diese beiden Kategorien wird die H0 verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Motive besteht kein signifikanter Unterschied zwischen den Geschlechtern. Die H0 wird für diese daher beibehalten.

6.7.2 Gibt es einen Unterschied bei den Motiven in Bezug auf die Spieler und Spielerinnen, die bereits eine Vorstellung von der Sportart hatten (Gruppe 1) und jenen, die keine hatten (Gruppe 2)?

- **Alternativhypothese:** Es besteht ein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die, bevor sie mit dem Basketball begonnen hatten, ein gewisse Vorstellung im Kopf hatten, und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.
- **Nullhypothese**: Es besteht kein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die, bevor sie mit dem Basketball begonnen hatten, ein gewisse Vorstellung im Kopf hatten, und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten.

Zur Überprüfung der zweiten Hypothese wurde aufgrund der Erfüllung der notwendigen Voraussetzungen ein T-Test gerechnet.

Tab. 42: Ergebnisse des T-Tests zur Überprüfung der Hypothese 2

Vorstellung von Basketball		n	MW	SD	T	df	p
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	Gruppe 1	52	3,6904	,85159	1,317	177	,189
	Gruppe 2	127	3,5094	,82716			
Wettkampf/Leistung	Gruppe 1	52	3,4500	,89366	,180	177	,857
	Gruppe 2	127	3,4236	,88680			
Ablenkung/Flow	Gruppe 1	52	3,3346	,84410	-,688	177	,492
	Gruppe 2	127	3,4362	,91770			
Gesundheit/Fitness/Aussehen	Gruppe 1	52	2,7917	,98622	1,074	177	,284
	Gruppe 2	127	2,6312	,87303			
Identität/Anerkennung	Gruppe 1	52	2,3686	1,00182	,939	177	,349
	Gruppe 2	127	2,2283	,86572			
Natur/Spontanität	Gruppe 1	52	2,6090	1,22736	2,232	83,109	,028
	Gruppe 2	127	2,1759	1,04976			
Kontakt	Gruppe 1	52	3,3397	1,14996	1,169	177	,244
	Gruppe 2	127	3,1312	1,05506			
Anforderung/Durchführbarkeit	Gruppe 1	52	3,3923	,83074	,048	177	,961
	Gruppe 2	127	3,3858	,80600			
Vorbild	Gruppe 1	52	2,5769	1,17363	2,136	177	,034
	Gruppe 2	127	2,1942	1,05195			
Gruppenzugehörigkeit	Gruppe 1	52	3,5288	,99219	,097	177	,923
	Gruppe 2	127	3,5138	,92973			
Beruf	Gruppe 1	52	1,8558	1,23803	1,200	77,044	,234
	Gruppe 2	127	1,6260	,95529			
Alltagstauglichkeit	Gruppe 1	52	3,2788	1,14795	,708	177	,480
	Gruppe 2	127	3,1457	1,13932			
Lifestyle	Gruppe 1	52	2,9712	1,14795	1,955	177	,052
	Gruppe 2	127	2,6102	1,11076			

Wie in der Tabelle ersichtlich, besteht in den Kategorien „Natur/Spontanität“ und „Vorbild“ ein signifikanter Unterschied zwischen den beiden Gruppen. Für diese beiden Kategorien wird die H0 verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Motive besteht kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen. Die H0 wird für diese daher beibehalten.

6.7.3 Gibt es einen Zusammenhang bezüglich der Motive und der Einschätzung des persönlichen Könnens der TeilnehmerInnen?

- **Alternativhypothese:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Einschätzung des persönlichen Könnens der TeilnehmerInnen und den Motiven?
- **Nullhypothese:** Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Einschätzung des persönlichen Könnens der TeilnehmerInnen und den Motiven?

Zur Überprüfung der Hypothese 3 wurde eine Pearson Korrelation zur Berechnung herangezogen. Wenn der Signifikanzwert unter 0,05 ist, besteht ein signifikanter Zusammenhang. Wenn das der Fall ist, dann schaut man bei der Auswertung auf den Wert der Korrelation nach Pearson; diese zeigt die Höhe des Zusammenhangs und ob es positiv oder negativ ist, wie z. B. hier beim Beruf: Je höher das individuelle Können, desto wichtiger ist das Motiv Beruf. Wie der Tabelle zu entnehmen ist, besteht ein signifikanter Zusammenhang in den Kategorien „Wettkampf/Leistung", „Identität/Anerkennung", „Natur/Spontanität", „Beruf" und „Alltagstauglichkeit". Die Richtung des Zusammenhangs ist der Tabelle zu entnehmen. Für diese Motive wird die Nullhypothese verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Kategorien besteht kein signifikanter Zusammenhang, die H0 wird für sie daher beibehalten.

Tab. 43: Übersicht Signifikant, nicht signifikant

Zusammenhang	Kategorien	H
Signifikant	„Wettkampf/Leistung", „Identität/Anerkennung", „Natur/Spontanität", „Beruf", „Alltagstauglichkeit"	H1
Nicht signifikant	„Gesundheit/Fitness/Aussehen", „Gruppenzugehörigkeit", „Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial", „Ablenkung/Flow", „Kontakt", „Anforderung/Durchführbarkeit", „Vorbild", „Lifestyle"	H0

Tab. 44: Zusammenhang bezüglich der Motive und der Einschätzung des persönlichen Könnnens

Subskalen	n	r	p
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	179	-0,074	0,323
Wettkampf/Leistung	179	0,306**	0,000
Ablenkung/Flow	179	0,083	0,270
Gesundheit/Fitness/Aussehen	179	0,040	0,590
Identität/Anerkennung	179	0,152*	0,043
Natur/Spontanität	179	-0,364**	0,000
Kontakt	179	-0,061	0,418
Anforderung/Durchführbarkeit	179	0,007	0,925

Vorbild	179	-0,072	0,338
Gruppenzugehörigkeit	179	0,015	0,838
Beruf	179	0,222**	0,003
Alltagstauglichkeit	179	-0,188*	0,012
Lifestyle	179	-0,054	0,473

6.7.4 Spielt das Alter der Befragten eine Rolle in Bezug auf die Wahl der Motive?

- **Alternativhypothese:** Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Alter und den von den Befragten gewählten Motiven.
- **Nullhypothese:** Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Alter und den von den Befragten gewählten Motiven.

Zur Überprüfung der Hypothese wurde wieder mit einer Pearson Korrelation gearbeitet. Wie in der Tabelle zu sehen ist, besteht ein signifikanter Zusammenhang in den Kategorien „Ablenkung/Flow“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Identität/Anerkennung“, „Vorbild“ und „Gruppenzugehörigkeit“, „Beruf“, „Alltagstauglichkeit“ und „Lifestyle“. Die Richtung des Zusammenhangs ist wieder der Tabelle zu entnehmen. Für diese Motive wird die H0 verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Kategorien besteht kein signifikanter Zusammenhang, die H0 wird daher für diese beibehalten.

Tab. 45: Übersicht Signifikant, nicht signifikant

Zusammenhang	Kategorien	H
Signifikant	„Ablenkung/Flow“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Identität/Anerkennung“, „Vorbild“, „Gruppenzugehörigkeit“, „Beruf“, „Alltagstauglichkeit“, „Lifestyle“	H1
Nicht signifikant	„Natur/Spontanität“, „Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“, „Wettkampf/Leistung“, „Kontakt“ „Anforderung/Durchführbarkeit“,	H0

Tab. 46: Ergebnisse der Pearson Korrelation zur Überprüfung der Hypothese

Zusammenhang bezüglich der Motive und dem Alter			
Subskalen	**n**	**r**	**p**
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	179	-0,008	0,919
Wettkampf/Leistung	179	-0,091	0,224
Ablenkung/Flow	179	-0,156*	0,038
Gesundheit/Fitness/Aussehen	179	0,183*	0,014
Identität/Anerkennung	179	-0,158*	0,035

Natur/Spontanität	179	-0,063	0,399
Kontakt	179	-0,093	0,218
Anforderung/Durchführbarkeit	179	-0,001	0,994
Vorbild	179	-0,267**	0,000
Gruppenzugehörigkeit	179	0,240**	0,001
Beruf	179	-0,184*	0,014
Alltagstauglichkeit	179	-0,183*	0,014
Lifestyle	179	-0,209**	0,005

6.7.5 Gibt es einen Zusammenhang der Motive und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?

- **Alternativhypothese:** Gibt es einen Zusammenhang der Motive und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?
- **Nullhypothese:** Gibt es keinen Zusammenhang der Motive und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?

Zur Überprüfung der Hypothese 5 wurde eine Pearson Korrelation berechnet. Wie der Tabelle zu entnehmen ist, besteht ein signifikanter Zusammenhang in den Kategorien „Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“, „Wettkampf/Leistung“, „Ablenkung/Flow“, „Kontakt“, „Anforderung/Durchführbarkeit“, „Vorbild“, „Beruf“ und „Lifestyle“. Die Richtung des Zusammenhangs ist der Tabelle zu entnehmen. Für diese Motive wird die H0 verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Kategorien besteht kein signifikanter Zusammenhang, die H0 wird daher für diese beibehalten.

Tab. 47: Übersicht Signifikant, nicht signifikant

Zusammenhang	Kategorien	H
Signifikant	„Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“, „Wettkampf/Leistung“, „Ablenkung/Flow“, „Kontakt“, „Anforderung/Durchführbarkeit“, „Vorbild“, „Beruf“, „Lifestyle“	H1
Nicht signifikant	„Identität/Anerkennung“, „Natur/Spontanität“, „Alltagstauglichkeit“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Gruppenzugehörigkeit“,	H0

Tab. 48: Ergebnisse der Pearson Korrelation zur Überprüfung der Hypothese 5

Zusammenhang bezüglich der Motive u. Stellenwert des Basketballs			
Subskalen	**n**	**r**	**p**
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	179	0,217**	0,004

Wettkampf/Leistung	179	0,250**	0,001
Ablenkung/Flow	179	0,345**	0,000
Gesundheit/Fitness/Aussehen	179	0,026	0,731
Identität/Anerkennung	179	0,099	0,187
Natur/Spontanität	179	0,102	0,173
Kontakt	179	0,243**	0,001
Anforderung/Durchführbarkeit	179	0,177*	0,018
Vorbild	179	0,261**	0,000
Gruppenzugehörigkeit	179	0,026	0,729
Beruf	179	0,163*	0,030
Alltagstauglichkeit	179	0,101	0,181
Lifestyle	179	0,297**	0,000

6.7.6 Inwieweit beeinflusst die Trainingshäufigkeit pro Woche die gewählten Motive?

- **Alternativhypothese**: Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den gewählten Motiven.
- **Nullhypothese:** Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Anzahl an Trainings pro Woche und den gewählten Motiven.

Zur Überprüfung der Hypothese 6 wurde eine Pearson Korrelation berechnet. Wie Tabelle 6 zu entnehmen ist, besteht ein signifikanter Zusammenhang in den Kategorien „Wettkampf/Leistung“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Natur/Spontanität“, „Gruppenzugehörigkeit“ und „Beruf“. Die Richtung des Zusammenhangs ist der Tabelle zu entnehmen. Für diese Motive wird die H0 verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Kategorien besteht kein signifikanter Zusammenhang, die H0 wird daher für diese beibehalten.

Tab. 49: Übersicht Signifikant, nicht signifikant

Zusammenhang	Kategorien	H
Signifikant	„Wettkampf/Leistung“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Natur/Spontanität“, „Gruppenzugehörigkeit“, „Beruf“	H1
Nicht signifikant	„Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“, „Ablenkung/Flow“, „Identität/Anerkennung“, „Vorbild“, „Kontakt“, „Anforderung/Durchführbarkeit“, „Alltagstauglichkeit“, „Lifestyle“	H0

Tab. 50: Ergebnisse der Pearson Korrelation zur Überprüfung der Hypothese 6

Zusammenhang bezüglich der Motive u. der Häufigkeit des Trainings			
Subskalen	**n**	**r**	**p**
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	179	-0,088	0,244
Wettkampf/Leistung	179	0,168	0,025
Ablenkung/Flow	179	-,053	,479
Gesundheit/Fitness/Aussehen	179	-,167*	,025
Identität/Anerkennung	179	,136	,070
Natur/Spontanität	179	-,217**	,003
Kontakt	179	-,019	,805
Anforderung/Durchführbarkeit	179	-,045	,549
Vorbild	179	,104	,165
Gruppenzugehörigkeit	179	-,188*	,012
Beruf	179	,490**	,000
Alltagstauglichkeit	179	-,123	,102
Lifestyle	179	-,020	,788

6.7.7 Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die Basketballspielerinnen und -spieler diese Sportart ausüben?

- **Alternativhypothese**: Es besteht ein Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die SpielerInnen diese Sportart ausüben.
- **Nullhypothese:** Es besteht kein Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die SpielerInnen diese Sportart ausüben.

Zur Überprüfung der Hypothese 7 wurde eine Pearson Korrelation berechnet. Wie Tabelle 7 zu entnehmen ist besteht ein signifikanter Zusammenhang in den Kategorien “Natur/Spontanität““, „Vorbild“, „Alltagstauglichkeit“ und „Lifestyle“. Die Richtung des Zusammenhangs ist der Tabelle zu entnehmen. Für diese Motive wird die H0 verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Kategorien besteht kein signifikanter Zusammenhang, die H0 wird daher für diese beibehalten.

