

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Gerold Otten, Rüdiger Lucassen,
Berengar Elsner von Gronow, Martin Hess und der Fraktion der AfD
– Drucksache 19/30430 –**

Digitaler Sandkasten Virtual Rock Drill

Vorbemerkung der Fragesteller

Virtual Rock Drill (VRD) ist ein digitaler Sandkasten, der es dem Militär erlaubt, militärische Einsatzszenarien für Ausbildungszwecke zu simulieren (<https://www.bizjournals.com/philadelphia/news/2017/10/18/moorestown-nj-ehs-technologies-airbus-military.html>). Den Fragestellern sind vertrauenswürdige Aussagen bekannt, nach denen VRD zwar von der Bundeswehr erprobt wurde, der Beschaffungsprozess aber seit Jahren ins Stocken geraten sei.

Vorbemerkung der Bundesregierung

Die Bundesregierung nimmt die Vorbemerkungen der Fragesteller zur Kenntnis.

1. Welche Staaten nutzen nach Kenntnis der Bundesregierung gegenwärtig virtuelle Sandkästen zur taktischen Schulung in ihren Streitkräften?

Hierüber liegen der Bundesregierung keine Informationen vor.

2. Wie bewertet die Bundesregierung den Einsatz eines virtuellen Sandkastens im Vergleich zur bisherigen taktischen Ausbildung an Modellen?
 - a) Welche Vorteile bzw. Nachteile hat der virtuelle Sandkasten nach Auffassung der Bundesregierung, gab es diesbezüglich Evaluierungen, und zu welchem Ergebnis sind diese ggf. gekommen?

Die Fragen 2 und 2a werden zusammen beantwortet.

Die Vorteile virtueller Simulation, zum Beispiel mittels sogenannter virtueller Sandkästen, können für das taktische Verfahrenstraining in der Truppen-, der lehrgangsgebundenen Ausbildung sowie in der Einsatzvorbereitung nutzbar gemacht werden. Sie ergänzen die klassische Ausbildung, können deren Effizienz und Effektivität erhöhen, diese aber nicht gänzlich ersetzen.

Der Einsatz „virtueller Sandkästen“, unabhängig von der verwendeten Technik, wird als insgesamt positiv und zeitgemäß betrachtet. Ausbildungsinhalte können im Vergleich zum herkömmlichen Geländesandkasten realitätsnah vermittelt werden und bieten eine größere Variabilität in der Methodik. Dadurch wird die Handlungssicherheit in der sich anschließenden, weiterhin unerlässlichen praktischen Ausbildung und damit auch im Einsatz gestärkt. In der Regel lassen die Systeme Möglichkeiten der Aufzeichnung und damit der Reproduzierung der Ausbildung zu. Dies ermöglicht gerade im Bereich der Nachbereitung von Ausbildungsabschnitten eine methodisch wirkungsvolle Auswertung. Auch die Ausbildungsvorbereitung gestaltet sich in der Regel effizienter, da die oft umfangreiche und zeitaufwändige Gestaltung des „klassischen“ Sandkastens entfällt.

Als Nachteil stehen den genannten Vorteilen vergleichsweise hohe Kosten für die Beschaffung, den Service und die Wartung der Geräte entgegen. Darüber hinaus erfordert die jeweilige Erstellung von Geländemodellen und Szenaren im Vergleich zum herkömmlichen Geländesandkasten jeweils einmalig einen deutlich höheren Aufwand. So muss insbesondere das Ausbildungspersonal speziell qualifiziert und intensiv geschult werden. Ein weiterer Nachteil ergibt sich aus der Notwendigkeit der permanenten Stromversorgung und Datenanbindung und der damit verbundenen, eingeschränkten Mobilität.

- b) Kann nach Ansicht der Bundesregierung eine Digitalisierung der taktischen Ausbildung zu einer Verbesserung der Ergebnisse bei Schülern und Ausbildern beitragen?

Auch eine umfassende Digitalisierung wird die klassischen Elemente der taktischen Ausbildung nicht komplett ersetzen können. Das tatsächliche Erfahren von Umwelteinflüssen, realen Situationen und das eigene Entscheiden sowie das Erlebarmachen der damit verbundenen Konsequenzen ist unentbehrlich für die Auszubildenden.

Die Weiterentwicklung der Simulationstechniken ermöglicht es jedoch, auch in der taktischen Ausbildung zunehmend digitale Elemente unterstützend einzubauen. So können zwischen theoretischer Grundlagenausbildung und der realen, praktischen Anwendung z. B. im Gefechtsdienst, taktische Lagen ressourcenschonend geübt und so die Handlungssicherheit des auszubildenden Personals erhöht werden, bevor die Ausbildung mit Waffen, Fahrzeugen und Gerät real durchgeführt wird.

- c) Kann nach Ansicht der Bundesregierung eine Nutzung des virtuellen Sandkastens dazu beitragen, die Ausbildung in der Bundeswehr attraktiver zu gestalten?

