

A5

Termin: Donnerstag, 05.09.2024 · 14:45-15:15 Uhr

Raum: Arena

Format: Vortrag

Zwischen Immersion und Uncanny Valley. Die didaktischen Rahmen für den Einsatz von Extended Reality in der Aus- und Weiterbildung der Bundeswehr

Mit der schnellen und marktgetriebenen technischen Entwicklung von Head-Mounted-Displays und ihren immer natürlicher wirkenden Interaktionsmöglichkeiten wird versucht, den Grad des „Eintauchens“ (Immersion) in Erscheinungsformen virtueller Welten und damit deren Glaubhaftigkeit zu erhöhen.

Auf der anderen Seite stößt diese Faszination und Begeisterung an Grenzen, da die Akzeptanz einer technisch simulierten, menschenartigen Entität nicht beliebig steigerbar ist, und zu individuellen Abwehrreaktionen führt.

Didaktische Ableitungen aus einem Vergleich mit anderen „Medien“ oder einem „Computerbildschirm“ zu ziehen, greift angesichts zentraler Unterschiede zu kurz: Die größeren Möglichkeiten der Interaktionen und Wahrnehmung von Reaktionen der „Umwelt“ sowie die erweiterten Formen des eigenen und fremden „Erlebens“ haben Auswirkungen auf „Erfahrungen“ und das „Bewusstsein“ und sind z.B. abhängig von der Persönlichkeit der Nutzenden und der Einsatzdauer.

In einem Grundlagenvortrag werden didaktische Rahmen ausgeführt und Ableitungen für den Einsatz und die Einbettung der Nutzung von Extended Reality in die Aus- und Weiterbildung gezogen. Er steht in einem Wirkverbund mit dem Informationsstand „Ausbildung mit XR an der FüAkBw“, an dem die praktische Umsetzung demonstriert und die gemachten Erfahrungen reflektiert werden.

Referierende:

- Oberstleutnant Dr. Andreas Wolfrum,
Führungsakademie der Bundeswehr