

Please request reprints and cite the original paper!

This text is published in the following Reference:

Raab, M. (2001). SMART: Ein dynamisches Zwei-Prozess-Modell zur Erklärung von Entscheidungsverhalten im Sport. In J. R. Nitsch & H. Allmer (Hrsg.), *Denken, Sprechen, Bewegen* (S. 215-220). Köln: bps.

SMART: Ein dynamisches Zwei-Prozess-Modell zur Erklärung von Entscheidungsprozessen im Sport

Markus Raab

Institut für Sport und Sportwissenschaft, Universität Heidelberg

Entscheidungsprozesse im Sport sind dynamisch und sollten deshalb auch dynamisch beschrieben werden. Die meisten bislang entwickelten Modelle zur Beschreibung und Erklärung sind jedoch statisch. Deshalb wird hier der Versuch unternommen ein dynamisches Modell SMART (Situation Model of Anticipated Response-consequences in Tactical decisions) zu entwickeln und zu überprüfen. Das Modell SMART orientiert sich an der Decision-Field-Theorie (DFT) von Busemeyer und Townsend (1993) und besitzt neben den sieben Parametern der DFT, die das Entscheidungsverhalten bestimmen, eine weitere interessante Eigenschaft. SMART integriert zwei Aspekte aktueller Beschreibungen von Entscheidungen. Für Entscheidungen müssen nicht nur im Sinne von herkömmlichen Entscheidungstheorien Handlungsalternativen verglichen werden, sondern unser System verfügt ebenfalls über Mechanismen der Informationswahrnehmung und -selektion (vgl. Gigerenzer, Todd & ABC Research Group, 1999). Eine in SMART benutzte Zwei-Prozess-Modellierung von Wahrnehmungsprozessen (Bottom-up) und kognitiven Anteilen (Top-down) werden in Abhängigkeit der Situationskomplexität, des Zeitdrucks und weiterer Faktoren in einer parallelen, dynamischen Verarbeitung berücksichtigt. Die Modellüberprüfung in insgesamt acht Experimenten zeigt, dass die beiden Prozesse auf das Entscheidungsverhalten in Abhängigkeit der Komplexität der Situation Einfluss nehmen. In gering komplexen taktischen Entscheidungssituationen (Videotests im Basketball, Handball und Volleyball) sind Lerner mit wahrnehmungsorientierter Vermittlung besser, in hoch komplexen Situationen Lerner mit kognitiver Vermittlung. Dies wird in den Laborexperimenten (Videolernen) durch die Interaktion zwischen Treatment und Komplexität für die Entscheidungsqualität ($F_{(2,189)} = 5.71, p < .01$) und die Entscheidungszeit ($F_{(2,189)} = 3.76, p < .01$) bestätigt und in Feldexperimenten (sportspielspezifisches Treatment) mit geringerer Effektstärke repliziert.

Was folgt daraus? Eine dynamische Beschreibung von Entscheidungsprozessen unter Berücksichtigung wahrnehmungsbasierter und kognitiver Anteile verspricht die komplexe Informationsverarbeitung der Sportler, Trainer, Kampf- und Schiedsrichter sowie weiteren am Sportgeschehen beteiligten Personengruppen erfolgsversprechend zu erklären.