

---

# Sport – Eine interdisziplinäre Begriffsanalyse<sup>1</sup>

Nadja Haverkamp, Klaus Willimczik (Projektleiter)

Universität Bielefeld

Fakultät für Psychologie und Sportwissenschaft

## 1 Problem

In der Sportwissenschaft hält die Diskussion um ihren eigenständigen Gegenstand und seine Abgrenzung an. Ausläufer dieser Diskussion lassen sich in der Debatte um die Bezeichnung „Sport-“ vs. „Bewegungswissenschaft“, in der „Instrumentalisierungsdebatte“ und in sportverbandspolitischen Entscheidungen – vor allem bei Aufnahmeanträgen von Verbänden in den DSB – erkennen. Zentral sind dabei die unterschiedlichen Auffassungen darüber, was Sport ist bzw. sein kann oder soll. Einem Konsens steht offenbar die Vagheit des Begriffs „Sport“ entgegen. Er verändert sich historisch und weist querschnittliche Bedeutungsunterschiede auf (vgl. zusammenfassend Willimczik, 2001, 75 ff.). Als ein solcher Familienähnlichkeitsbegriff ist der Begriff „Sport“ nicht eindeutig festgelegt und daher nicht ohne Verluste abgrenzbar. Aus dieser Sicht ist daher die Forderung hervorgegangen, sich bei der Bestimmung von Sport an der Lebenswelt und der Alltagssprache zu orientieren (vgl. z.B. Drexel, 2003; Lenk, 1980, 422; Willimczik, 2001, 153ff.). Damit werden einerseits definatorische Ansätze zurückgewiesen, die auf der Basis einer binären Logik notwendige und hinreichende Bedingungen zusammenstellen und begriffliche Exaktheit unterstellen müssen. Andererseits fehlen alternative Modellvorstellungen, in die sich bisherige Analysen einpassen lassen und die einen Bezug zur Alltagssprache herstellen. Letzteres beinhaltet vor allem eine empirische Umsetzung.

Das in der Kognitiven Psychologie entwickelte Prototypenmodell gilt inzwischen als ein interdisziplinärer Forschungsansatz zwischen der Kognitiven Linguistik, Kognitiven Psychologie und der Sozialforschung (vgl. Eckes & Six, 1984, 2). Es verbindet in idealer Weise die Betrachtungsweise der klassischen Semantik mit dem pragmatischen Phänomen der Vagheit. Unter Beibehaltung der Analyseebenen Bedeutung (Intension) und Gegenstandsbezug (Extension bzw. Referenz) integriert es das Familienähnlichkeitskonzept Wittgensteins in eine kognitive Konzeption von Wortbedeutungen (vgl. Haverkamp, 2000, 89; Kleiber, 1998, 29ff.). Die Intension wird wie in der klassischen Semantik in bedeutungstragende Merkmale zerlegt. So setzt sich die Intension des Begriffs „Sport“ bspw. aus

---

<sup>1</sup> VF 0407/11/04/2002-02

den Merkmalen „körperliche Leistung“, „Wettkampf“ etc. zusammen. Festgehalten wird auch am Zusammenhang von Intension und Extension. Die extensionalen Vertreter des Begriffs „Sport“, wie z. B. die Aktivitäten Fußball, Leichtathletik und Joggen, weisen demnach die konstitutiven Merkmale zumindest graduell auf. Allerdings ist sowohl der intensionale Status einzelner Merkmale als auch der extensionale Status einzelner Vertreter nicht eindeutig bestimmt, sondern bewegt sich kontextabhängig auf einem Kontinuum.

Die vorliegende Studie bringt das Prototypenmodell in die Diskussion um den Sportbegriff ein und wendet es struktur-entdeckend auf den Sport und seine Kontrastbegriffe an. In einer ersten Untersuchung geht es um die Frage, wie menschliche Aktivitäten und Tätigkeiten den Bereichen Sport, Arbeit, Kunst, Spiel und Gesundheitspflege zugeordnet werden und die Bedeutungsebene dieser Begriffe konstituieren. In einer zweiten Untersuchung wird der Blick auf die extensionale und intensionale Binnendifferenzierung des Sportbegriffs (mögliche Sportmodelle) verengt. Bei beiden Untersuchungen wird die im Prototypenmodell postulierte Wechselwirkung von Extension und Intension durch Zusammenhangsprüfungen untersucht (vgl. Kleiber, 1998, 72).

