

عنوان مقاله:

کاربرد هوش مصنوعی در بازی جنگ برای بهبود عملکرد شناختی در نبردهای دریایی ترکیبی

محل انتشار:

فصلنامه مدیریت نظامی، دوره 23، شماره 92 (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 22

نویسندگان:

سجاد فرهنگ - دکتری مدیریت-مدیریت رسانه، دانشکده مدیریت، دانشگاه افسری امام علی (ع)-تهران-ایران

حمید آروند - مدرس دانشگاه افسری امام علی (ع)

خلاصه مقاله:

زمینه: فقدان قدرت تصور، درک و یادگیری رفتار اخلاقی را نمی توان با بیانیه های سازمانی یا آموزش های سنتی جبران نمود. این درحالیست که فناوری های شبیه سازی دیجیتال همچون واقعیت مجازی از طریق فراهم آوردن بستر تصور نتایج اعمال در محیط شبیه سازی شده و تقویت قوه تصور افراد و اینکه بتوانند چیزها را از منظر دیگران ببینند، می تواند به یادگیری رفتار اخلاقی کمک کند. هدف: هدف از مطالعه حاضر بررسی تاثیر کاربرد هوش مصنوعی در بازی جنگ بر عملکرد شناختی فرماندهان و رزمندگان در نبردهای دریایی آینده است. روش پژوهش: پژوهش حاضر از حیث هدف اکتشافی و از حیث روش شناسی کیفی و از نوع فرا ترکیب می باشد. جامعه آماری پژوهش، متشکل از مطالعات کیفی معتبر منتشر شده در حوزه کاربرد فناوری های شبیه سازی دیجیتال (با تمرکز بر واقعیت مجازی و واقعیت افزوده) در یادگیری شناختی اجتماعی تا سال ۱۴۰۱ می باشد. یافته ها: پنج مولفه تلقین ناخودآگاه احساس حضور فراگیر در محیط یادگیری، افزایش ظرفیت پردازش شناختی مفاهیم انتزاعی و غیرقابل تجربه عینی، قابلیت درک عمیق سوژه در محیط شبیه سازی، تقویت انگیزه یادگیری، بهبود خلاقیت در رابطه با موضوع یادگیری به عنوان تاثیر کاربرد فناوری شبیه سازی دیجیتال بر یادگیری شناختی اجتماعی رفتار اخلاقی در سازمان های دفاعی شناسایی گردید. نتیجه گیری: فناوری های شبیه سازی دیجیتال به واسطه فراهم آوردن امکان تجربه متوالی و عینی سوژه یادگیری و همچنین ایجاد انعطاف در سناریوهای آموزشی، قادر خواهند بود تحولی چشمگیر در یادگیری شناختی اجتماعی و توسعه رفتار اخلاقی در سازمان های نظامی ایجاد نمایند.

کلمات کلیدی:

بازی جنگ، هوش مصنوعی، یادگیری ماشین، عملکرد شناختی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1950766>

