

Modelle des Sports nach Klaus Heinemann

1. Traditionelles Sportmodell

- Anstreben von Leistungszielen
- diszipliniertes, langfristig angelegtes Training
- eindeutiges, sportartenspezifisches Regelwerk
- Strukturierung und Organisation des Handelns als Wettkampf
- eigene Wertstruktur
- unproduktiv, konsequenzenlos, selbstreferentiell
- umfasst Breiten-, Leistungs- und Hochleistungssport gleichermaßen

2. Show Sportmodell

- konstitutive Variablen des traditionellen Modells bleiben erhalten, jedoch
- keine Zweckfreiheit: bedient Unterhaltungs- und kommerzielle Interessen

3. Expressives Sportmodell

- Typus unproduktiver Bewegung
- Leistungselemente vorhanden, aber kein Streben nach Leistungsvergleich, kein zukunftsbezogenes Bemühen um Leistungssteigerung
- Orientierung an Spaß, Freude, unmittelbarem Erleben, „thrill“ usw.
- Ausblendung von Alltag, Zukunft, Zweck; völlige Gegenwartsbezogenheit

4. Funktionalistisches Sportmodell

- instrumentelles Verständnis des Sports, d.h. Ableitung des sportlichen Sinns aus körperbezogenen Funktionen
- Anstreben spezifischer Wirkungen (Fitness-Studio=Körperformung, Yoga=Entspannung usw.), d.h. Verselbständigung von Motiven wie Gesundheit, Fitneß, Spaß, Wohlbefinden, Spannung usw.
- Effizienzsteigerung durch Differenzierung, d.h. gezielte Anpassung an individualisierte Wünsche
- Ausschluss all dessen, was nicht dem unmittelbaren Bedürfnis entspricht und vom Standpunkt der Effizienz überflüssig ist (Rituale, Gemeinschaftlichkeit, langfristiger Übungsbetrieb usw.)

5. Traditionelle Spiel- und Sportkultur

- wiederaufkeimendes Interesse an traditionellen Spiel- u. Sportkulturen:
 - a) als Touristenattraktion (Folklore),
 - b) als Suche nach Möglichkeiten lokaler Identifikation,
 - c) als Opposition gegen die Vereinnahmung durch eine globale Kultur,
 - d) als Rückbesinnen auf die vermeintlichen Wurzeln der eigenen Kultur