Tab. 51: Übersicht Signifikant, nicht signifikant

Zusammenhang	Kategorien	H
Signifikant	„Natur/Spontanität“, „Vorbild“, „Alltagstauglichkeit“, „Lifestyle“	H1
Nicht signifikant	„Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“, „Ablenkung/Flow“, „Identität/Anerkennung“, „Kontakt“, „Anforderung/Durchführbarkeit“, „Wett-	H0

	kampf/Leistung“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Gruppenzugehörigkeit“, „Beruf“	

Tab. 52: Ergebnisse der Pearson Korrelation zur Überprüfung der Hypothese 7

Zusammenhang bezüglich der Motive u. Ausübungsdauer			
Subskalen	**n**	**r**	**p**
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	179	-0,023	0,758
Wettkampf/Leistung	179	0,007	0,923
Ablenkung/Flow	179	-0,106	0,160
Gesundheit/Fitness/Aussehen	179	0,016	0,835
Identität/Anerkennung	179	-0,113	0,131
Natur/Spontanität	179	-0,293**	0,000
Kontakt	179	-0,111	0,138
Anforderung/Durchführbarkeit	179	-0,006	0,940
Vorbild	179	-0,305**	0,000
Gruppenzugehörigkeit	179	0,201**	0,007
Beruf	179	-0,143	0,056
Alltagstauglichkeit	179	-0,204**	0,006
Lifestyle	179	-0,242**	0,001

6.7.8 Unterscheiden sich die Motive im Leben der SpielerInnen, die an Wettkämpfen/Wettbewerben teilnehmen (Gruppe 1) von jenen SpielerInnen, die an keinen Wettkämpfen teilnehmen (Gruppe 2)?

- **Alternativhypothese**: Die Motive im Leben von SpielerInnen, die an Wettkämpfen teilnehmen, unterscheiden sich von jenen SpielerInnen, die an keinen Wettkämpfen teilnehmen.
- **Nullhypothese:** Die Motive im Leben von SpielerInnen, die an Wettkämpfen teilnehmen, unterscheiden sich nicht von jenen SpielerInnen, die an keinen Wettkämpfen teilnehmen.

Zur Überprüfung der Hypothese 8 wurde aufgrund der Erfüllung der notwendigen Voraussetzungen ein T-Test gerechnet.

Wie Tabelle zu entnehmen ist besteht in den Kategorien „Wettkampf/Leistung“, „Ablenkung/Flow“, „Identität/Anerkennung“, „Kontakt“, „Beruf“ und „Lifestyle“ ein signifikanter Unterschied zwischen den beiden Gruppen. Für diese Kategorien wird die H0 verworfen

und die Alternativhypothese angenommen. Für alle anderen Motive besteht kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen. Die H0 wird für diese daher beibehalten.

Tab. 53: Übersicht Signifikant, nicht signifikant

Unterschied	Kategorien	H
Signifikant	„Wettkampf/Leistung“, „Ablenkung/Flow“, „Lifestyle“, „Beruf“, „Kontakt“, „Identität/Anerkennung“,	H1
Nicht signifikant	„Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“, „Anforderung/Durchführbarkeit, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Gruppenzugehörigkeit“, „Natur/Spontanität“, „Vorbild“, „Alltagstauglichkeit“,	H0

Tab. 54: Ergebnisse des T-Tests zur Überprüfung der Hypothese 8

Unterschied zwischen Wk u. nicht Wk		n	MW	SD	T	df	p
Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial	Gruppe 1	105	3,5010	0,78268	-1,165	177	0,246
	Gruppe 2	74	3,6486	0,90467			
Wettkampf/Leistung	Gruppe 1	105	3,6295	0,78825	3,575	138,687	0,000
	Gruppe 2	74	3,1500	0,94539			
Ablenkung/Flow	Gruppe 1	105	3,5333	0,88238	2,279	177	0,024
	Gruppe 2	74	3,2270	0,88971			
Gesundheit/Fitness/Aussehen	Gruppe 1	105	2,6905	0,84208	0,221	177	0,825
	Gruppe 2	74	2,6599	0,99864			
Identität/Anerkennung	Gruppe 1	105	2,4317	0,88092	2,919	177	0,004
	Gruppe 2	74	2,0383	0,89840			
Natur/Spontanität	Gruppe 1	105	2,1619	0,98830	-1,927	132,470	0,056
	Gruppe 2	74	2,5000	1,26087			
Kontakt	Gruppe 1	105	3,3556	1,05841	2,440	177	0,016
	Gruppe 2	74	2,9595	1,08533			
Anforderung/Durchführbarkeit	Gruppe 1	105	3,4495	0,72366	1,168	132,951	0,245
	Gruppe 2	74	3,3000	0,91875			
Vorbild	Gruppe 1	105	2,3905	1,10791	1,235	177	0,218
	Gruppe 2	74	2,1847	1,08279			
Gruppenzugehörigkeit	Gruppe 1	105	3,5190	0,92163	0,015	177	0,988
	Gruppe 2	74	3,5169	0,98476			
Beruf	Gruppe 1	105	1,8429	1,11871	2,401	173,812	0,017
	Gruppe 2	74	1,4797	0,90068			
Alltagstauglichkeit	Gruppe 1	105	3,2095	1,08038	0,351	177	0,726
	Gruppe 2	74	3,1486	1,22678			
Lifestyle	Gruppe 1	105	2,8810	1,04818	2,368	177	0,019
	Gruppe 2	74	2,4797	1,20626			

7 Interpretation der Ergebnisse

In dem folgenden Kapitel werden die Ergebnisse analysiert und interpretiert. Als Erstes werden die sozidemographischen Daten der TeilnehmerInnen interpretiert. Danach folgt eine Interpretation der Ergebnisse der Faktorenanalyse. Des Weiteren wird nochmals genauer auf die Umfrageergebnisse der Abschnitte „Einstieg in die Sportart“ und „Aktuelle Ausübung des Basketballs“ eingegangen. Den Kernteil der Arbeit, die in den Motiven für die Ausübung des Sports Basketball zu finden ist, wird ebenfalls einer genaueren Untersuchung und Interpretation unterzogen. Zum Schluss werden noch die Ergebnisse aus der Überprüfung der Hypothesen interpretiert.

7.1 Interpretation der soziodemographischen Angaben

Die Stichprobe umfasst 179 Personen, die in Österreich Basketball spielen. Die Auswertung in Bezug auf das Geschlecht ergab, dass von den 179 TeilnehmerInnen 58 weiblich (32,4%) und 121 männlich (67,6%) waren. Das errechnete Durchschnittsalter liegt bei 26,02 Jahren (SD: 8,94). Der jüngste Teilnehmer war 13 Jahre, der älteste 62 Jahre alt. Des Weiteren, nahmen BasketballspielerInnen aus allen neun Bundesländern teil. Wie die Tabelle in Kapitel 6.3.5 zeigt, stammten die meisten TeilnehmerInnen aus Wien (38%) und dem Burgenland (26,8%). Am geringsten, war die Beteiligung in Bundesländer, Kärnten (1,7%) und Tirol (0,6%).

Sieht man sich nun die Ergebnisse genauer an, erkennt man, dass die männlichen Probanden mit 67,6% klar die Mehrheit darstellen. Ob dieses Ergebnis der Verteilung als repräsentativ für Österreich angesehen werden kann, konnte nicht überprüft werden, da es in der Literatur keine Erhebung zu diesem Thema gibt. Einzig aus der Anzahl der Männer und Frauen-Teams in Österreich könnte man ableiten, dass tendenziell mehr Männer als Frauen Basketball in Österreich spielen.

Ein weiterer Punkt der im Zuge der soziodemografischen Angaben erfragt wurde war, der höchst abgeschlossene Ausbildungsgrad. Das Ergebnis in der Tabelle in Kapitel 6.2.3 zeigte, dass der Großteil der Befragten, genauer gesagt 82,68%, zumindest eine Schule mit Matura abgeschlossen hat und sogar 29,9% einen Universitäts oder –Fachhochschulabschluss besitzt.

Ob man diese Ergebnisse, als repräsentativ für den Ausbildungsgrad der Personen die in Österreich Basketball spielen nehmen kann, konnte nicht wirklich bestätigt werde, da keine offiziellen Daten darüber vorliegen. Was aber aufgefallen ist, dass wenn man das Ergebnis mit dem Ergebnis einer Studie von McLachlan und Husar aus dem Jahr 2001 vergleicht,

dass diese auch feststellen konnten, dass „generell die Anzahl der Maturanten bei den Basketballern sehr hoch ist“ (McLachlan & Husar, 2001, S. 149). Ihre Umfrage ergab, dass 62% der Befragten BasketballspielerInnen eine abgeschlossene AHS-Ausbildung besitzen. Ein Erklärungsversuch, wie das Ergebnis dieser Arbeit zustande gekommen sein könnte ist, die Art und Weise, wie der Fragebogen verbreitet wurde. Der Fragebogen wurde, wie in Kapitel 5.6 beschrieben, vorwiegend in Facebook-Gruppen von StudentenInnen und im Freundeskreis des Verfassers dieser Arbeit, beworben. Durch diese Form der Verbreitung, könnten bestimmte Zielgruppen ausgeschlossen worden sein. Ein weiterer Erklärungsversuch wäre durch die geschichtliche Entwicklung möglich. Da Basketball an einer Universität entwickelt wurde, besteht schon immer eine enge Verbindung zwischen Basketball und dem Hochschulwesen. Auch wenn man die Geschichte von Basketball in Österreich betrachtet, kann man erkennen, sehr häufig akademische Vereine war, die Basketball gespielt haben.

7.2 Interpretation von der Ausübung der Sportart

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Fragestellung „Ausübungsdauer über das Jahr hinweg“, angegeben in Monaten, wie viel „Einheiten in der Woche Basketball trainiert/gespielt“ wird und die „Länge eine Einheit“ interpretiert. Diese Fragen werden unter dem Punkt Training in diesem Kapitel behandelt. Weitere Fragen, die zu diesem Kapitel gehören, sind, die „Einschätzung des Eigenkönnens“, welche „Variante von Basketball“ sie betreiben und ob sie noch „andere Sportarten“ betreiben.

7.2.1 Training

Anhand der Berechnung der durchschnittlichen Trainingshäufigkeit pro Woche, von ziemlich genau 3 und der Durchschnittlichen Dauer eines Trainings von 95,63 Minuten, konnte der allgemeine Trainingsumfang der Befragten errechnet werden. Dieser ergab einen Wert von 4,78 Stunden Basketballtraining in der Woche. Anhand dieses Werts, kann man sagen, dass der größte Teil der Umfrage, von sehr aktiven BasketballspielerInnen gestellt wird. Dass dies der Fall ist, wird auch durch die große Anzahl an VereinsspielerInnen (67,03%) sichtbar, die in einer Liga tätig sind und der Monate im Jahr (9,5 Monate), in denen die Befragten die Sportart betreiben.

Ob die oben angeführten Ergebnisse, tatsächlich die Realität im Österreichischen Basketball wiederspiegeln, kann leider nicht bestätigt werden. Der Grund dafür ist, dass es keine Aufzeichnungen oder Statistiken diesbezüglich gibt.

Eine mögliche Erklärung für die Anzahl der Monate könnte sein, dass, wie schon erwähnt, ein großer Teil der Befragten in Vereinen (67%) Basketball spielt und eine Saison mit Einbeziehung der Vorbereitungszeit ca. 10 Monate dauert. 79 Personen (44,13%) geben sogar an, dass sie zwischen 11-12 Monate im Jahr Basketball spielen. Dieser Wert sagt jedoch noch nichts über die Anzahl der Trainings/Spiele im Monat aus, sondern nur, dass zumindest einmal im Monate Basketball gespielt wird.

Der Wert der Trainingshäufigkeit pro Woche scheint plausibel, ebenso, wie die Länge, da es in unteren Ligen und im Hobbybereich üblich ist, maximal drei Mal in der Woche zu trainieren und 60-90 Minuten Training, die typische Länge für eine Trainingseinheit ist. Der niedrige Wert von 25 Minuten, den 12 Personen angegeben haben, könnte mit dem Alter der Befragten zusammenhängen, da 13 Personen über 40-62 Jahre alt sind und, da Basketball ein extrem anstrengender Sport ist, schon 25 Minuten reichen, um zu ermüden. Das wurde dem Autor durch Gesprächen mit verschiedenen TrainernInnen aus Zweitliga und –Hobbyvereinen bestätigt. 45 TeilnehmerInnen gaben an, 4-7 Mal in der Woche zu trainieren oder zu spielen. Diese Anzahl von Trainings könnte bedeuten, dass diese Personen Basketball auf einem höheren Niveau betreiben als die Gruppe, die 1-3 Mal pro Woche trainiert. Sieben Befragte trainieren sogar 8-11 Mal. Dieser Wert könnte andeuten, dass diese Personen Basketball professionell oder semiprofessionell betreiben, weil diese Anzahl an Trainings sehr zeitintensiv ist. Eine Person gab sogar an, 15 Mal pro Woche zu trainieren. Dieser Wert könnte dadurch zustande kommen, dass dieser Teilnehmer professionell Basketball spielt. Im Profibereich ist es üblich, bis zu dreimal am Tag zu trainieren. Diese Werte werden auch durch die Ergebnisse von zwei weiteren Studien zu diesem Thema bestätigt. Husar (2001) hat den Durchschnittswert der Trainingshäufigkeit pro Woche, von österreichischen NationalteamspielerInnen errechnet und einen Wert von 15 Stunden erhalten. Ebenso hat Kremer (2000) in seiner Studie an Spitzensportler im Bereich Basketball festgehalten, dass diese im Durchschnitt 16,09 Stunden pro Woche trainieren.