## 2 Methode

Als erstes wurden eine sprachphilosophische Literaturanalyse und eine Voruntersuchung durchgeführt. Daraus ist eine Liste von 40 möglicherweise bedeutungstragenden Merkmalen zusammengestellt worden (vgl. Tab. 2). Alle Merkmale wurden von insgesamt 81 Probanden hinsichtlich ihrer Relevanz für 40 verschiedene Tätigkeiten des Alltags (vgl. Tab. 1) auf einer siebenstufigen Likert-Skala eingeschätzt. Es wurde bspw. gefragt, inwieweit das Merkmal „Abwechslung“ auf die Tätigkeit eines Busfahrers, auf die Aktivität beim Turnen usw. zutrifft. Die Typikalität eines Vertreters als sein extensionaler Status in einer Kategorie wurde über Typikalitätsratings (vgl. z. B. Eckes, 1985) erhoben. In diesen Ratings urteilten die Probanden auf einer siebenstufigen Likert-Skala, für wie typisch sie die einzelnen Aktivitäten für die Bereiche Sport, Arbeit, Kunst, Spiel und Gesundheitspflege halten.

Tab. 1: Extensionale Stimuli zur Einordnung des Begriffs „Sport“

<b>Sport</b>	<b>Arbeit</b>	<b>Kunst</b>	<b>Spiel</b>	<b>Gesundheitspflege</b>
Boxen	Busfahrer	Ballett	Billard	Autogenes Training
Handball	Designer	Bildhauerei	Bridge	Heilfasten
Joggen	Hausfrau	Dichtung	Malefiz	Kneipp-Bäder
Leichtathletik	Koch	Fotografie	Patience	Krankengymnastik
Radfahren	Lehrer	Gesang	Räuber & Gendarm	Massage
Rudern	Maurer	Malerei	Schach	Qi Gong
Tennis	Trainer	Musizieren	Skat	Rückenschule
Turnen	Verkäufer	Schauspielerei	Versteck spielen	Sauna

Tab. 2: Liste möglicher bedeutungstragender Merkmale in alphabetischer Reihenfolge

Abenteuer/Wagnis bzw. Erlebnis	Körperliche Leistungsfähigkeit
Abwechslung	Kreativität/Phantasie
Aggressivität	Langeweile/Monotonie
Alltag	Langfristigkeit und Regelmäßigkeit
Anerkennung	Leistung(sdruck)
Anstrengung	Mode
Ästhetik bzw. Ausdruck/Eleganz	Produktivität
Beruf/Professionalität	Organisiertheit
Disziplin	Regeln
Entspannung bzw. Regeneration	Show/Publikum
Erfolg/Misserfolg bzw. Frustration	Spannung
Freiwilligkeit	Spaß
Freizeit	Strategie/Taktik
Ganzheitlichkeit (Körper/Geist)	Stress
Geselligkeit	Team(geist)/Solidarität
Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	Übung/Training
Glück/Zufall	Unterhaltung
Herausforderung/Anspruch, hohe Anforderungen	Wellness/Gesundheitsförderung
Individualität	Wettkampf
Konzentration/Aufmerksamkeit	Wissen

Der Status der einzelnen Merkmale in Bezug auf die Intension der Begriffe „Sport“, „Arbeit“, „Kunst“, „Spiel“ und „Gesundheitspflege“ bzw. der ausdifferenzierten Sportmodelle (Leistungssport usw.) wurde über die Cue Validität operationalisiert. Sie ist definiert als „die Häufigkeit mit der ein Merkmal (cue) in einer gegebenen Kategorie auftritt, dividiert durch die Auftretenshäufigkeit dieses Merkmals über alle Kategorien“ (Eckes & Six, 1984, 6; vgl. auch Rosch & Mervis, 1975, 575). Auf die Cue Validitäten aufbauend wurde eine Formel für die Typikalitäten entwickelt, die die mathematische Verbindung

von Extension und Intension herstellt. Die errechneten Typikalitäten wurden mit den Ratings korreliert.