Die Möglichkeiten zeitgemäßer, technologiegestützter Ausbildung wie z. B. virtueller Simulation können zur Verbesserung der Qualität, Wirtschaftlichkeit und Attraktivität der Ausbildung beitragen. Digitale Unterrichtsmittel im Allgemeinen steigern häufig die Motivation der Auszubildenden an den zu vermittelnden Inhalten und bieten des weiteren regelmäßig die Möglichkeit, Lernprozesse durch besondere Software oder auch unterstützende Geräte auf die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen.

Damit hat die Nutzung virtueller Sandkästen grundsätzlich das Potenzial, die Ausbildung aufzuwerten und für die Nutzer attraktiver zu gestalten. Gerade bei der aktuell in die Streitkräfte einfließenden Generation der sogenannten digital natives herrscht eine Affinität zur Nutzung digitaler Ausbildungsmittel. Eine Ausbildung unter Verwendung moderner zeitgemäßer Ausstattung wird sich daher sicherlich positiv auf die Motivation der Teilnehmenden auswirken.

Ein Beitrag zur Attraktivität im Sinne einer Erhöhung der Effizienz ist hier durchaus annehmbar.

3. Welche digitalen Hilfsmittel werden gegenwärtig bei der taktischen Ausbildung von Offizieren, Unteroffizieren und Soldaten der Bundeswehr genutzt?

Das Portfolio an digitalen Hilfsmitteln in der taktischen Ausbildung der Streitkräfte ist umfangreich und vielfältig. Neben allgemeiner moderner Ausbildungs-/Bürokommunikationsausstattung wie z. B. Tablets, SMART-Boards, Headsets und mobilen/stationären PCs reicht das Paket

- von einzelnen technologiegestützten Ausbildungsprogrammen im Rahmen der computergestützten Ausbildung,
- über digitale Handlungstrainer (z. B. Ausbildungsgerät Schießsimulator Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen – AGSHP, Ausbildungsgerät Duellsimulator – AGDUS),
- bis hin zur Nutzung von Großsimulatoren, z. B. in der taktischen und operativen Ausbildung von Soldaten aller Dienstgradgruppen in der Marine.

Darüber hinaus werden systemidentische Simulatoren z. B. in der Flugausbildung der Luftwaffe und der Ausbildung von Besatzungsangehörigen der Flotte (zum Teil auch im Verbund) genutzt.

Zur Darstellung und Übung einer taktischen Lage auf den Ebenen „Bataillon“ bis „Division“ werden die Gefechtsübungssimulationssysteme Korpsrahmenmodell (KORA), Simulationssystem zur Unterstützung von Rahmenübungen (SIRA) und simulationsgestützte Taktikausbildung (SITA) eingesetzt. Auf der Ebene der Besatzung bis zur Kompanie wird die Simulationssoftware Virtual Battle Space (VBS) genutzt. Darüber hinaus werden digitale Lagetische, teilweise in Verbindung mit VR-Brillen, in der Ausbildung verwendet.

4. Sieht die Bundesregierung bei der Nutzung digitaler Hilfsmittel in der taktischen Ausbildung Verbesserungsbedarf, und wenn ja, welchen?

Aufgrund der Schnellebigkeit technologiegestützter Systeme und der rasanten Innovationsentwicklung auf diesem Sektor gilt es stets neue Möglichkeiten zu nutzen, um damit die bereits schon heute sehr gute Ausbildung in den Streitkräften noch weiter zu entwickeln und zu verbessern.

Beleg für diesen ständigen Evaluierungs- und Verbesserungsbedarf ist beispielsweise die Initiative „Virtuelle taktische Ausbildungsplattform“ (ViTA), die im Rahmen eines CPM-Projektes umgesetzt werden soll und in welcher die militärischen Organisationsbereiche ihre spezifischen Bedarfe einbringen können. Im Rahmen dieses Projektes sollen auch „virtuelle Sandkästen“ eine Berücksichtigung finden.

5. Gab oder gibt es Planungen, VRD für die Bundeswehr zu beschaffen?
6. Wurden Organisationsbereiche der Bundeswehr bei der Entwicklung dieses digitalen Sandkastens von Airbus mit eingebunden, und wenn ja, seit wann läuft der Beschaffungsprozess, und wann ist mit einer Auslieferung an die Truppe zu rechnen?
7. Welche Gründe gibt es für Verzögerungen auf der Amtsseite bei der Beschaffung des VRD?

Die Fragen 5 bis 7 werden zusammen beantwortet.

Das Produkt VRD ist eine Entwicklung der Firma Airbus. Die Organisationsbereiche der Bundeswehr waren bei der Entwicklung nicht beteiligt. Gleichwohl wurde ausgewählten Bereichen der Streitkräfte der virtuelle Sandkasten VRD der Firma Airbus zu Testzwecken zur Verfügung gestellt. Ein Beschaffungsprozess hat sich daraus nicht abgeleitet.