7.2.2 Ausübungsdauer

Bei der Überprüfung und der Berechnung des Mittelwerts der Häufigkeit im Bereich der Ausübungsdauer (angegeben in Jahren) zeigte sich, dass die TeilnehmerInnen der Untersuchung seit 13,57 Jahren (SD: 8,68) Basketball spielen. Eine Person gab an, dass sie seit 45 Jahren Basketball spielt. Im Unterschied dazu gab ein Teilnehmer an, dass er noch kein ganzes Jahr Basketball spielt. Die Gruppe der Befragten, die 6-11 Jahre Basketball betreiben, stellt mit 32,40% die größte Gruppe dar, obwohl zu der Gruppe, die seit 12-17 Jahren

Basketball spielt, nur ein Unterschied von 1,12% besteht. Nimmt man alle Gruppen zusammen, kommt heraus, dass 86,59% der TeilnehmerInnen länger als sechs Jahre Basketball aktiv betreiben. 24,90%, also fast ein Viertel der TeilnehmerInnen, spielen seit über 18 Jahren Basketball. Dass eine so große Gruppe gerade zu dieser Zeit mit dem Basketball begonnen hat, stimmt mit dem in der Literatur beschriebenen Basketball-Boom in den 90ern und Anfang der 2000er überein. Das gerade die zweitgrößte Gruppe vor 12-17 Jahren mit dem Basketballspielen begonnen hat, könnte auch ein Ausläufer des Basketball-Booms sein, der in den 90er Jahren begann – in Kombination mit dem immer populärer werdenden amerikanischen Hip-Hop, der bis heute eng mit dem Basketball und seinem Lifestyle verbunden ist. Dass Musik in Basketball eine wichtige Rolle spielt, zeigt auch das Ergebnis der Studie von McLachlan & Husar (2001). Sie haben in ihrer Umfrage festgestellt, dass Musik und Kunst, im Vergleich zu HandballspielerInnen deutlich wichtiger ist. Zu einem ähnlichen Ergebnis kam auch Kremser (2000). Er verglich Basketballer und Volleyballer miteinander und konnte ebenfalls feststellen, dass Musik und Kunst, für Basketballer deutlich wichtiger ist, als für Volleyballer.

7.2.3 Einschätzung Eigenkönnen, Varianten und andere Sportarten

Wie aus den Ergebnissen der Umfrage ersichtlich, spielen 92,7% der TeilnehmerInnen Teambasketball und 7,3% Streetball. In Bezug auf das Eigenkönnen, schätzten sich acht Personen (4,5%) als AnfängerIn, 40 Personen (22,3%) als mäßig Fortgeschrittene/r, 91 Personen (50,8%) als Fortgeschrittene/r und 40 Personen (22,3%) als Experte/Expertin ein.

Diese Ergebnisse scheinen plausibel zu sein, da diese durch die Ergebnisse der Frage der Ausübungsdauer übereinstimmen. Da nur 13% der TeilnehmerInnen weniger als 5 Jahre Basketball spielen und der Durchschnittswert sogar bei 13,41 Jahren liegt. Da auch 69,83% der Befragten angegeben haben, 1-3 Mal in der Woche Basketball zu trainieren, ist davon auszugehen, dass auf Grund der hohen Dauer, die die TeilnehmerInnen schon Basketball spielen, und der Häufigkeit der Trainings das Können so weit entwickelt ist, dass sich 50,8% der Befragten als Fortgeschrittene/r oder als Experte/Expertin einschätzen. Vergleicht man die Ergebnisse der Selbsteinschätzung mit denen der Liga, wo 58% angeben haben, in einer höheren Liga zu spielen, kann man erkennen, dass die beiden Werte gut zusammenpassen. Der niedrige Wert von StreetballerInnen lässt sich jedoch nicht richtig erklären. Obwohl der Fragebogen auch auf einschlägigen Seiten wie Käfigmeisterschaften Wien beworben wurde, konnten nicht mehr SpielerInnen erreicht werden. Ein Erklärungsversuch wäre, dass sich StreetballerInnen, durch den Titel des Fragebogens nicht angesprochen gefühlt haben und dass er Autor keinen richtigen Bezug zu der Streetballszene hat. Im

Gegensatz dazu, lässt sich die sehr hohe Anzahl an Personen, die Teambasketball spielen, dadurch erklären, dass der Autor selber aktiv Teambasketball spielt und er den Fragenbogen unter seinen Kollegen im eigenen Team und unter SpielerInnen anderer Teams verbreitet hat. Die Verteilung von StreetballspielerInnen und TeambasketballspielerInnen, konnte also nicht als repräsentativ bestätigt werden.

Eine weitere Frage, die in diesem Kapitel behandelt wurde, war die Frage nach anderen Sportarten, die neben dem Basketball noch betrieben wird. Zirka ein Dreiviertel (71,5%) der Befragten gaben an, neben Basketball noch eine weitere Sportart auszuüben. Nur 28,5% betreiben keinen weiteren Sport neben dem Basketball. Am häufigsten betreiben die Befragten neben dem Basketball Fitness und -Kraftsport. Das gaben 45,30% der TeilnehmerInnen an. Mit 40,20% stehen andere Ballsportarten auf Platz 2, dicht gefolgt vom Skifahren mit 38,50%.

Vergleicht man diese ersten drei am häufigsten neben dem Basketball betriebenen Sportarten mit denen des American Football von Komar (2016), so wird eine Gemeinsamkeit sichtbar: Fitnesstraining steht bei beiden an oberster Stelle, gefolgt von Wintersportarten und anderen Ballsportarten.

Tab. 55: Neben American Football ausgeübte Sportarten (n=129)

Sportarten	Häufigkeit	Prozent
Fitnesstraining	69	53,5
Wintersport	45	34,9
Mannschafts-/Ballspiele	26	20,2

Tab. 56: Die drei am meisten neben Basketball ausgeübte Sportarten (n=179)

Sportarten	Häufigkeit	Prozent der Fälle
Fitnesstraining (Kraftsport)	81	45,30
Andere Ballsportarten (Fußball, Handball, Volleyball, ect.)	72	40,20
Skifahren	69	38,50

Ein Grund, warum bei beiden Sportarten Fitnesstraining/Kraftsport an oberster Stelle steht, könnte sein, dass beide Sportarten sehr athletisch und körperlich anspruchsvolle Sportarten sind, für die ein gewisser Muskeltonus unverzichtbar ist.

Vergleicht man jetzt wiederum diese beiden Sportarten mit einer Sportart, in der es keinen Körperkontakt gibt, wie z.B. im Tennis, erkennt man sofort, dass es Kraftsport/Fitnesstraining nicht unter die ersten drei geschafft hat. Macher (2016) hat in ihrer Studie gezeigt, dass Kraftsport/Fitnesstraining, bei TennisspielerInnen nur auf Platz vier kommt.

Tab. 57: Ergebnisse aus der Studie von Macher (2015)

Sportarten	Prozent der Fälle
Wintersport	72,70
Laufsport	39,70
Rückschlagspiele	36,70
Fitnesstraining (Kraftsport)	35,10

Was in allen drei Tabellen auffällt, ist, dass Wintersport immer unter den ersten drei aufscheint. Eine Erklärung dafür könnte sein, dass die Umfrage in Österreich durchgeführt wurde und Wintersport eine Nationalsportart ist.

Weiter ist es plausibel, dass Personen die schon Teamsportarten betreiben auch andere Teamsportarten eher betreiben als andere. Das wird auch durch Gabler (2002) bestätigt, der sagt, dass die sozialen Kontakte bei Teamsportarten eine große Rolle. Und wenn jemanden, soziale Kontakte wichtig sind, ist es nur logisch, dass er eine Sportart betreiben wird, in denen es diese gibt.

7.3 Interpretation des Einstiegs in die Sportart

In dem nun folgenden Unterkapitel kommt es zu einer weiteren Untersuchung und Interpretation der Ergebnisse aus dem Kapitel 6.4. In diesem Kapitel wurden die Gründe ermittelt, warum ein/e TeilnehmerIn mit dem Basketball begonnen hat, ob er oder sie davor schon ein Bild, eine Vorstellung vom Basketball hatte und ob er oder sie positive oder negative Erfahrungen mit dem Basketball gemacht hat und welchen Stellenwert Basketball im Leben der Befragten einnimmt.

7.3.1 Erster Kontakt

Die deutliche Mehrheit der Probanden und Probandinnen (55,30%), die an dieser Umfrage teilgenommen haben, sind durch „Freunde/Bekannte“ zum ersten Mal mit Basketball in Berührung gekommen. Dieses Ergebnis deckt sich mit den Ergebnissen aus schon zuvor durchgeführten Studien von Kreuzeder (2015), Hochreiner (2014), Pokomandy (2014) und Weghaupt (2015). Auch sie hielten in ihren Arbeiten fest, dass der Erstkontakt durch

„Freunde/Bekannte“ erfolgte. Nimmt man das Durchschnittsalter der Befragten (26 Jahre) und den Durchschnitt der Jahre, wie lange die TeilnehmerInnen schon Basketball spielen (13,5 Jahre), kann man sich ausrechnen, wann der Erstkontakt stattgefunden hat. Es ergibt sich ein Wert von 12,5 Jahren. In diesem Alter spielt der Freundeskreis, wie auch in anderen Bereichen des Lebens, eine maßgebliche Rolle. Da reicht es schon, wenn einer aus dem Freundeskreis Basketball spielt, um andere dazu zu bringen, ebenfalls mit dem Basketball zu beginnen. Deswegen ist es nicht verwunderlich, dass über die Hälfte der Befragten angegeben hat, durch Freunde/Bekannte zum ersten Mal mit Basketball in Berührung gekommen zu sein. 39,10% der Befragten haben angegeben, dass durch die „Familie“ der Erstkontakt zustande gekommen ist. Das ist auch nicht verwunderlich, da die Familie, neben dem Freundeskreis, sicher einer der größten Einflussfaktoren im Kindesalter ist.

Die Ergebnisse der Arbeiten von Weghaupt (Familie auf Platz 2 mit 34,2%), Rockenschaub (Familie auf Platz 2 mit 56,3%) und Komar (Familie auf Platz 3 mit 20%), bestätigen das Ergebnis der vorliegenden Studie. Zöchling (1992, S. 55) hält noch für den Bereich Fußball fest, dass wenn, die Beeinflussung hin zum Fußball durch die Eltern erfolgt, diese nachhaltiger ist, als die durch Freunde/Bekannte. Das könnte auch für den Bereich Basketball gelten. Auf Platz 3 kommt die „Schule“ mit 34%. Vergleicht man dieses Ergebnis mit den Ergebnissen von Komar (2016), Weghaupt (2016) und Macher (2016), ist zu erkennen, dass Schule bei diesen Erhebungen eher eine geringere Rolle spielt. Diese Arbeiten beschäftigten sich mit den Sportarten Football, Snowboard und Tennis. Eine Erklärung für die hohe Reihung der Schule für den Sport Basketball könnte sein, dass Basketball im Vergleich zu den anderen Sportarten sehr präsent im Sportunterricht ist. Anders als in den weiteren Arbeiten von Komar (2016) und Weghaupt (2016), die sich mit dem amerikanischen Football und Snowboard befasst haben, spielen die Medien (12,80%) für Basketball keine so große Rolle. Das könnte damit zu tun haben, dass Basketball in der österreichischen Medienlandschaft fast nicht vorhanden ist. Am Schluss ist noch zu erwähnen, dass hier Mehrfachnennungen möglich waren.

7.3.2 Vorstellungen/Bilder von Basketball

Auf die Frage, ob die TeilnehmerInnen schon vor dem Erstkontakt eine Vorstellung, ein Bild vom Basketball hatten, antworteten die meisten Befragten mit Nein (70,9%) und nur 29,1% mit Ja. Dieses Ergebnis ist überraschend, da Basketball schon seit langem zu einer der beliebtesten und bekanntesten Sportarten der Welt zählt. Was man allerdings nicht vergessen darf, ist, dass Basketball in Österreich noch immer zu den Randsportarten zählt und, wie erwähnt, medial sehr schwach vertreten ist. Ein weiterer möglicher Grund könnte sein,

dass diese Frage erst gegen Ende des Fragebogens gestellt wurde und die TeilnehmerInnen wenn sie die Frage mit Ja beantwortet hätten, ihre Vorstellungen/Bilder genauer hätten beschreiben müssen. Dies hätte natürlich noch mehr Zeit in Anspruch genommen. An der Auswertung der Frage nach der Länge des Fragenbogens in Kapitel 5.8 ist zu erkennen, dass er vielleicht etwas zu lange gestaltet war

Dass der Großteil der TeilnehmerInnen die Frage nach der Vorstellung verneinten, ist aber nicht nur im Basketball so. Zum Beispiel hatte in den Studien, die sich mit American Football 64,3% (Komar, 2016), Tennis 64,3% (Macher, 2016) oder Fußball 69,9% (Rockenschaub, 2015) befassten, ziemlich genau der gleiche Prozentsatz an Personen mit Nein gestimmt wie in dieser Arbeit. Diese hohe Zahl speziell beim Fußball ist doch sehr überraschend, da Fußball der mit Abstand beliebteste Ballsport in Österreich ist und auch sehr stark in den Medien vertreten ist. Das Ergebnis dieser Studie und die Ergebnisse der anderen Studien könnten dafür sprechen, dass die Befragten den Mehraufwand scheuten und die Frage einfach mit Nein beantworteten.