### 3 Ergebnisse

Die Cue Validitäten aus der ersten Untersuchung zur Gewichtung der Merkmale von Sport, Arbeit, Kunst, Spiel und Gesundheitspflege streuen zwischen einem Minimalwert von 0.06 und einem Maximalwert von 0.47 bei einem theoretisch möglichen Intervall von 0 bis 1 (vgl. Tab. 3). Danach sind bspw. die Merkmale „Wettkampf“, „Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr“ und „Show/Publikum“ besonders charakteristisch für „Sport“, „Entspannung bzw. Regeneration“, „Produktivität“ und „Alltag“ dagegen nicht. Die errechneten Typikalitäten streuen zwischen einem Minimalwert von -1.18 und einem Maximalwert von 1.91 und die Typikalitätsratings zwischen einem Minimalwert von 0.21 und einem Maximalwert von 5.83 bei einem Skalenintervall von 0 bis 6.

Tab. 3: Merkmale mit besonders hohen/niedrigen Cue Validitäten

Kategorie	Merkmal	Cue Validität
Sport	Wettkampf	0.44
	Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	0.39
	Show/Publikum	0.33
	...	...
	Entspannung bzw. Regeneration	0.16
	Produktivität	0.15
	Alltag	0.14
Arbeit	Alltag	0.37
	Produktivität	0.36
	Beruf/Professionalität	0.32
	...	...
	Entspannung bzw. Regeneration	0.07
	Freizeit	0.07
	Wettkampf	0.07
Kunst	Ästhetik bzw. Ausdruck/Eleganz	0.40
	Kreativität/Phantasie	0.34
	Show/Publikum	0.31
	...	...
	Wettkampf	0.13
	Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	0.11
	Wellness/Gesundheitsförderung	0.11

<b>Kategorie</b>	<b>Merkmal</b>	<b>Cue Validität</b>
Spiel	Glück/Zufall	0.37
	Strategie/Taktik	0.31
	Geselligkeit	0.31
	...	...
	Produktivität	0.11
	Gesundheitsschädigung/Verletzungsgefahr	0.11
Gesundheitspflege	Beruf/Professionalität	0.09
	Wellness/Gesundheitsförderung	0.47
	Entspannung/Regeneration	0.32
	Ganzheitlichkeit (Körper/Geist)	0.29
	...	...
	Glück/Zufall	0.09
	Spannung	0.08
	Show/Publikum	0.07

Die Rangfolgen der auf der Grundlage der Cue Validitäten errechneten Typikalitäten weichen nur geringfügig von den gerateten Typikalitäten ab (vgl. Tab. 4). Der extensionale Status einer Aktivität innerhalb einer Kategorie wird bei beiden Verfahren also fast gleich eingestuft. Die entsprechenden Korrelationen sind für alle fünf Kategorien hochsignifikant und relevant (vgl. Tab. 5). Die relativ niedrige Korrelation für Sport spricht dafür, dass dieser Begriff gegenüber den vier anderen Kategorien eine größere statische Vagheit aufweist.

Tab. 4: Besonders typische/untypische Aktivitäten

Kategorie	Aktivität	Typikalität: Rang-	Berechnung	
		platz Rating		
Sport	Leichtathletik	1	4	
	Turnen	2	6	
	Tennis	3	3	
	...	...	...	
	Verkäufer	38	28	
	Designer	39	37	
	Dichtung	40	40	
Arbeit	Lehrer	1	2	
	Maurer	2	1	
	Verkäufer	3	5	
	Bridge	38	36	
	Malefiz	39	37	
	Versteck spielen	40	40	
Kunst	Bildhauerei	1	6	
	Malerei	2	3	
	Designer	3	1	
	...	...	...	
	Versteck spielen	38	20	
	Räuber & Gendarm	39	31	
	Busfahrer	40	28	
Spiel	Skat	1	1	
	Versteck spielen	2	4	
	Schach	3	6	
	...	...	...	
	Maurer	38	40	
	Heilfasten	39	28	
	Busfahrer	40	38	
Gesundheitspflege	Rückenschule	1	5	
	Massage	2	4	
	Kneipp-Bäder	3	2	
	...	...	...	
	Verkäufer	38	35	
	Busfahrer	39	27	
	Maurer	40	32	

