

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|-----|
| EINLEITUNG | 6 |
| Christoph Bareither | |
| 1. ARBEITSKULTUR: KI IN LANDWIRTSCHAFT, PFLEGE UND KUNST | 28 |
| Sofia Florus / Julia Geiger / Sandra van Opbergen | |
| Das Spannungsverhältnis von Kontrolle und Autonomie | 33 |
| Integration von KI in die Landwirtschaft | |
| Sofia Florus | |
| Pflege im digitalen Wandel | 65 |
| Integration von KI in die alltägliche Pflegepraxis | |
| Sandra van Opbergen | |
| Kreative Partnerschaften | 95 |
| Kunst, KI und die Verteilung von Agency im künstlerischen Prozess | |
| Julia Geiger | |
| 2. POPULÄRKULTUR: KI IM GAMING UND AUF SOCIAL MEDIA | 130 |
| Yannik Schwing / Maren Staudinger | |
| Spielen mit KI | 135 |
| Emotionen im Umgang mit KI-gesteuerten NPCs | |
| Yannik Schwing | |
| Zwischen Echtheit und Virtualität | 161 |
| Die Performanz virtueller Influencer*innen auf Instagram | |
| Maren Staudinger | |

| | |
|--|-----|
| 3. BILDUNGSKULTUR: | |
| KI IN SCHULE, UNIVERSITÄT UND IM MUSEUM | 190 |
| Elisabeth Dauhrer / Franziska Hüls / Carolin Saia | |
| Schule in Bewegung | 197 |
| Wie Schüler*innen KI in ihre schulische Praxis integrieren | |
| Elisabeth Dauhrer | |
| Vertrauen in und mit KI | 221 |
| Wie Künstliche Intelligenz Studium und Lehre | |
| an der Universität bewegt | |
| Franziska Hüls | |
| Erleben, Begegnen, Reflektieren | 245 |
| KI im Begegnungsraum und Experimentierfeld Museum | |
| Carolin Saia | |
| | |
| GLOSSAR | 272 |