

W3

Termin: Mittwoch, 04.09.2024 · 13:00-14:30 Uhr

Raum: 401/402

Format: Forum

Kein Spiel. Die Integration KI-basierter Gamification Elemente in militärische Ausbildungskontexte aus technikethischer Perspektive

Im Fokus des interdisziplinären Forums steht die Auseinandersetzung mit der Integration KI-basierter Gamification-Elemente in militärische Ausbildungskontexte aus zwei zentralen technikethischen Perspektiven. Zum einen werden aus einer Metaperspektive mögliche Auswirkungen des spielerischen Framings technisch simulierter Realitäten auf die Wahrnehmung von und die Einstellung zu realen Gewaltszenarien beleuchtet. Chancen und Risiken dieses Framings werden herausgearbeitet, um zu diskutieren, ob die Bezeichnung realitätsnaher Trainings als „spielerische Simulation“ nicht einem kategorialen Fehlschluss unterliegen könnte, der die kritische Unterscheidung zwischen simulierten Realszenarien und realen Konfliktsituationen verwischt. Besonderes Augenmerk gilt dabei den möglichen militäretischen Implikationen dieser Verschmelzung von Realität und Simulation.

Zum anderen wird diskutiert, inwieweit Game-based Learning und Serious Gaming in militärischen Kontexten die Fähigkeit zu ethisch reflektierten Entscheidungen in realen Konfliktsituationen fördern können bzw. überhaupt fördern sollten. Der Fokus liegt dabei auf den Möglichkeiten und der Bewertung der KI-gestützten Antizipation und des Trainings ethisch begründeter Entscheidungen. Wir diskutieren, ob und inwieweit KI-Technologien in der Lage sind, das Training von Entscheidungskompetenz zu automatisieren, und wo die Grenzen einer solchen KI-„trainierten“ Entscheidungsbildung liegen, um komplexe reale ethische Dilemmata adäquat zu erfassen, woraus sich Implikationen für die Vorbereitung auf reale Einsatzsituationen ergeben könnten.

Literatur (Auswahl):

- Schöbel, S.; Janson, A.; & Söllner, M. (2020): Capturing the complexity of gamification elements: a holistic approach for analysing existing and deriving novel gamification designs. In: European Journal on Information Systems (EJIS), 29(6), 2020, S. 641–668.
- Riocampo, S. (2019): Virtual Interactive System Based on Gamification for Basic Military Training in the Area of Management of Weapons, 2019 International Conference on Virtual Reality and Visualization (ICVRV). DOI: 10.1109/ICVRV47840.2019.00039.

Referierende:

- Prof.‘in Dr. Petra Gehring,
Technische Universität Darmstadt
- Prof.‘in Dr. Greta Hoffmann,
Technische Hochschule Köln
- Oberstleutnant i.G. Tobias Kuhn,
Planungsamt der Bundeswehr
- Prof. Dr. Gerhard Schreiber,
Helmut-Schmidt-Universität / Universität der Bundeswehr
Hamburg