

Technik und Taktik

HORST TIWALD

Aus:

HORST TIWALD/KONRAD STRIPP:

„Psychologische Grundlagen der Bewegungs- und Trainingsforschung“

GIESSEN/LOLLAR 1975, Seite 102 ff. ISBN 3-87958-909-7

5.3 Resultatorientiertes Spielen der Menschen miteinander

Wir haben versucht aufzuzeigen, daß die Höherentwicklung der Spiele durch einen Lernprozeß getragen wird:

- der durch unsichere Ereignisausgänge initiiert wird;
- und darauf gerichtet ist, die sich immer wieder neu einstellende Ungewißheit aufzuheben.

Bei beseitigter Ungewißheit verliert das *resultatorientierte Spielen* an Lustwert:

- Dies veranlaßt die Spielenden, ein größer-artiges Ereignis zu suchen bzw. zu konstruieren.

Wir hatten dargelegt, daß auch in der Auseinandersetzung mit der Natur, der Umwelt und den Objekten (nach einem Lernprozeß und nach der Verringerung der Ungewißheit) von den Menschen eine Komplizierung und oft artifizielle Veränderung der Ereignisse vorgenommen wird.

Auf diese Weise entstehen manchmal pervertierende Formen, die zu weit von der *gesellschaftlichen Praxis* entfernt sind und folglich nicht mehr in sie produktiv eingebaut werden können.

Auch in der spielerischen Auseinandersetzung mit Menschen kann es zu ähnlich pervertierenden Formen kommen, weil immer wieder von den Spielenden der Zustand der Ungewißheit und damit die Möglichkeit der Erwartungslust hergestellt wird.

Die Spiele der Menschen untereinander beinhalten jedoch im Vergleich zu den Spielen mit Gegenständen und Situationen einen Faktor, der stets für eine Veränderung des Ereignisses sorgt:

- dies ist der lernende Mit- oder Gegenspieler, dessen Lernprozeß die Situation verändert;
- jeder Lernprozeß des Angreifers verringert die Erfolgswahrscheinlichkeit des Verteidigers und verunsichert diesen;
- umgekehrt vermindert der Lernprozeß des Verteidigers die Erfolgswahrscheinlichkeit des Angreifers.

Der Lernprozeß in der Auseinandersetzung mit Menschen – im Spiel – beschränkt sich jedoch nicht nur:

- auf den Erwerb von sensomotorischen Fertigkeiten (*Transformationsalgorithmen*);
- und auf die Ausbildung einer raschen und genauen Situationsdiagnostik (*Identifikationsalgorithmen*) im Rahmen der individuellen und kooperativen **Technik**;
- sondern er umfaßt auch die Entwicklung einer **Taktik**;
- diese verbindet sich gemeinsam mit der **Technik** zur **Strategie**.

Wir müssen im Sport klar zwischen *Technik* und *Taktik* unterscheiden.

Innerhalb der *Technik* müssen wir wiederum unterscheiden zwischen einer **individuellen** und einer **kooperativen Technik**, je nach der Situation, ob nämlich ein bestimmtes Resultat:

- durch individuelle Motorik zu erreichen;
- oder ob es im arbeitsteiligen Verfahren – in **Kooperation** – auf einem ökonomischen und zweckmäßigen Weg zu realisieren ist.

In **resultatorientierten Spielen** gegen die Umwelt bzw. mit der Umwelt (ohne Gegenspieler) **gibt es keine Taktik**.

Folglich beinhaltet dort die *Strategie* nur technische Elemente (*Identifikations-* und *Transformationsalgorithmen*).

Im Spiel gegen den Menschen können hinsichtlich des Verhaltens des Gegners **Wahrscheinlichkeitsschätzungen** abgegeben werden.

Aus diesen Schätzungen wird wesentlich:

- einerseits die Wahl der *Technik*;
- und andererseits die Anlage der gesamten *Strategie* bestimmt.

In diesen Spielen ist **taktisches** Verhalten möglich.

Die **Taktik** hat nur eine Funktion:

- sie ist darauf gerichtet, die **Wahrscheinlichkeitsschätzungen** des Gegners zu dessen Ungunsten zu verändern.

Dies geschieht dadurch:

- daß dem Gegner entweder etwas vorgetäuscht wird;
- oder daß seine zerebrale Reizverarbeitung gestört wird.

Das Ziel **taktischen** Verhaltens ist es, den Gegner so zu beeinflussen, daß er zu *inadäquaten Wahrscheinlichkeitsschätzungen* kommt - und dadurch zu falschen *Identifikationsleistungen* -, die den eigenen Vorstellungen, d.h. der *strategischen* Anlage des Täuschenden entgegenkommen.

Taktik ist also stets gegen diejenigen *Wahrscheinlichkeitsschätzungen* gerichtet, mit denen objektive Sachverhalte erfaßt werden können und sollen.