Die 29,1%, die die Frage mit Ja beantwortet haben, konnten ihre Vorstellungen und Bilder genauer beschreiben. Was bei der Auswertung der Antworten aufgefallen ist, ist, dass die Antworten größtenteils dem Itempool zugeordnet werden konnten. Im Anschluss an die Beschreibung konnten die TeilnehmerInnen noch bewerten, ob sich ihr Bild/ihre Vorstellung im Laufe der Zeit bestätigt hat oder nicht. Diese Bewertung erfolgte wieder anhand einer Skala von 1 (gar nicht bestätigt) bis 5 (völlig bestätigt). Nur eine Person gab an, dass ihre Vorstellung, ihr Bild gar nicht bestätigt wurde. Aus dieser Bewertung darf man aber nicht den falschen Schluss ziehen, dass diese Person jetzt ein negatives Bild vom Basketball hat, denn es ist auch möglich, dass sie zuvor ein schlechtes Bild hatte und dieses gar nicht bestätigt wurde.

7.3.3 Positiven und negativen Erlebnisse

Dieser Teil des Fragebogens war freiwillig. Trotz der zuvor in Kapitel 7.3.2 aufgestellten Vermutung, dass die Fragen, die am Ende des Fragenbogens kommen und durch das Verfassen von Texten noch mehr Zeit in Anspruch nehmen, mit weniger Motivation und Konzentration ausgefüllt werden, haben 41,34% der Befragten ihre Erlebnisse beschrieben. 74 Personen haben positive, 84 negative Erlebnisse geschildert. Bei der Analyse der positiven Erlebnisse kann festgestellt werden, dass ein Großteil der Antworten mit den Aspekten "gemeinsam etwas unternehmen, Wettkampferfolge und Siege, Leistungsfortschritte, Freude" in Verbindung gebracht werden können. Zu diesem Ergebnis kam auch Macher (2015) in

ihrer Studie zum Tennissport. Es konnte auch festgestellt werden, dass die Aspekte "Gemeinschaft (gemeinsam etwas unternehmen), Wettkampferfolge und Siege" sehr häufig von den Befragten kombiniert wurden, wie der Kommentar eines Teilnehmers zeigt: TN 53: „Gemeinsame Siege, gemeinsame Niederlagen, bei denen wir trotzdem zusammengehalten haben, weil es so gutes Spiel war, die Freundschaft, die untereinander entsteht, Trainingslager“.

Es ist zu erkennen, dass der soziale Faktor beim Basketball im Mittelpunkt steht. Vergleicht man nun dieses Ergebnis mit den Ergebnissen aus der Studie zu Football (Komar, 2016), Snowboard (Weghaupt, 2015) und auch Tennis (Macher, 2015), ist zu erkennen, dass, egal, ob bei Teamsportarten, Einzelsportarten oder Wintersportarten, das Soziale, das Miteinander der wichtigste Faktor ist; daran werden dann positive Erinnerungen geknüpft.

Neben den 74 positiven Erlebnissen wurden auch 84 negative beschrieben. Da Basketball ein sehr körperbetonter Sport ist, ist es nicht verwunderlich, dass eines der häufigsten negativen Erlebnisse eine Verletzung darstellt. Durch die Verletzung, konnten die TeilnehmerInnen, über einen längeren Zeitraum nicht Basketballspielen und das war die negative Erfahrung. Die Verhinderung an der Teilnahme am Basketball ist das, was als negativ beschrieben wurde. Da es im Basketball natürlich auch um Sieg oder Niederlage geht, ist es nicht verwunderlich, dass Niederlagen sehr oft als negatives Erlebnis genannt wurden. Was bei der Auswertung auffiel, ist, dass besonders beim Basketball ein negatives Erlebnis oft mit dem Trainer oder der Trainerin zusammenhängt. Eine Erklärung könnte sein, dass der/die TrainerIn im Basketball viel Einfluss nehmen kann, was zum Beispiel die Dauer und Art des Spieleinsatzes eines Spielers/einer Spielerin betrifft. Da ist es gut vorstellbar, dass man als SpielerIn einmal nicht mit der Entscheidung des Trainers/der Trainerin zufrieden ist und es zum Streit kommt. All diese negativen Erlebnisse, hindern die Personen an der Ausübung des Sports, ob es nun einen physischen Grund gibt (Verletzung) oder einen psychischen Grund (keine Freude mehr am Training wegen eines Streits mit dem TrainerInn), das Ergebnis ist immer, dass die SpielerInnen gar nicht Basketball spielen können oder ungern.

7.4 Interpretation des Stellenwerts des Basketballsports im Leben

Sieht man sich die Ergebnisse zum Stellenwert der unterschiedlichen Lebensbereiche an, kann man sehen, dass Basketball auf Platz 5 (MW: 8,10), noch vor den Bereichen Partnerschaft, andere Sportarten, Politik, Kultur und Religion, gereiht ist. Vor dem Basketball befinden sich nur Freizeit, Beruf, Freundschaft sowie Familie.

Da der Fragebogen für diese Arbeit explizit an BasketballerInnen gerichtet war, ist es keine große Überraschung, dass Basketball so weit vorne zu finden ist. Anhand dieses Ergebnisses kann man festhalten, dass Basketball für die TeilnehmerInnen einen wichtigen Teil ihres Lebens darstellt, aus welchen Gründen auch immer, und einen hohen Stellenwert genießt. Wenn man sich dazu die durchschnittliche Trainingshäufigkeit von 2,95-mal pro Woche und die durchschnittliche Trainingsdauer von 95 Minuten ansieht, kann man schlussfolgern, dass Basketball für die TeilnehmerInnen nicht bloß ein Zeitvertreib ist. Zu diesem Schluss kam auch Rockenschaub (2015).

7.5 Interpretation Motive beim Basketball

Das Hauptaugenmerk dieser Arbeit liegt darauf herauszufinden, welche Motive dafür verantwortlich sind, dass Menschen in Österreich Basketball spielen. In dem nun folgenden Kapitel werden die Ergebnisse der Angaben zu den Motiven analysiert und es wird versucht, die Ergebnisse mit anderen Arbeiten zu vergleichen.

Wie man der Tabelle in Kapitel 6.6.1 ersichtlich, besitzen vor allem die Items aus der Kategorie “Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial” einen hohen Mittelwert.

Vergleicht man das Ergebnis mit den Ergebnissen aus anderen Teamballsportarten wie Fußball, Rang 1 “Wettkampf/Leistung” (Rockenschaub, 2015) und American Football, Rang 1 “Wettkampf/Leistung” (Komar, 2016), dann fällt auf, dass den Personen die an dieser Umfrage teilgenommen haben, andere Motive wichtiger sind als jene, die sich auf Wettkampf und Leistung beziehen, und das, obwohl ein sehr hoher Anteil der Befragten an Wettkämpfen teilnimmt. Es stehen offenbar die Freude und Begeisterung am Spiel mehr im Mittelpunkt als der Leistungsgedanke. Bei der Auswertung der Daten dieser Arbeit, in Bezug auf Basketball, kommt die Kategorie “Wettkampf/Leistung” erst an dritter Stelle (MW: 3,40), und das nur sehr knapp vor der Kategorie “Ablenkung/Flow” (MW: 3,38).

Vergleicht man diese Ergebnisse nun aber mit den Ergebnissen einer Studie von Gabler (2002), die er in Tübingen (2001) durchgeführt hat, erkennt man, dass dieser zu einem etwas anderen Ergebnis gekommen ist. Leistung kommt nach Natur an zweiter Stelle.

Tab. 58: Ergebnis der Studie von Gabler

Sportart	n	Leistung	Kontakt	Fitness	Erholung	Bewegungsfreude	Natur
Basketball	34	2,92	2,78	2,79	2,46	1,38	3,17
Fußball	73	3,23	2,82	3,06	2,61	1,54	2,89
Handball	8	2,63	2,47	3,03	2,38	1,38	4,06
Volleyball	45	3,64	2,82	3,05	2,42	1,55	4,34
Gesamt	160	3,11	2,72	2,98	1,97	1,46	3,62

(Quelle: Gabler, 2002, S. 32f)

Was man aber auch erkennen kann ist, wenn man die Mittelwerte vergleicht, dass BasketballerInnen, Leistung im Vergleich zu anderen Sportarten weniger wichtig ist. Das wiederum bestätigt das in dieser Arbeit erreichte Ergebnis.

In dieser Studie kommt die Kategorie “Gruppenzugehörigkeit” kommt mit einem MW von 3,51 auf den zweiten Platz, nach der Kategorie „Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial”. Vergleicht man dieses Ergebnis mit denen von Football und Fußball, kann man erkennen, dass die Items, die in dieser Arbeit in die Kategorie “Gruppenzugehörigkeit” fallen, auch bei den anderen Studien sehr weit vorne zu finden sind. Das zeigt wieder, dass der soziale Faktor eine sehr große Rolle spielt, zumindest bei den Teamballsportarten. Das wird auch von Grabler (2002) in seinem Buch bestätigt. Er meint, dass gerade bei Teamsportarten die sozialen Kontakte einen sehr hohen Stellenwert haben.

Auf den letzten Plätzen stehen die Items der Kategorien Vorbild (MW: 2,3), Natur/Spontanität (MW: 2,30), Identität/Anerkennung (MW: 2,26) und Beruf (MW: 1,69). Es kann davon ausgegangen werden, dass die Kategorie Identität/Anerkennung um einiges höher gestanden wäre, wenn der Anteil an SteetballerInnen größer gewesen wäre. Wenzel (2001, S. 106f) beschreibt in seinem Buch, dass es in der Streetballszene nicht so sehr um Sieg oder Niederlage geht, sondern vielmehr darum, durch seinen Spielstil, durch sein Auftreten den Respekt und die Anerkennung der anderen in der Gruppe zu bekommen. Die Items „um Anerkennung zu bekommen“, „um in einer bestimmten Gruppe akzeptiert zu werden“, „um mich zu präsentieren“, hätten eigentlich genau auf das abgezielt.

Dass die Kategorie „Vorbild“ (MW: 2,30) an der zehnten Stelle steht, ist überraschend, weil einige angegeben haben, dass sie zum Beispiel durch Michael Jordan auf Basketball aufmerksam geworden sind. Aber im Endeffekt hat sich herausgestellt, dass für diese Gruppe von BasketballspielerInnen Vorbilder keine entscheidende Rolle spielen. Dass „Beruf“ (MW: 1,6), auf den letzten Platz gelandet ist, lässt sich dadurch erklären, dass die österreichische Liga keine wirkliche Profiliga ist und die Gehälter beispielsweise weit entfernt sind von denen im heimischen Profifußball.

Sehr überraschend waren, die Kategorie „Kontakt“ auf Platz 6 und die Kategorie Gesundheit/Fitness/Aussehen die sogar erst auf dem 9 Platz aufscheint (MW: 2,67). Items wie, „wegen meiner Figur“ (Rang 61), „um mein Gewicht zu regulieren“ (Rang 64) oder „um abzunehmen“ (Rang 72) stellen demnach keinen großen Anreiz dar, wenn es darum geht, Basketball zu spielen. Vergleicht man aber dieses Ergebnis mit dem Ergebnis der Frage, welche anderen Sportarten neben den Basketball noch betrieben werden, dann sieht man, dass dort Fitnesstraining/Krafttraining an erster Stellte steht.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass Basketball nicht gespielt wird, um einen wohlgeformten Köper zu haben, um damit seinen Lebensunterhalt zu verdienen oder um jeden Wettkampf zu gewinnen, sondern um einfach nur Freude am Basketball mit Freunden zu haben und das häufig auch in Wettkampfsituationen. Basketball ist, basierend auf den Ergebnissen der Studie, zudem ein Spiel, in dem sich die SpielerInnen selbst verwirklichen können. Und das ist auch wichtig, vor allem auf den Hinblick auf die Ausübungsdauer, den laut Schüler, Brunner und Steiner (2009; zit. nach Lehnert, Sudek & Conzelmann, 2011) bilden tätigkeitszentrierte Anreize eine bessere Basis für eine längere Ausübung einer Sportart als zweckzentrierte Anreize. Der Grund dafür ist, dass die mit tätigkeitszentrierten Anreize verbundenen positiven Effekte, direkt bei der Tätigkeit erlebt werden und bei zweckzentrierten Anreizen (z.B. um durch Sport Gewicht zu verlieren) träten diese erst später ein.