Tab. 5: Korrelationen zwischen den gerateten und den errechneten Typikalitäten

Sport	Arbeit	Kunst	Spiel	Gesundheitspflege
r = .761	r = .870	r = .940	r = .843	r = .926

#### 4 Diskussion

Nach der binären Logik definatorischer Ansätze muss ein Merkmal auf alle extensionalen Vertreter eines Begriffs in gleicher Weise zutreffen bzw. muss ein Gegenstand eindeutig subsumierbar sein oder aus einer Extension ausgeschlossen werden können (vgl. Kleiber, 1998, 15). Die Streuungen der Cue Validitäten und Typikalitäten zeigen jedoch eine deutliche Gradualisierung. Dies weist auf die prototypische Struktur der untersuchten Begriffe im Alltagssprachgebrauch hin. Zwischen den Begriffen Sport, Arbeit, Kunst, Spiel und Gesundheitspflege gibt es demnach Übergänge und keine klaren Grenzen. Diese Übergänge lassen sich sowohl intensional als auch extensional beschreiben. Zwischen den Kategorien Sport, Arbeit, Kunst, Spiel und Gesundheitspflege bestehen Ähnlichkeitsbeziehungen unterschiedlicher Ausprägung. Die sehr hohen Korrelationen validieren die methodische Vorgehensweise und bestätigen die Wechselwirkung von Extension und Intension, nach der bedeutungstragende Merkmale die Intension eines Begriffs konstituieren und den extensionalen Status der Vertreter bestimmen. Für eine Beschreibung des Sportbegriffs erscheint das Prototypenmodell adäquat und in der Lage zu sein, seine differenzierte Struktur in der Alltagssprache abzubilden. In weiteren Untersuchungen könnte nun z.B. der Frage nachgegangen werden, inwieweit sich Personengruppen hinsichtlich ihres Sprachgebrauchs für „Sport“ unterscheiden.

#### 5 Literatur

- Drexel, G. (2003). „Denk darüber nach, was der Sport 'ist!'“ und: „Schau die Vorgänge an, die wir 'Sport' nennen!“ – wider den Einheitlichkeits-Mythos und den Essenzialismus in der Sportwissenschaft. In I. Bach & H. Siekmann (Hrsg.), *Bewegung im Dialog* (S. 189-205). Hamburg.
- Eckes, T. (1985). Zur internen Struktur semantischer Kategorien: Typikalitätsnormen auf der Basis von Ratings. *Sprache & Kognition*, 4, 192-202.
- Eckes, T. & Six, B. (1984). Prototypenforschung: Ein integrativer Ansatz zur Analyse der alltagssprachlichen Kategorisierung von Objekten. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 15, 2-17.
- Haverkamp, N. (2000). *Sport – eine interdisziplinäre Begriffsanalyse*. Unveröffentlichte Diplomarbeit, Universität Bielefeld.
- Kleiber, G. (1998). *Prototypensemantik* (2. Auflage). Tübingen.
- Lenk, H. (1980). Auf dem Wege zu einer analytischen Sportphilosophie. *Sportwissenschaft*, 10, 4, 417-436.

- Rosch, E. & Mervis, C.B. (1975). Family Resemblances: Studies in the internal Structure of Categories. *Cognitive Psychology*, 7, 4, 573-605.
- Willimczik, K. (2001). *Sportwissenschaft interdisziplinär*. Band 1: Geschichte, Struktur und Gegenstand der Sportwissenschaft. Hamburg.