Die **Funktion** der *Taktik* liegt auf der Ebene der **Widerspiegelung**.

Technisches Verhalten eines Spielers ist dagegen auf die Auseinandersetzung mit dem **technischen** Verhalten des Gegners ausgerichtet.

Dazu muß zwar die jeweilige Situation diagnostiziert, d.h. objektiv **widergespiegelt** werden, dennoch liegt die wesentliche **Funktion** der auf der Ebene der **Wechselwirkung**.

Genau wie die **Technik**, so kann auch die **Taktik** eine *individuelle* oder eine *kooperative* Form haben:

- **individuelle Taktiken** sind z. B. Körpertäuschungen, Finten, vorgetäuschte Schwächeanfälle usw.
- **kooperative Taktiken** werden z. B. in Form von Scheinangriffen ganzer Mannschaften vorgenommen.

Jene rationalen, mathematisch-spieltheoretischen Erwägungen, die auch im Sport bei allen Ereignissen mit mehreren möglichen Ausgängen angestellt werden, gehören zum *situationsdiagnostischen* Teil des *sensomotorischen Lernprozesses* und sind:

- um eine klare begriffliche Trennung zwischen *Technik* und *Taktik* im sportlichen **Geschehen** zu ermöglichen;
- dem Bereich der **Technik** zuzuordnen, da sie genau das bestimmen, was als ökonomisch-zweckmäßiger (sachlicher) Weg dann zustandekommt.

Dieser Prozeß ist es auch, der durch die **Taktik** des Gegners beeinflusst bzw. gezielt gestört und verändert wird.

Durch die **taktischen** Störungen und Täuschungen wird auch versucht, die *subjektive Wertung* der Ereignisausgänge zu beeinflussen.

Dadurch wird mitbestimmt, ob der Gegner z.B. eine **Strategie** zur **Minimierung des Mißerfolges** oder eine zur **Maximierung des Erfolges** bevorzugt und welches Risiko er jeweils einzugehen bereit ist.

5.4 Taktik und vorgeifende Erregung

Mit Hilfe der **Taktik** sollen **Wahrscheinlichkeitsschätzungen** des Gegners verändert werden.

Diesen Prozeß veranschaulichen wir an einem einfachen Beispiel:

Zwei Jungen spielen "*Tore-Schießen*".

Der eine steht im Tor, der andere schießt einen Ball von einem festgelegten Punkt mit dem Fuß auf das Tor.

Die Entfernung wurde so gewählt, daß beide Spieler annähernd die gleiche Erfolgswahrscheinlichkeit haben.

Der Torwart wird für sich eine *Wahrscheinlichkeitsschätzung* vornehmen, die die Richtung des zu erwartenden Schusses betrifft.

In diese Schätzung gehen Anzeichen des augenblicklichen Ereignisses und **Erfahrungen früherer Geschehnisse** ein.

Die Erwartung eines bestimmten konkreten Ereignisses aktiviert in dem Torwart bestimmte **vorgreifende Erregungen**.

Diese betreffen einerseits die **Wahrnehmung** (*Afferenz*) des erwarteten Ereignisses, andererseits das **Abwehrverhalten** (*Efferenz*)¹

Schießt der Schütze tatsächlich in die erwartete Richtung:

- so wird der Torwart dieses Ereignis im Unterschied zu der Situation, in der er keine Erwartung gehabt hätte, einerseits schneller wahrnehmen, andererseits wird er darauf schneller reagieren.

Erfolgt der Schuß jedoch in eine andere Ecke:

- so ist der Torwart in einer **schlechteren** Situation, als er gewesen wäre, wenn er keine Wahrscheinlichkeitsschätzung abgegeben hätte.

Der **naiv taktiklose Zustand** der Anfänger kann jedoch auch vom Erfahrenen genützt werden:

- dazu muß der Anfänger in einem "*Lehrprozeß*" in eine Abhängigkeit von der *Taktik* des geübten Spielers gebracht werden.

Finten z. B. oder andere *taktische* Manöver werden speziell auf den Ungeübten ausgerichtet, **indem sie langsamer vollzogen** werden und somit für ihn erkennbar sind.

Der Anfänger wird also auf eine bestimmte Ereignisfolge sukzessiv geeicht.

Ist er einmal auf ein vorgebbares Programm festgelegt, so kann vom Erfahrenen dieser Zustand **taktisch** dazu ausgenutzt werden, ein anderes als das erwartete Verhalten zu realisieren, auf das der Anfänger dann mit der geübten Bewegung falsch reagiert.

Inwieweit ein solches "*Katz und Maus Spiel*" von pädagogischem Wert ist, sei dahingestellt.