7.6 Interpretation der getesteten Hypothesen

In diesem Kapitel werden nun die Ergebnisse aus der Überprüfung der Hypothesen, die am Anfang der vorliegenden Arbeit aufgestellt wurden, interpretiert und mit den Ergebnissen anderer Arbeiten verglichen.

7.6.1 Unterschiede bezüglich des Geschlechts, Vorstellungen und WettkampfteilnahmerInnen

Unterschied bezüglich des Geschlechts und hinsichtlich der Motive

Es wurde vermutet, dass es in Bezug auf das Geschlecht, Unterschiede hinsichtlich der Motive gibt. Für die Untersuchung der Frage wurde die folgende Hypothese aufgestellt und mit Hilfe eines t-Test für unabhängige Stichproben überprüft.

- **Alternativhypothese:** Es gibt einen Unterschied beim Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.
- **Nullhypothese:** Es gibt keinen Unterschied beim Männern und Frauen hinsichtlich der Motive.

Der t-Test hat ergeben, dass in den Kategorien „Kontakt“ und „Beruf“ ein signifikanter Unterschied zwischen den beiden Geschlechtern besteht. Deshalb muss für diese beiden Kategorien die Nullhypothese verworfen werden und die Alternativhypothese angenommen werden. Das heißt, für die Kategorien „Kontakt“ und „Beruf“ besteht ein Unterschied zwischen Männern und Frauen hinsichtlich der Motive. Für alle anderen Kategorien wird die Nullhypothese beibehalten. Betracht man die Mittelwerte der Kategorie „Kontakt“, männlich

3,4828 und weiblich 3,0523, ist zu erkennen, dass Männer eher Basketball spielen, um neue Leute kennenzulernen bzw. um neue Freunde zu finden, als Frauen. Betrachtet man die Mittelwerte der Kategorie „Beruf“ genauer (männlich: 1,4569; weiblich: 1,8058), ist zu erkennen, dass zwar ein signifikanter Unterschied besteht, aber beide Geschlechter keine Karriere als Profibasketballer anstreben.

Unterschiede in Bezug auf die Vorstellungen

Es galt herauszufinden, ob es einen Unterschied zwischen den Motiven jener Personen, die schon vor dem Betreiben des Sports Basketball eine Vorstellung davon hatten (Gruppe 1) und jenen, die kein Bild davon hatten (Gruppe 2), gibt. Aufgrund der Tatsache, dass alle notwendigen Voraussetzungen erfüllt waren, wurde für die Überprüfung wieder ein t-Test verwendet.

- **Alternativhypothese:** Es besteht ein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die, bevor sie mit dem Basketball begonnen hatten, eine gewisse Vorstellung im Kopf hatten (Gruppe1) und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten (Gruppe2).
- **Nullhypothese:** Es besteht kein Unterschied bezüglich der Motive bei den Befragten, die, bevor sie mit dem Basketball begonnen hatten, eine gewisse Vorstellung im Kopf hatten und jenen, die keine Vorstellung von der Sportart hatten

Der Test ergab, dass es in den Kategorien „Natur/Spontanität“ und „Vorbild“ einen signifikanten Unterschied zwischen den beiden Gruppen gibt. Die Alternativhypothese wird für diese beiden Kategorien angenommen und die Nullhypothese wird verworfen. Nimmt man die Ergebnisse genauer unter die Lupe, so könnte man diese so interpretieren, dass für Gruppe 1 (MW: 2,6090) Spontanität und Sport im Freien zu betreiben wichtiger ist als für Personen der Gruppe 2 (MW: 2,1759). Man kann auch in Bezug auf die Kategorie „Vorbild“ sehen, dass für Gruppe 1 (MW: 2,5769) Vorbilder wichtiger sind als für Gruppe 2 (MW: 2,1942). Für die restlichen Kategorien wird die Nullhypothese beibehalten.

Unterschied der Motive in Bezug auf Wettkampfteilnahmen

Um herauszufinden, ob es eventuell einen Unterschied in den Motiven von SpielerInnen gibt, die an Wettkämpfen teilnehmen, und jenen, die an keinen Wettbewerben teilnehmen, wurde die folgende Hypothese formuliert:

- **Alternativhypothese**: Die Motive von SpielerInnen, die an Wettkämpfen teilnehmen, unterscheiden sich von jenen von SpielerInnen, die an keinen Wettkämpfen teilnehmen.

- **Nullhypothese:** Die Motive von SpielerInnen, die an Wettkämpfen teilnehmen, unterscheiden sich nicht von jenen von SpielerInnen, die an keinen Wettkämpfen teilnehmen.

Ein signifikantes Ergebnis wurde bei den Faktoren „Wettkampf/Leistung“, „Ablenkung/Flow“, „Identität/Anerkennung“, „Kontakt“, „Beruf“ und „Lifestyle“ erreicht. Es war wenig überraschend, dass Personen, die an Wettkämpfen teilnehmen (Gruppe 1), im Gegensatz zu jenen, die nicht an Wettkämpfen teilnehmen (Gruppe 2), den Faktor „Wettkampf/Leistung“ höher bewertet haben. Gruppe 1 hat „Wettkampf/Leistung“ mit einem Mittelwert von 3,6295, Gruppe 2 mit 3,1500 bewertet. Auch bei Faktor „Ablenkung/Flow“ ist zu erkennen, dass Gruppe 1 (MW: 3,5333) gegenüber Gruppe 2 (MW: 3,2270) diesen Faktor höher bewertet. Das verhält sich bei allen anderen Kategorien genauso, bei „Identität/Anerkennung“ (Gruppe 1: MW 2,4317; Gruppe 2: MW 2,0383), „Kontakt“ (Gruppe 1: MW 3,3556; Gruppe 2: MW 2,9595), „Lifestyle““ (Gruppe 1: MW 2,8810; Gruppe 2: MW 2,4797), „Beruf“ “ (Gruppe 1: MW 1,8429; Gruppe 2: MW 1,4797). Wenn man sich die Kategorie „Beruf“ ansieht, ist zu erkennen, dass beide Gruppen diesen Faktor sehr niedrig bewertet haben. Deshalb könnte man davon ausgehen, dass es bei den Wettkämpfen vermutlich kein Preisgeld gibt, weil sonst Gruppe 1 vermutlich den Faktor „Beruf“, bei dem es um Geld geht, höher bewertet hätte.

7.6.2 Zusammenhang zwischen den Motiven und der Ausübungsdauer, Trainingshäufigkeit und Stellenwert im Leben

Zusammenhang zwischen den Motiven und der Ausübungsdauer

Zur Überprüfung der Hypothese 7 wurde eine Pearson Korrelation berechnet. Die Hypothesen lauten wie folgt.

- **Alternativhypothese**: Es besteht ein Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die SpielerInnen diese Sportart ausüben.
- **Nullhypothese:** Es besteht kein Zusammenhang zwischen den Motiven und der Anzahl der Jahre, die SpielerInnen diese Sportart ausüben

Die Berechnung hat ergeben, dass ein signifikanter Zusammenhang in den Kategorien „Natur/Spontanität““, „Vorbild“, „Alltagstauglichkeit“ und „Lifestyle“ besteht. Für diese Kategorien wird die Alternativhypothese übernommen. Es erscheint plausibel, dass die Kategorie „Natur/Spontanität“ einen negativen r-Wert ausweist, da für SpielerInnen, die schon über einen längeren Zeitraum Basketball spielen, Sport in der Natur oder Spontanität keine große Rolle spielen. Da auch ein Großteil der Befragten angeben hat, Teambasketball zu

spielen und dieser in einer Halle gespielt wird, ist es nicht verwunderlich, dass der Faktor Natur fast keine Rolle spielt. Was noch dazu kommt, ist, dass der Großteil in Vereinen Basketball spielt; dort ist er üblich, fixe Trainingszeiten zu haben. Ebenso lässt sich bei der Kategorie „Vorbilder“ ein negativer r-Wert erkennen. Je länger man Basketball spielt, umso mehr verlieren Vorbilder ihre Wirkung, weil, wie ich vermute, der Drang ihnen nachzueifern geringer wird. Auch die Kategorie „Lifestyle“ zeigt einen negativen r-Wert, was damit zu erklären ist, dass, wenn man über einen längeren Zeitraum Basketball spielt, man entweder schon den Basketballlifestyle übernommen hat oder nicht; dann spielt die Kategorie auch keine Rolle mehr. Der negative r-Wert in Bezug auf die Kategorie „Alltagstauglichkeit“ lässt sich auch wieder damit erklären, dass die Unabhängigkeit vom Wetter keine Rolle mehr spielt, je länger man spielt.

Zusammenhang zwischen den Motiven und der Trainingshäufigkeit pro Woche

Zur Überprüfung dieser Frage, wurde wieder eine Pearson Korrelation berechnet. Es galt, die folgenden Hypothesen zu überprüfen.

- **Alternativhypothese:** Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?
- **Nullhypothese:** Gibt es keinen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?

Die Überprüfung hat ergeben, dass es einen signifikanten Zusammenhang in den Kategorien „Wettkampf/Leistung“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, „Natur/Spontanität“, „Gruppenzugehörigkeit“, und „Beruf“ gibt. Für diese wird wieder die Alternativhypothese angenommen.

Das Ergebnis zeigt, dass für BasketballspielerInnen, die häufiger in der Woche trainieren, finanzielles Einkommen und Erfolge im Wettkampf wichtiger sind als für Personen, die weniger oft pro Woche trainieren. Dies ist auch verständlich. Man möchte ja durch das häufigere Training ein bestimmtes Ziel erreichen. Im Gegensatz dazu zeigt der negative Wert r in der Kategorie „Gesundheit/Fitness/Aussehen“, dass die Personen, die öfters in der Woche trainieren, das nicht tun, um z.B. Gewicht zu verlieren, sondern vermutlich, um sich zu verbessern. Dafür betreiben die meisten BasketballerInnen, wie schon im Laufe der Arbeit gezeigt, Fitnesstraining/Kraftsport. Natur/Spontanität spielt für Personen, die öfters in der Woche trainieren, eine weniger große Rolle als für jene, die weniger oft trainieren. Über die Kategorie „Gruppenzugehörigkeit“ lässt sich sagen, dass diese Kategorie für Personen, die weniger oft trainieren, wichtiger ist als für Personen, die öfters in der Woche trainieren. Das

lässt sich so interpretieren, dass Wettkampf/Leistung eine immer größere Rolle spielt und die Gruppenzugehörigkeit an Bedeutung verliert, je häufiger man trainiert.

Zusammenhang zwischen Stellenwert im Leben und Motive

Für die Frage, ob es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und dem Stellenwert von Basketball im Leben der Befragten gibt, wurde angenommen, dass ein Zusammenhang besteht. Überprüft wurde diese Annahme anhand einer Pearson Korrelation Berechnung.

- **Alternativhypothese:** Gibt es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?
- **Nullhypothese:** Gibt es keinen Zusammenhang zwischen den Motiven und der Höhe des Stellenwerts, den Basketball im Leben der TeilnehmerInnen einnimmt?

Das Ergebnis dieser Untersuchung zeigt, dass es ein Zusammenhang zwischen 8 Kategorien und dem Stellenwert, den der Basketball im Leben der Befragten einnimmt, gibt. Bei allen acht Kategorien bestand ein positiver Zusammenhang, was Folgendes bedeutet: Je höher der Stellenwert des Basketballs im Leben der Befragten ist, umso wichtiger sind die acht Kategorien. Ein signifikant positiver Zusammenhang besteht bei den Kategorien „Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“ ($p= 0,004$; $r= 0,217$), Wettkampf/Leistung ($p= 0,001$; $r= 0,250$), „Ablenkung/Flow“ ($p= 0,000$; $r= 0,345$), „Kontakt“ ($p= 0,001$; $r= 0,243$), „Anforderung/Durchführbarkeit“ ($p= 0,018$; $r= 0,177$), „Vorbild“ ($p= 0,000$; $r= 0,261$), „Beruf“ ($p= 0,030$; $r= 0,163$) und „Lifestyle“ ($p= 0,000$; $r= 0,297$). Für alle anderen Kategorien wird die Nullhypothese beibehalten.

7.6.3 Zusammenhang der Motiven und dem Alter, Einschätzung des Eigenkönnens

Zusammenhang zwischen dem Alter und den gewählten Motiven

In Bezug auf das Alter der Befragten und die Motive wurde angenommen, dass ein Zusammenhang besteht. Um diese Annahme zu überprüfen, wurde eine Pearson Korrelation berechnet:

- **Alternativhypothese:** Es gibt einen Zusammenhang zwischen dem Alter und den von den Befragten gewählten Motiven.
- **Nullhypothese:** Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Alter und den von den Befragten gewählten Motiven.

