

Agency als orientierungsstiftende Erwartungsstruktur in unserer digitalen Kultur

Stefan Meißner

Beitrag zur Ad-hoc-Gruppe »Akteur ohne Mensch – Konzeption und Konsequenzen nichthumaner Agency«

Mein Ausgangspunkt ist die Beobachtung, dass nicht nur in der Soziologie, sondern auch im Alltag die Annahme von nichthumaner Agency – im Sinne einer Handlungsmacht und eines Handlungsvermögens bzw. einer Handlungsfähigkeit – immer weniger begründungsbedürftig wird. In der Soziologie zeigt dies die Plausibilität verschiedener, gegenwärtig genutzter Theorieangebote wie beispielsweise die Akteur-Network-Theorie (ANT) oder die Science-and-Technology-Studies (STS). Selbst die so genannte Praxis-theorie – wenngleich oft genug nur unscharfe „Praktikenpraxis“¹ – zielt mit dem Einbezug des Körpers und der Artefakte auf eine Ausweitung der Entitäten, denen Handlungsmacht zugestanden wird. Im Alltag zeigt sich dies u.a. im Umgang mit Large Language Modells (LLMs) wie ChatGPT, in Bezug auf Viren, hinsichtlich Lobbyorganisationen oder der Rede über Algorithmen. Überall – so scheint es – wird auch von Nicht-Menschen gehandelt; die Unterstellung von nichtmenschlichen, handlungsmächtigen Entitäten sorgt weder für Erstaunen noch für Entrüstung, sondern einzig für schlichtes Schulterzucken.

Man könnte nun – soziologisch interessiert – einerseits nach einer Definition und Typologisierung von Agency fragen, wie jüngst u.a. von Anicker et al. (2024) im Kontext von KI vorgestellt oder man fragt andererseits wissenssoziologisch und gegenwartsdiagnostisch nach den Konsequenzen der Unterstellung von nichthumaner Agency. Diesen zweiten Weg möchte ich im Folgenden tentativ beschreiten.

Auf den ersten Blick führt die Annahme von nichthumaner Agency zu einer gesteigerten Komplexität, wenn nicht gar zu einer neuen Unübersichtlichkeit. Denn wenn nicht nur Autofahrer, sondern auch Bodenschwellen, Ampeln und autonome Fahrzeuge handeln können; wenn nicht nur dem Menschen, sondern auch Tieren und der Technik Handlungsfähigkeit zugeschrieben wird, dann fällt es zunehmend schwer, Orientierungspunkte für eigene Handlungsmöglichkeiten zu finden. Statt gesteigerter, individueller Handlungsmacht scheint eher persönliche Ohnmacht vorzuherrschen; statt Machen bleibt nur noch Meckern. Mehr Agency in der Welt scheint demnach die eigene Handlungsfähigkeit zu deplausibilisieren: Statt die Welt handelnd zu gestalten, bleibt nur noch angepasstes Verhalten; statt weltbewegender Veränderung nur noch die Therapiesuche für das selbstdiagnostizierte Doom-Scrolling.

Ich will jedoch im Folgenden einen zweiten Blick auf die zunehmend selbstverständliche Annahme nichthumaner Agency werfen und spitze dieses Unternehmen zu folgender These zu: Die Unterstellung von nichthumaner Agency resultiert aus einer Veränderung unserer Erwartungsstruktur und führt weniger zu einem Orientierungsverlust im Sozialen, sondern vielmehr zu einem Orientierungsgewinn.

¹ Die etwas polemische Wendung der „unscharfen Praktikenpraxis“ rekurriert auf die luzide Beschreibung des „Erfolgs“ des Practice Turns in der gegenwärtigen Soziologie von Anicker (2022).

Zur Untersetzung und Plausibilisierung dieser These gehe ich zunächst kurz auf zwei Theoriestücke rekapitulierend ein: Einerseits auf den Erwartungsbegriff in Luhmanns Systemtheorie und andererseits auf, von Foucault präsentierte, verschiedene Modi sozialer Orientierung. Darauf aufbauend beschreibe ich die Etablierung einer neuartigen sozialen Orientierungsweise, die ich als „konveniente Normalisierung“ bezeichne.