Dieser Mechanismus kann von beiden Jungen durchschaut werden und sie dann veranlassen, *taktisch* vorzugehen:

- der Schütze wird dem Torwart vortäuschen, in eine bestimmte Ecke zu schießen, in die er aber letztlich nicht schießt;
- der Torwart dagegen wird dem Schützen vortäuschen, daß er den Schuß z. B. links erwartet, um zu veranlassen, daß der Schuß nach rechts erfolgt. Darauf ist der Torwart dann tatsächlich vorbereitet.

Beide Spieler werden die **Gewohnheiten** und **taktischen Manöver** des anderen zunehmend erkennen und in ihr eigenes **strategisches Konzept** einbeziehen:

- letztlich haben beide gegeneinander keinen *taktischen* Vorteil mehr;
- das Spiel reduziert sich auf ein rein *technisches* bzw. *strategisches* Problem.

Vor lauter Wissen darüber, dass der andere weiß, daß ich weiß, daß er weiß usw. eskaliert sich diese **Reflexion** zu einer für die **Praxis** immer unbrauchbareren **taktischen Gedankenbewegung**.

Andererseits erfahren versierte und routinierte Spieler in der Auseinandersetzung mit Anfängern:

¹ vgl. Exkurs von K. STRIPP

- dass ungeübte Spieler z. B. oft einer Körpertäuschung nicht folgen.

Der gute Spieler ist zunächst überrascht, läuft auf den Gegner auf und verliert eventuell den Ball.

Jeder einigermaßen erfahrene Spieler dagegen wäre wohl auf die Körpertäuschung hereingefallen.

Deswegen spielen erfahrene Spieler relativ ungern gegen unerfahrene Mannschaften.

Sie müssen nämlich in dieser Situation:

- ihr eigenes Spiel von vielen **taktischen** Elementen befreien;
- und sich auf ein vorwiegend **technisches** Problem einstellen.

Es geht dadurch sehr viel Spiel-Substanz verloren.

Außerdem fällt es schwer, das eigene Spielverhalten plötzlich von den **taktischen Gewohnheiten** zu befreien.

Diese Beispiele machen deutlich, daß die **strategische Bedeutung der Taktik** begrenzt ist.

Taktisches Verhalten ist nämlich gegen **Wahrscheinlichkeitsschätzungen** gerichtet und wird bedeutungslos, wenn der Gegenspieler:

- einerseits zu unerfahren ist, um auf die **Taktik** hereinzufallen;
- und wenn er andererseits so erfahren ist, daß sich beide Spieler nichts vortäuschen können.

Was wir besonders herausarbeiten wollen, das ist jener zweite **"taktiklose"** Zustand, der sich im Prozeß des **Perfektionierens und des Überwindens der Taktik** einstellt.

Der Anfänger ist gekennzeichnet:

- einerseits durch zu geringe Erfahrung;
- andererseits durch zu geringes **technisches** Können.

Die mangelnde **Technik** versucht er zu kompensieren, indem er sich **vorzeitig** in seiner Wahrnehmung und Motorik auf ein der Wahrscheinlichkeit

entsprechendes, zu erwartendes Ereignis einstellt.

- Er ist also sehr früh auf ein kommendes Ereignis **vorerregt**.

Der Könnner dagegen kann es sich leisten, die abschließende *Wahrscheinlichkeitsschätzung* lange **hinauszuzögern**:

- da er einerseits fähig ist, die kommende Situation schneller und genauer zu diagnostizieren;
- und da er andererseits ein größeres Fertigungsrepertoire besitzt, mit dem er schneller und adäquater reagieren kann.

Der Könnner ist darüber hinaus weniger auf Fehler des anderen angewiesen, die durch seine *taktischen* Störungen verursacht werden können.

Er siegt mehr aufgrund seiner *technischen* Stärke als auf Kosten der *taktischen* Beeinflußbarkeit des Gegners.²

Der Könnner kann es sich also leisten, näher an den Augenblick, an das Ereignis heranzugehen.

Er muß nicht mehr im zeitlich *distanzierten* Bereich des Vorurteils, der **vor-greifenden Erregung** operieren:

- er "*hängt nicht mehr an*" der Festlegung durch das Vorurteil;
- und geht weitgehend vorurteilsfrei optimal nahe an die Situation heran;
- er tritt quasi "*in den Augenblick ein*".