Das Ergebnis der Überprüfung zeigt, dass es einen signifikanten Zusammenhang in 8 Kategorien gibt. Für diese acht wird die Nullhypothese verworfen und die Alternativhypothese angenommen. Bei sechs von ihnen besteht ein negativer Zusammenhang. Ein negativer Zusammenhang besteht in den Kategorien „Ablenkung/Flow“ (p=0,038; r= -0,156), „Identität/Anerkennung“ (p= 0,035; r= -0,158), „Vorbild“ (p= 0,000; r= -0,240), „Beruf“ (p= 0,014; r= -0,183), „Alltagstauglichkeit“ (p= 0,014; r= -0,183) und „Lifestyle“ (p= 0,005; r= -0,209). Das bedeutet in Hinblick auf die Motive, dass sie mit zunehmendem Alter an Wichtigkeit verlieren. Bei den anderen zwei, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“ (p= 0,014; r= 0,183) und „Gruppenzugehörigkeit“ (p= 0,001; r= 0,240), besteht ein positiver Zusammenhang. Das bedeutet, dass diese Kategorien mit steigendem Alter immer wichtiger werden. Bei den übrigen 5 Kategorien wird die Nullhypothese beibehalten.

Zusammenhang des persönlichen Könnens und den Motiven

Hier wird ebenfalls angenommen, dass es einen Zusammenhang zwischen den Motiven und der persönlichen Einschätzung des Eigenkönnens gibt. Zur Überprüfung der Hypothesen, wurde wieder eine Pearson Korrelation berechnet. Die Hypothesen und die Ergebnisse lauten wie folgt:

- **Alternativhypothese:** Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Einschätzung des persönlichen Könnens der TeilnehmerInnen und den Motiven.
- **Nullhypothese:** Es besteht kein Zusammenhang zwischen der Einschätzung des persönlichen Könnens der TeilnehmerInnen und den Motiven.

Die Auswertung zeigt, dass es bei den Kategorien „Wettkampf/Leistung“ (p= 0,000; r= 0,306), „Beruf“ (p= 0,003; r= 0,222), „Identität/Anerkennung“ (p= 0,043; r= 0,152) einen signifikant positiven Zusammenhang gibt, was so viel bedeutet wie, Wettkämpfe und Sieg, Geld zu verdienen und von Menschen Anerkennung zu bekommen, sind für SpielerInnen, die ihr Können höher einschätzen, von größerer Bedeutung sind als für Personen, die ihr Können geringer einschätzen. Die Kategorien „Natur/Spontanität“ (p= 0,000; r= -0,364) und „Alltagstauglichkeit“ (p= 0,012; r= -0,188) weisen einen negativen Zusammenhang auf. Dass bedeutet, dass es für Personen, die ihr Können niedriger einschätzen, wichtiger ist, dass Basketball spontan ausführbar ist, sie dafür nicht viel brauchen und sie Sport an der frischen Luft machen können, als für SpielerInnen, die ihr Können höher einschätzen. Grund dafür könnte sein, dass Personen, dir ihr Können höher eingeschätzt haben, auch häufiger trainieren und deshalb kein Bedürfnis mehr besteht, Basketball spontan zu spielen.

8 Schlussfolgerung

Das Ziel der vorliegenden Forschungsarbeit war herauszufinden, welche Motive dafür ausschlaggebend sind, dass SpielerInnen dem Sport Basketball in Österreich nachgehen. Um diese Frage zu beantworten, wurde ein Online-Fragebogen mit Hilfe des Berner Motiv- und Zielinventars im Freizeit- und Gesundheitssport (BMZI) und anderer, bereits durchgeführter Studien erstellt. Diese bildeten das Gerüst des Fragebogens. Im nächsten Schritt wurde das Gerüst auf die Anwendbarkeit für die Studie überprüft. Die Überprüfung hat ergeben, dass das Gerüst anwendbar ist, und so wurde es nur noch durch basketballspezifische Fragen modifiziert, sodass ein Fragebogen erstellt werden konnte, der sich für diese Forschungsarbeit eignet.

In dem Fragebogen wurden BasketballspielerInnen aus ganz Österreich anhand verschiedener Fragestellungen befragt, was die Beweggründe dafür sind, dass sie Basketball spielen. Zudem sollten sie diese Beweggründe auch bewerten. Des Weiteren sollten die TeilnehmerInnen angeben, wie sie auf den Sport Basketball aufmerksam geworden sind – ob sie schon vor der Ausübung eine Vorstellung bzw. ein Bild von der Sportart hatten und was für Erlebnisse sie damit verbinden. Es wurde auch noch abgefragt, wie lange sie die Sportart schon ausüben, in was für einem Umfang sie Basketball spielen und wie sie ihr Eigenkönnen selbst einschätzen.

Die gewonnen Daten wurden analysiert, und die dadurch erworbenen Erkenntnisse sollen nun für eventuell nachfolgende Forschungen noch einmal zusammengefasst werden.

Motive

Aus den erworbenen Ergebnissen konnte man ablesen, dass die durch den Sport entstandenen sozialen Kontakte, die Ästhetik des Spiels sowie die Freude am Spiel selbst die schlagkräftigsten Argumente für die TeilnehmerInnen sind, um die Sportart Basketball zu betreiben. Die TeilnehmerInnen spielen vorwiegend Basketball, weil es ein attraktives Spiel ist, das schon beim Zuschauen begeistert, weil es ein Glückgefühl auslöst, das man während des Spiels verspürt und aus Freunde an der Bewegung. Erst nach den Faktoren „Ästhetik/Aktivierung/Sportmaterial“ und „Gruppenzugehörigkeit“ haben die TeilnehmerInnen angeben, dass der Wettkampf ein Motiv für das Betreiben der Sportart Basketball ist. Das ist eher ungewöhnlich für eine Ballsportart, vor allem, wenn man bedenkt, dass 67% angegeben haben in einer Liga zu spielen und sogar 74,30% der TeilnehmerInnen an Wettkämpfen teilnehmen. Vergleicht man die Ergebnisse mit denen vom Fußball (Rockenschaub, 2015) und American Football (Komar, 2016), dann erkennt man, dass bei diesen „Wettkampf/Leistung“ als Hauptgrund für das Betreiben der Sportart angeführt wurde. Das

macht Basketball unter den Ballsportarten zu etwas Besonderem. Man erkennt aber, dass, wenn man die Ergebnisse der anderen Teamsportarten, wie z. B. Eishockey (Kornlechner, 2016), Fußball (Rockenschaub, 2015), Amerikan Football (Komar, 2016) vergleicht, Wettkampf immer auch in Verbindung mit sozialen Kontakten steht. Wie Komar (2016, S. 106) schon richtig festhält, hatten manche Items, die dem Faktor Wettkampf zugeordnet wurden, auch eine soziale Komponente. Beispiele dafür wären, „um einen Teil zum Teamerfolg beizutragen“ oder das Item „der Wettstreit, das gleichzeitige Spiel mit Kameraden und gegen Kontrahenten“ (Rockenschaub, 2015, S. 100) oder wie in dieser Studie „um Verantwortung zu übernehmen und meinen Teil zum Teamerfolg beizutragen“. In diesen Formulierungen kann man Wettkampf/Leistung unmöglich von den sozialen Komponenten des „gemeinsam erreichen/erleben“ trennen. Das ist es auch, was Teamsport ausmacht, wie Kornlechner (2016, S. 123) überaus treffend festhält. Weitere wichtige Beweggründe für das Betreiben von Basketball sind „Ablenkung/Flow“, „Alltagstauglichkeit“. Bei diesen Motiven ist zu erkennen, dass die Faktoren mit dem Alter abnehmen.

Faktoren mittlerer Bedeutung für die Ausübung von Basketball stellen „Lifestyle“, „Gesundheit/Fitness/Aussehen“ und „Vorbilder“ dar. Überraschend war, dass der Faktor „Gesundheit/Fitness/Aussehen“ erst im unteren Mittelfeld zu finden ist. Bedenkt man aber, dass das Spiel an sich, die Ästhetik, die einzigartigen Bewegungen Hauptgründe für die TeilnehmerInnen sind, um Basketball zu spielen, wird klar, dass man Basketball primär nicht wegen der Fitness oder Gesundheit spielt. Es geht darum, dass während eines Spiels nur der Moment zählt und die Gedanken nur auf das Spiel fokussiert sind. Bei den beiden anderen Faktoren lässt sich wiederum festhalten, dass diese im Alter an Bedeutung verlieren.

Als eher unwichtig wurden die Faktoren „“Natur/Spontanität“, „Identität/Anerkennung“ und „Beruf“ bewertet. Dass der Faktor Beruf an letzter Stelle steht, ist nicht verwunderlich, da es in Österreich keine richtige Profiliga gibt und es sehr schwer ist, mit Basketball in Österreich Geld zu verdienen. Deshalb stellt der Beruf ProfibasketballerInnen einen sehr geringen Anreiz dar.

Eine Person die in Österreich Basketball spielt, kann man demnach als einen Menschen beschreiben, der die Vielfalt des Spiels schätzt und bei dem die sozialen Aspekte im Vordergrund stehen. Für einen Basketballspieler/eine Basketballspielerin steht nicht der Wettkampf im Vordergrund; das Wichtigste ist, sich gemeinsam am Basketball zu erfreuen und Herausforderungen gemeinsam zu meistern.

Die vorliegenden Ergebnisse könnten dabei helfen, mehr Menschen in Österreich zum Basketball zu animieren. Auch könnten sie hilfereiche Informationen für Basketballvereine und

besonders auch für BasketballtrainerInnen beinhalten. Durch die vorliegende Arbeit, erfahren diese mehr über die Beweggründe, warum vor allem Kinder und Jugendliche mit dem Basketball beginnen. Dies kann dabei helfen, die Drop-Out-Quote zu senken.

Ausblick

Interessant wäre sicher eine weiterführende Forschungsarbeit in dem Bereich Basketball, die sich speziell auf Kinder und Jugendliche bezieht, da sich eine genauere Auseinandersetzung mit der Frage „Wie und warum entwickeln Kinder und Jugendliche eine Begeisterung für den Basketball oder warum nicht?“ sicher für den österreichischen Basketball lohnen würde. Demnach wäre es auch interessant herauszufinden, warum Kinder und Jugendliche eher Eishockey spielen als Basketball, obwohl diese Sportart um einiges kostenintensiver und mehr standortgebunden ist. Interessant wäre sicher auch noch herauszufinden, warum es nur zwei Erstliga-Vereine in den Landeshauptstädten gibt.

Literaturverzeichnis

Adam, N. (1988). *Faszination eines Spiels. Basketball in Österreich 1948-1988*. Wien: Österreichischer Basketballverband.

Alexander, M. (2013). *Die Geschichte des Basketballs*. Rostock. Baltic Sea Press.

Atkinson, J. W. (1964). *An introduction to motivation*. New York: Van Nostrand.

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

Bauermann, D. (2016). *Basketball Training*. Aachen. Meyer&Meyer-Verlag.

Barth, K. & Bösing, L. (2009). *Ich trainiere Basketball,* Aachen. Meyer&Meyer-Verlag

Bakker, F. C., Whiting, H. T. & van der Brug, H. (1992). *Sportpsychologie. Grundlagen und Anwendungen*. Bern: Hans Huber Verlag.

Beckmann, J., Fröhlich, S., & Elbe, A. (2009). *Motivation und Volition. In W. Schlicht, & B. Strauß, Enzyklopädie der Sportpsychologie: Grundlagen der Sportpsychologie* (S. 511-562). Göttingen: Hogrefe.

Bender, R., Lange, S. & Ziegler, A. (2002). Wichtige Signifikanztests. Artikel Nr. 11 der Statistik-Serie in der DMW. Deutsche Medizinische Wochenschrift, 127, T1-T3. Zugriff am 06. Jänner 2018 unter https://www.thieme-connect.com/ejournals/pdf/10.1055/s-2002-32820.pdf.

Blank, G. (1994). Bad Boy als Normalfall. In: Konkret, Nr.1/1994 (S.48-51).

Bortz, J. & Döring, N. (2006). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler.* (3. Auflage). Berlin: Springer Verlag.

Brandstätter, V., Schüler, J., Puca, R.M., & Lozo, L. (2013). *Motivation und Emotion*. Allgemeine Psychologie für Bachelor. Berlin: Springer Verlag

Brunstein, J. (2010). *Implizite und explizite Motive*. In H. Heckhausen, & J. Heckhausen, *Motivation und Handeln* (S. 237-255). Berlin, Heidelberg: Springer.

Bühl, A. (2008). SPSS 16. *Einführung in die moderne Datenanalyse*. (11., aktualisierte Auflage). München: Pearson Studium.

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*. Universität Bern.

Cremer, L. u. a. (Hrsg.). (1991). *Faszination Basketball*. Weltspiel Nr.1. Bremerhaven: Nordwestdeutscher Verlag.

Deci, E. L. (1975). *Intrinsic motivation*. New York: Plenum Press.

Deci, E., & Ryan, R. (März 1993). *Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik*. Zeitschrift für Pädagogik, S. 223-238.

Dörr, S. (2008). Motive, *Einflussstrategien und transformationale Führung als Faktoren effektiver Führung*. München und Mering: Rainer Hampp Verlag.

Edwards, J. & Archambault, D. (1989). *The Home-Field Advantage*. In: Goldstein: Sports, games, and play. S.333

Ford, M. (1992). Motivating humans: *Goals, emotion, and personal agency beliefs*. Boston: Sage Verlag.

Fox, L. (1976). Illustrated History of Basketball. New York. S. 30

Gabler, H. (2002) Motive im Sport. *Motivationspsychologische Analysen und empirische Studien*. Schorndorf: Hofmann.