² "*Es gibt zwei Arten von Schulung, die eine im letzten Begreifen, die andere in der Methode. Die erste ist, wie gesagt, darauf gerichtet, den letzten Sinn der Dinge zu begreifen, für den keine vorgeschriebenen Regeln das Handeln beschränken:*

da gibt es nur den einen Sinn, der seinen eingeborenen Weg geht. Allein die Meisterschaft der Einzelmethoden ist ebenfalls notwendig. Hast du keine Kenntnis von ihnen, so weißt du nicht, wie du deine Aufgabe anfassen sollst. In deinem Fall mußst du wissen, wie das Schwert zu führen ist, wie ein Ausfall zu machen ist, welche Stellungen während des Kampfes man einzunehmen hat und so weiter. Beide Formen der Schulu11ß' sind notwendig, sie sind wie

Der Augenblick ist dadurch gekennzeichnet, "daß kein Hauch mehr ist zwischen Denken und Tun" und daß zwischen der Festlegung durch die *Wahrscheinlichkeitsschätzung* und dem folgenden Ereignis selbst kein erlebbarer Zwischenraum mehr ist.

Diese Art des Vollzuges wird oft als "**zweckfrei**" interpretiert.

Diese Auslegung ist nur insofern richtig, als im Selbsterleben der Prozeß der Festlegung auf ein Verhalten und der Vollzug dieses Verhaltensplanes nicht mehr differenzierbar und somit auch nicht mehr ein agierendes "**Ich**" festgestellt werden kann, das einen Zweck setzen könnte.

Eine entsprechende Erscheinung wird im Bereich des japanischen Bogenschießens umschrieben mit den Worten "*Es schießt*".³

Aus den vorangegangenen Ausführungen sind bei der Einführung von *resultatorientierten Prozeßspielen* folgende Zielstellungen zu bedenken:

1. Alle ereigniskumulierenden Tendenzen, die das Spiel entfremden, sollten vermieden werden. Das bedeutet auch, daß man auf jede Akzentuierung von ergebnisorientierten technischen, strategischen und taktischen Verhaltensformen verzichten sollte.
2. Es sollten Prozeßspiele initiiert und vollzogen werden, in deren Folge sich sekundär nach einer Phase der Realisierung und Überwindung der *Taktik* ein zunehmend **taktikloser Zustand** einstellt. In einer derartigen Situation wird der Mensch durch seine Auseinandersetzung mit anderen Menschen zu einer selbstbewußten und optimal vorurteilsfreien "**Gelassenheit**" befähigt. Diese wiederum ist Voraussetzung für ein optimales Herangehen an das Ereignis,

zwei Räder an einem Wagen" (TAKUAN in: D. T. SUZUKI: "Zen und die Kultur Japans", HAMBURG 1958, S. 50).

³ "Die Technik muß überschritten werden, so daß das Können zu einer nichtgekonnten Kunst' wird, die aus dem Unbewußten erwächst" (D. T. SUZUKI in: E. HERRIGEL: "Zen in der Kunst des Bogenschießens" München 1951, S. 7).

an den Augenblick, in dem letztlich die *objektiven Widersprüche der Praxis* **unmittelbar** und durch Vorurteile weitestgehend unverformt sichtbar werden.

Die **Praxis** - und letztlich die **gesellschaftliche Praxis** - ist die unmittelbare, ungeschminkte, reale Gegenwart, die es zu erfassen gilt.

Sie ist nicht das *mentale Ereignis*, das als *Abbild der wahren Realität* durch *Vorurteile* in einer ideologischen Form und damit möglichen falschen zerebralen Reizverarbeitung durch *vorgreifende Erregungen* entsteht.

Die praktische und theoretische Annäherung an die *Praxis*, deren Erkenntnis und Realisierung kann nur in einem Prozeß ermöglicht werden.

In diesem Prozeß spielt selbstverständlich immer auch die gesellschaftliche Erfahrung in Form von Vorurteilen, Ideologien und vorgreifende Erregungen eine Rolle.

Eine absolute Ablehnung dieser praktischen Hilfe:

- wäre gleichzusetzen mit der Forderung nach einer *Praxis* ohne *Theorie*, eine Forderung,
- die ebenso falsch ist wie die nach einer *Theorie ohne Praxis*.

Der Mensch ist bemüht und darauf angewiesen, zunehmend die *Praxis*, die objektive Realität, zu erfassen:

- er ist deshalb einerseits zunehmend auf Ideologien und vorgreifende Erregungen als **mittelbare** Verbindung zur *Praxis* angewiesen;
- andererseits muß er, um nicht die Verbindung zur *Praxis* zu verlieren, in gleicher Weise den gegenläufigen **unmittelbaren** Prozeß zur *Praxis* aktualisieren.

Er muß also zunehmend befähigt werden, eine **unmittelbare** Verbindung zur *Praxis* zu erreichen, um diese also real und ohne Vorurteile, Ideologien und ohne störende *vorgreifende Erregungen* zu erfassen.

Eine **praxisorientierte Sportwissenschaft** hat zu reflektieren, inwieweit diese dargestellten Zusammenhänge den Menschen bewußt sind, die für den Sport verantwortlich sind, ihn organisieren und vermitteln und wie sich diese Erkenntnisse in der Sportpraxis niederschlagen.