Gebauer, G. (2002). *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*. Sankt Augustin. Academia-Verlage.

Gebauer, G. (2006): *Poetik des Fußballs*. Frankfurt am Main. Campus-Verlag.

Eid, M., Gollwitzer, M., & Schmitt, M. (2013). *Statistik und Forschungsmethoden* (3.Ausg.). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.

Halberstam, D. (1981). *The Breaks Of The Game*. New York. Alfred A. Knopf Inc.

Hareas, J. (2004).*100 Jahre Basketball. Faszinierende Stars, Spektakuläre Spiele, Ungewöhnliche Storys*. Bielefeld. Delius Klasing Verlag.

Heckhausen, H. (1974). *Motive und ihre Entstehung*. Frankfurt/Main: Fischer.

Heckhausen, H. (1989*). Motivation und Handeln*. Berlin: Springer

Heckhausen, H. & Heckhausen, J. (2010). *Motivation und Handeln*. Berlin, Heidelberg, New York: Springer.

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

Horak, R. & Penz, O. (1992). *Sport. Kult und Kommerz*. Wien. Verlag für Gesellschaftskritik.

Jenne, K. & Vogt, U. (1999). *Streetball von Kindern und Jugendlichen. Eine Erkenntnisstudie über deren Rekrutierung, Spielgelegenheiten und die Motive*. Sportunterricht, 48 (4), S.195-200.

Konlechner, M. (2016). *Motive beim Eishockey*. Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.

Komar, M. (2016). *Motivstrukturen im American Football*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.

Kränzle, P. & Brinke, M. (1996). *Fasizination Eishockey*. München: Copress Verlag.

Kolb, M. (1996). *Streetball als jugendkulturelle Bewegungsform. Hinweise auf einen pädagogischen Umgang mit einem modernen Bewegungsphänomen*. Sportunterricht, 45 (10), S.412-422.

Lamprecht, M. & Stamm, H. (2002). *Sport zwischen Kultur, Kult und Kommerz.* Zürich. Seismo-Verlag.

Lamnek, S. (2005). *Qualitative Sozialforschung. (4. Auflage).* Weinheim: Beltz Verlag.

Lehnert, K., Sudeck, G. & Conzelmann, A. (2011). *BMZI - Berner Motiv- und Zielinventar im Freizeit- und Gesundheitssport.* Diagnostica, 57(3), S. 146-159.

Linden, H. (1993*) Das Ballspiel in Kult und Mythologie der mesoamerikanischen Völker*. Hildesheim. Weidmann.

Lienert, G. A. & Raatz, U. (1998). *Testaufbau und Testanalyse (6. Ausg.)*. Weinheim: Psychologie Verlag Union.

Macher, L. (2016). *Motive im Tennissport*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaft Wien.

McLachlan, W. & Husar, T. (2001). *Sportliche Identität und Motivation im Österreichischen Spitzensport: Basketball und Handball im Vergleich*, Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaft Wien.

Müller, N. (1995). *Die Entstehung des Basketballspiels im YMCA am Ende des 19. Jahrhunderts*. Kassel. CVJM-Mainz-Hechtsheim.

Österreichischer Basketballverband (1988). *Die österreichische Chronik.* In: *Faszination eines Spiels. Basketball in Österreich 1948-1988.*Österreichischer Basketballverband (Hg). Wien.

Pfeiffer, L. (1995). *Ein Sportspiel mit wechselvoller Geschichte*. In: Sportpädagogik. Jg.19, Nr.1/1995 (S.23-29).

Pokomandy, T. (2014). *Motivstrukturen im Skateboarden*. Motivations- und Ursachenforschung bei österreichischen Skatern und Skaterinnen. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaft Wien.

Raithel, J. (2008). *Quantitative Forschung (2. Ausg.*). VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden.

Rockenschaub, O. (2015). *Motivstrukturen im Fußball*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.

Rheinberg, F. (2004). *Motivationsdiagonistik*. Göttingen: Hogrefe.

Roberts, G. C., Treasure, D. C. & Conroy, D. E. (2007). *Understanding the Dynamics of Motivation in Sport and Physical Activity*. In G. Tenenbaum, & R. C. Eklund.

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

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

Himme, A. (2009). Gütekriterien der Messung: *Reliabilität, Validität und Generalisierbarkeit*. In S. Albers, D. Klapper, U. Konradt, A. Walter, & J. Wolf, Methodik der empirischen Forschung (S. 485-500). Wiesbaden: Gabler.

Simon, S. (Sept/Okt 2006) *Mein Großvater hat die Welt verbessert! Interview mit Ian Naismith.* In: Five Basketball for Live. Magazin. Köln. Ausgabe 31, S. 84-87.

Schmitt, R. (2013). *More than a Game*. Rostock Verlag.

Schnell, R., Hill, P. B. & Esser, E. (2011). *Methoden der empirischen Sozialforschung*.München: Oldenbourg Verlag.

Sedlmeier, P. & Renkewitz, F. (2013). *Forschungsmethoden und Statistik für Psychologen und Sozialwissenschaftler (2. Ausg.)*. München: Pearson.

Schwier, J. (2000). *Sport als populäre Kultur. Sport, Medien und cultural studies*. Hamburg. Czwalina.

Scarborough, L. & David R. (1993). *The Mesoamerican Ballgame*. Tucson, Arizona. University of Arizona Press.

Taladoire, E. (2001). *The Architectural Background Of The Pre-Hispanic Ballgame*. In: Whittington: The Sport of Life and Death, S. 97.

Tutschek, E. (1988). *Die fachliche Entwicklung der 40 Jahre.* In: *Faszination eines Spiels. Basketball in Österreich 1948-1988.*Österreichischer Basketballverband (Hg). Wien

Uriarte, M. T. (2001): *Unity In Duality. In: Whittington: The Sport of Life and Death*, S. 42-45.

Stowasser, J., Petschenig, M. & Skutsch, F. (1994). *Stowasser.* Oldenburg: Oldenburg Schulbuch.

Ströher, M. (1991).*60 Jahre FIBA-Regeln* 1931-1991 München.

Vallerand, R. J. (2007). *Intrinsic and Extrinsic Motivation in Sport and Physical Activity.* In G. Tenenbaum, & R. C. Eklund, Handbook of Sport Psychology (3. Ausg., S. 59-83). Hoboken, New Jersey: John Wiley & SonsVerlag.

Wenzel, S. (2001). *Streetball. Ein jugendkulturelles Phänomen aus sozialwissenschaftlicher Perspektive*. Opladen: Leske + Budrich Verlag.

Kremser, W. (2000). *Motivation und Identität im österreichischen Spitzensport in den Sportarten Volleyball und Basketball*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.

Kreuzeder, E. (2015*). Motive in der österreichischen Hip-Hop Tanzkultur*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.

Weghaupt, D. (2015). *Snowboarden - Motive und Stellenwert im Leben der Sportler/innen*. Universität Wien: Diplomarbeit am Institut für Sportwissenschaften Wien.

Weiner, B. (1994). *Human motivation*. Weinheim: Beltz

Weiler, I. (1988). *Der Sport bei den Völkern der alten Welt. Eine Einführung*. Darmstadt. Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Whittington, E. M. (2001). *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*. London. Thames & Hudson.

Zachert, O. (2003). *Basketball: Von der Entstehung und Entwicklung zu einer der populärsten Ballsportarten.* München, GRIN Verlag

Zöfel, P. (2002). *SPSS-Syntax:dieidealeErgänzungfüreffizienteDatenanalyse*. München: Pearson Studium.

Zöchling, W. (1992). *Fußball. Soziologische Analyse einer Sportart und ihrer Aktiven*. Linz: Universitätsverlag Rudolf Trauner.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Übersicht über die beliebtesten Sportarten in Österreich 4

(Quelle: http://www.marktmeinungmensch.at/studien/die-beliebtesten-sportarten-der-oesterreicher-2015/, Zugriff am 24.06.2017) 4

Abb. 2: Der Basketball in seinen ersten Entwicklungsphasen 9

(Quelle: How to play Basketball, 1972, S. 32) 9

Abb. 3: Entwicklungsphasen des Basketballkorbs 12

(Quelle: How to play and Teach Basketball, 1972, S. 33) 12

Abb. 4: Positionen am Spielfeld 17

(Quelle: https://www.myactivesg.com/sports/basketball/how-to-play/basketball-rules/basketball-positions-and-roles, Zugriff am 09.07.2017) 17

Abb. 5: Neue Abmessungen des Spielfelds (Stand 2009) 18

(Quelle: https://www.giga.de/spiele/basketball/specials/wie-gross-ist-ein-basketballfeld-masse-linien-laenge/, Zugriff am 09.07.2017) 18

Abb. 6: Zonenbereich (Bereich unter dem Korb) 18

(Quelle: http://www.fiba.basketball/OBR2017/yellowblue/Final.pdf, Zugriff am 09.07.2017) 18

Abb. 7: Das erste Basketballteam – Naismith in der Mitte und seine Studenten 19

(Quelle: http://www.newenglandhistoricalsociety.com/how-basketball-history-made-springfield-mass-1891/, Zugriff am 09.07.2017) 19

Abb. 8: Senda Berenson Abbott 21

(Quelle: http://www.lostcentury.com/womens-basketball-photo-gallery/, Zugriff am 08.07.2017) 21

Abb. 9: Earl Lloyd 22

(Quelle: http://basketball.wikia.com/wiki/Earl_Lloyd, Zugriff am 08.07.2017) 22

Abb. 10: Vereinfachte Darstellung vom "Überblicksmodell zu Determinanten und Verlauf motivierten Verhaltens" nach Heckhausen & Heckhausen, 2010, S.3 31

Abb. 11: Wie viele Monate im Jahr Basketball gespielt wird (n=179) 70

Abb. 12: Einheiten pro Woche (n=179) 71

Abb. 13: Trainingsdauer in Minuten (n179) 72

Abb. 14: Intensität einer Einheit. Anzahl der Personen (n179) 73

Abb. 15: Vorstellung und Bilder vom Basketball (n=179) 81

Abb. 16: Bewertung, in welchen Grad die Bilder/Vorstellungen bestätigt wurden (n=52) 83

Abb. 17: Stellenwert von Basketball im Vergleich 86

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Verschiedene Maße der unterschiedlichen Basketballverbände Herren (angelehnt an Official Basketball Rules, 2017, S. 11f) 10

Tab. 2: Unterschiedlichen Größen eines Basketballs (angelehnt an Official Basketball Rules, 2017, S. 11f) 10

Tab. 3: Merkmale zur Klassifizierung von Sportmotiven 38

Tab. 4: Motive im Sport 38

Tab. 5: Subdimensionen und Itemformulierung des BMZI 40

Tab. 6: Verständnis des Fragebogens 59

Tab. 7: Länge des Fragebogens 59

Tab. 8: Zuordnung der Items des BMZI zu 6 Komponenten 61

Tab. 9: Ergebnisse der Reliabilitätsanalyse beim BMZI 63

Tab. 10: Erweiterte Itemskala nach Faktorenanalyse 64

Tab. 11: Reliabilitätsanalyse aller 13 Faktoren 67

Tab. 12: Geschlechterverteilung 67

Tab. 13: Altersverteilung der Teilnehmer/innen (n=179) 68

Tab. 14: Bildungsgrad der Teilnehmer/innen (n=179) 68

Tab. 15: Ausübung des Basketballs in Jahren (n=179) 69

Tab. 16: Einheiten pro Woche in Minuten 71

Tab. 17: Intensität einer Einheit 72

Tab. 18: Bundesland, in dem die Teilnehmer/innen wohnen (n=179) 73

Tab. 19: Übersicht über die Ligazugehörigkeit der Befragten 74

Tab. 20: Eigenkönnen der Teilnehmer/innen (n=179) 75

Tab. 21: Varianten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179) 75

Tab. 22: Übersicht über die Teilnahme an Wettkämpfen 76

Tab. 23: Varianten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179) 76

Tab. 24: Varianten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179) 76

Tab. 25: Weitere Sportarten die Teilnehmer/innen ausüben (n=179) 77

Tab. 26: Neben Basketball ausgeübte Sportarten, Reihung nach Häufigkeit (n=179) 77

Tab. 27: Erster Kontakt mit dem Basketball (n=179) 79

Tab. 28: Erster Kontakt mit dem Basketball, sonstige Gründe (n=179) 80

Tab. 29: Übersicht über die Kategorien zur Frage „Bild/Vorstellung vom Basketball“ 81

Tab. 30: Antwortkategorie A mit dem Thema "kontaktfreudige Sportart/Spaß“ 81

Tab. 31: Antwortkategorie B mit dem Thema "Interessante Spieldynamik/Spielidee“ 81

Tab. 32: Antwortkategorie C mit dem Thema "Psychische und physische Anforderungen“ 82

Tab. 33: Antwortkategorie D mit dem Thema „Berühmtheiten, Vorbilder, Veranstaltungen“ 82

Tab. 34: Bewertung, in welchen Grad die Bilder/Vorstellungen bestätigt wurden (n=52) 84

TAB. 35: AUFLISTUNG VON POSITIVEN ERLEBNISSEN IM BASKETBALL 84
TAB. 36: AUFLISTUNG VON NEGATIVEN ERLEBNISSEN IM BASKETBALL 85
TAB. 37: MOTIVE (REIHUNG NACH MW, N=179) 87
TAB. 38: ANZAHL DER PERSONEN DIE MOTIVE ERGÄNZT HABEN (N=179) 91
TAB. 39: SONSTIGE MOTIVE FÜR BASKETBALL 91
TAB.40: SUBSKALEN DER MOTIVE FÜR BASKETBALL (N=179) 92
TAB. 41: ERGEBNISSE DES T-TESTS ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 1 93
TAB. 42: ERGEBNISSE DES T-TESTS ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 2 95
TAB. 43: ÜBERSICHT SIGNIFIKANT, NICHT SIGNIFIKANT 96
TAB. 44: ZUSAMMENHANG BEZÜGLICH DER MOTIVE UND DER EINSCHÄTZUNG DES PERSÖNLICHEN KÖNNNENS 96
TAB. 45: ÜBERSICHT SIGNIFIKANT, NICHT SIGNIFIKANT 97
TAB. 46: ERGEBNISSE DER PEARSON KORRELATION ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 97
TAB. 47: ÜBERSICHT SIGNIFIKANT, NICHT SIGNIFIKANT 98
TAB. 48: ERGEBNISSE DER PEARSON KORRELATION ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 5 98
TAB. 49: ÜBERSICHT SIGNIFIKANT, NICHT SIGNIFIKANT 99
TAB. 50: ERGEBNISSE DER PEARSON KORRELATION ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 6 99
TAB. 51: ÜBERSICHT SIGNIFIKANT, NICHT SIGNIFIKANT 100
TAB. 52: ERGEBNISSE DER PEARSON KORRELATION ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 7 101
TAB. 53: ÜBERSICHT SIGNIFIKANT, NICHT SIGNIFIKANT 102
TAB. 54: ERGEBNISSE DES T-TESTS ZUR ÜBERPRÜFUNG DER HYPOTHESE 8 102
TAB. 55: NEBEN AMERICAN FOOTBALL AUSGEÜBTE SPORTARTEN (N=129) 108
TAB. 56: DIE DREI AM MEISTEN NEBEN BASKETBALL AUSGEÜBTE SPORTARTEN (N=179) 108
TAB. 57: ERGEBNISSE AUS DER STUDIE VON MACHER (2015) 109
TAB. 58: ERGEBNIS DER STUDIE VON GABLER 113

Ich habe mich redlich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit einzuholen. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

Anhang

Fragebogen

Motive beim Basketball

Liebe BasketballerInnen

Im Rahmen meiner Diplomarbeit beschäftige ich mich mit dem Thema „Motive im Basketball".

Ich möchte dabei herausfinden, was Menschen dazu bewegt Basketball 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 nutzen zu können.

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

Für die Teilnahme an der Umfrage ist es egal, wie lange du schon Basketball spielst . Einzige Voraussetzung ist, dass du Basketball spielst und in Österreich lebst.

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

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

Dauer für diesen Fragebogen: ca.15min

Vielen Dank für deine Mithilfe!

Dr. Clemens Ley Christoph Astl

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

Diese Umfrage enthält 36 Fragen.

Persönliche Daten

[]Geschlecht *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ○ weiblich
- ○ männlich

[]Alter (...in Jahren) *

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

[]Welche ist deine höchste abgeschlossene Ausbildung? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ○ Pflichtschule
- ○ Lehre
- ○ Berufsbildende Schule ohne Matura
- ○ Berufsbildende Schule mit Matura (HAK, HTL, HBLA, ...)
- ○ Allgemeinbildende höhere Schule
- ○ Fachhochschule
- ○ Universität
- ○ Sonstiges

Ausübung der Sportart

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

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

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ○ Mit niedriger Intensität
- ○ Mit mittlerer Intensität
- ○ Mit hoher Intensität

[]In welchem Bundesland trainierst/ spielst du Basketball? *

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

- ☐ Burgenland
- ☐ Kärnten
- ☐ Oberösterreich

- ☐ Niederösterreich
- ☐ Salzburg
- ☐ Steiermark
- ☐ Tirol
- ☐ Vorarlberg
- ☐ Wien
- ☐ Ich spiele Basketball nicht in Österreich

[]Wo trainierst/ spielst du Basketball?

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]In welcher Liga bist du aktiv? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ○ Admiral Basketball Bundesliga/AWBL
- ○ 2. Bundesliga
- ○ Landesliga
- ○ Nachwuchsliga
- ○ FBW
- ○ ACSL
- ○ In keiner Liga
- ○ In einer Liga/einem Bewerb im Ausland

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

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

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

- ◯ Experte/Expertin

[]Welche Variante des Basketball übst du hauptsächlich aus? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ◯ Teambasketball
- ◯ Streetball

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

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ◯ Bundesliga Meisterschaft
- ◯ 2 Bundesliga Meisterschaft
- ◯ Cup
- ◯ Landes Meisterschaft
- ◯ ÖMS (U...)
- ◯ FIBA Europe Cup
- ◯ Sonstiges

Einstieg in die Sportart

[]Wodurch bist du auf das Basketball aufmerksam geworden? *

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

- ☐ Freunde / Bekannte
- ☐ Familie
- ☐ Schule
- ☐ (Sport-) Veranstaltung

- ☐ Universität (Lehrveranstatlung, USI-Kurs)
- ☐ Medien (Fernsehen, Internet, Zeitschrift)
- ☐ Angebot in einem Sportverein
- ☐ zufälliges Beobachten auf öffentlichen Plätzen (Park, Sportplatz, etc...)
- ☐ Sonstiges:

Motive im Basketball

[]

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

Ich spiele Basketball... *

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.	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... 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.	○	○	○	○	○
... um sportliche Ziele zu erreichen.	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... 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.	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
... um Ärger und Gereiztheit abzubauen.	○	○	○	○	○
... um Sport in der Natur zu treiben.	○	○	○	○	○
... um an der frischen Luft zu sein.	○	○	○	○	○
… um meinen Körper besser kontrollieren zu können.	○	○	○	○	○
… um meine köperlichen Voraussetzungen optimal nützen zu können.	○	○	○	○	○
… um meinen Körper zu stärken .	○	○	○	○	○
… um durch den Trainingsplan meine Woche zu ordnen (z.B. jeden	○	○	○	○	○
… um dem Alltag zu entfliehen.	○	○	○	○	○
… wegen dem Glücksgefühl während dem Spielen.	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
… um das Gefühl zu erfahren, etwas geleistet zu haben.	○	○	○	○	○
…um etwas zu haben, auf dass ich mich am Wochenende freuen kann (Match).	○	○	○	○	○
… um vom Trainer gelobt zu werden.	○	○	○	○	○
… um von Teamkollegen gelobt zu werden.	○	○	○	○	○
… weil mich Basketball schon beim zusehen begeistert.	○	○	○	○	○
… um meine sportlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten unter Beweis zu stellen.	○	○	○	○	○
… um andere zu besiegen.	○	○	○	○	○
… weil mich die	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
direkte Auseinandersetzung mit dem Gegner reizt.					
… um Anerkennung zu bekommen.	○	○	○	○	○
…um mich zu präsentieren.	○	○	○	○	○
…um meine Selbstkontrolle zu steigern.	○	○	○	○	○
…weil ich mich von der Masse unterscheiden möchte.	○	○	○	○	○
…um Selbstvertrauen zu gewinnen.	○	○	○	○	○
…um in einer bestimmten Gruppe akzeptiert zu werden.	○	○	○	○	○
…weil meine Charaktereigenschaften dabei voll zur Geltung kommen.	○	○	○	○	○
…weil mich die	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
Präzision der Technik begeistert.					
…um den Ball auf verschiedene Arten spielen zu können (z.B.: passen, werfen, dribbeln, blocken,…)	○	○	○	○	○
…weil ich so spielen möchte wie die Basketballer/innen im Fernsehen.	○	○	○	○	○
...weil ich die gleichen Spiel- bzw. Bewegungsabläufe machen möchte wie die Sportler/Sportlerinnen auf der Spielkonsole und im Video	○	○	○	○	○
…weil mich ein/e bestimmte/r Basketballer/in beeindruckt.	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
…weil ich Wetter/Jahreszeiten unabhängig bin (ich kann in der Halle wie auch draußen spielen)	○	○	○	○	○
…weil ich dafür nicht Mitglied in einem Verein sein muss.	○	○	○	○	○
…weil spontan ausführbar.	○	○	○	○	○
…weil es ein relativ günstiger Sport ist.	○	○	○	○	○
…weil ich auch alleine trainieren und mich verbessern kann.	○	○	○	○	○
…weil ich nicht viel brauche um spielen/trainieren zu können (Ball,Korb, einen Mitspieler)	○	○	○	○	○
…weil mich der spezielle	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
Kleidungsstil gefällt.					
…weil mir der Lifestyle der Basketballer/innen gefällt.	○	○	○	○	○
...weil ich den Ball als Spielgerät attraktiv finde.	○	○	○	○	○
...weil ich das Sportgerät und dessen Flugeigenschaften toll finde.	○	○	○	○	○
…um damit Geld zu verdienen.	○	○	○	○	○
...um den Sport zu meinem Beruf zu machen.	○	○	○	○	○
...weil man die Möglichkeit hat kreative Spiel- bzw. Bewegungsabläufe zu machen.	○	○	○	○	○
…um Verantwortung zu übernehmen und meinen Teil	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
zum Teamerfolg beizutragen.					
…weil das Lernen neuer Spiel- bzw. Bewegungsabläufe eine Herausforderung ist der ich mich gerne stelle.	○	○	○	○	○
…weil es in meiner Familie Tradition hat.	○	○	○	○	○
…weil alle meine Freunde spielen.	○	○	○	○	○
...weil beim Training meine Fähigkeiten mit den Anforderungen im Einklang sind.	○	○	○	○	○
...um (in einem Zustand des Flows) vollkommen im Training aufzugehen.	○	○	○	○	○
...weil dabei nur der Moment	○	○	○	○	○

	1 = trifft gar nicht zu	2	3	4	5 = trifft völlig zu
zählt und meine Gedanken auf die Aktivität fokussiert sind.					
...um in einen Zustand zu kommen indem alles herum keine Rolle spielt.	○	○	○	○	○
... weil das Verletzungsrisiko bei dieser Sportart niedrig ist als bei anderen.	○	○	○	○	○
... weil Basketball eine optimale Mischung zwischen einfachen und anspruchsvollen Bewegungsabläufen darstellt.	○	○	○	○	○
... weil Basketball eine sehr faire Sportart ist mit genauen Regeln.	○	○	○	○	○

Motive im Basketball (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 '17 [M2_]' (Gibt es für dich Motive, die in der obigen Liste nicht angeführt wurden?)

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Als du mit dem Basketball 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:

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

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

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

	1 = gar nicht bestätigt	2	3	4	5 = völlig bestätigt
Mein Bild bzw. meine Vorstellung wurde...	○	○	○	○	○

[]Möglichkeit dies genauer zu erklären:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Stellenwert des Basketballs

[]

Bitte bewerte, wie wichtig dir die einzelnen Aspekte/Bereiche in deinem Leben sind.

nicht wichtig = 1 .....10 = außerordentlich wichtig

*

Bitte geben Sie Ihre Antwort(en) hier ein:

- Politik
- Beruf/Studium/Schule
- Partnerschaft
- Freunde/Bekannte
- Familie/Verwandtschaft
- Freizeit und Erholung
- Glaube/Religion
- Basketball

- Kunst/Kultur

- andere Sportarten

Andere Sportarten

[]Übst du neben dem Basketball 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:

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

- ☐ Andere Ballsportart (Fußball, Handball, Volleyball, ect.)
- ☐ Skifahren
- ☐ Snowboarden
- ☐ Langlaufen
- ☐ Bergsport (Klettern, Bergsteigen, Wandern)
- ☐ Denksport (Schach, etc.)
- ☐ Geräteturnen, Akrobatik

- ☐ Skateboard
- ☐ Kampfsport (Judo, Karate, etc.)
- ☐ Laufsport
- ☐ Leichtathletik
- ☐ Rückschlagspiele (Tennis, Tischtennis, Badminton, Squash)
- ☐ Radsport (Mountainbike, Rennrad, etc.)
- ☐ Surfen (Kitesurfen, Windsurfen, Wellenreiten), Segeln
- ☐ Tanzen
- ☐ Trendsportart (Slackline, Sport Stacking, Freerunning, Le Parcour, etc.)
- ☐ Golf
- ☐ Wassersport (Schwimmen, Turmspringen, etc.)
- ☐ Yoga, Pilates
- ☐ Fitnesstraining(Krafttraining, Group Fitness)
- ☐ Andere Sportart

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

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

-

Feedback

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

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

[]Wie verständlich war für dich der Fragebogen?

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

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

[]Wie lange war der Fragebogen für dich?

Bitte wählen Sie die zutreffende Antwort für jeden Punkt aus:

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

[]Wie sehr hast du dich 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!

Wenn du über die Ergebnisse dieser Studie informiert werden möchtest, klicke hier:

Link einfügen

30.01.2017 – 13:22

Übermittlung Ihres ausgefüllten Fragebogens:
Vielen Dank für die Beantwortung des Fragebogens.