Ich beginne mit Luhmanns Erwartungsbegriff. Bekanntlich sind Handlungen für Luhmann einzig Zurechnungen von Systemen. Also einzig Systeme flaggen Ereignisketten als Handlungen aus und diese sind daher notwendig systemrelativ: Was für das eine System als Handlung erscheint, ist für das andere einzig Erleben. Während die Fahrerin des Autos ihr Agieren als vom Verkehr, d.h. Umwelt, bestimmt erlebt, beobachtet der Beifahrer das Agieren der Fahrerin zumeist als Handeln. Zurechnungskonflikte sind vorprogrammiert, so dass Luhmann ironisch anmerkt, dass Ehen im Himmel geschlossen und im Auto geschieden werden würden (vgl. Luhmann 1984, S. 309).

Sämtliche Zurechnungen werden jedoch erlebt und nicht erhandelt (Luhmann 1981, S. 72) und wie die Zurechnung jeweils erfolgt, hängt von der systemrelativen Erwartungsstruktur ab. Erwartungen stellen dabei eine notwendige „Einschränkung des Möglichkeitsspielraums“ (Luhmann 1984, S. 397) dar. Es entsteht eine „strukturierte[.] Komplexität“ aus kommunikativen „Sinnüberschüsse[n]“ (Luhmann 1984, S. 140f.). Hinsichtlich psychischer Systeme können solche Erwartungen als „Orientierungsform“ begriffen werden, „mit der das System die Kontingenz seiner Umwelt in Beziehung auf sich selbst abtastet und als eigene Ungewißheit in den Prozeß der autopoietischen Reproduktion übernimmt“ (Luhmann 1984, S. 362). Durch Erwartungsbildung wird daher mannigfaltiger Sinn verdichtet und gerafft, so dass die Vielfalt der Ereignisse der Welt unter dem Aspekt einer Erwartungsbestätigung bzw. einer Enttäuschung beobachtet werden können.

Für Luhmann gibt es zwei Möglichkeiten mit dieser Differenz umzugehen: Es gibt normative und kognitive Erwartungen. An normativen Erwartungen wird trotz Enttäuschung festgehalten; die Enttäuschung kognitiver Erwartungen führt dagegen zu Verhaltensänderungen, mit anderen Worten: Man ist lernfähig.

So kann beispielsweise das faktische Zuspätkommen von Studierenden zu Lehrveranstaltungen Erwartungen des Dozierenden enttäuschen. Sind diese Erwartungen normativ, dann wird daran festgehalten und die Enttäuschung durch einen sanktionierenden Blick, durch ein für alle sichtbares Innehalten im Sprechen signalisiert; sind sie dagegen kognitiv, dann lernt man, dass der Bus immer fünf Minuten nach Beginn der Seminarzeit ankommt und es für die Studierenden angemessen erscheint, dann eben etwas zu spät zu kommen.

Soweit im Parforceritt die Erinnerung an die systemtheoretische Konzeption. Wir halten mit Fokus auf den Sonderfall der psychischen Systeme fest: Systeme bilden, um in einer komplexen Umwelt agieren und sich in der Welt orientieren zu können, Erwartungen aus. Diese stabile, aber auch lernbereite Erwartungsstruktur bestimmt über die Zurechnung von Ereignisketten als Handeln bzw. als Erleben. Agency wäre dann keine Eigenschaft einer Entität oder eines Netzwerks, sondern eine systemrelative, kontingente Zuschreibung.

Im lesenden Nachdenken über diesen Zusammenhang von Agency und Erwartungsbildung stieß ich auf folgende Passage:

„Ist die Differenz von normativen und kognitiven Erwartungen einmal etabliert, entsteht ein eigentümlicher Zwischenbereich. Es kommt mehr und mehr zu Unfällen oder sonstigen akzidentellen Schädigungen, die als Zufall abgewickelt werden können, das heißt weder zu normativen Sanktionen noch zu lernender Anpassung des Erwartens Anlaß geben. Es handelt sich um ein unglückliches Zusammentreffen verschiedener Umstände, mit dem niemand zu rechnen brauchte und auch weiterhin nicht zu rechnen

braucht (obwohl die Zeitungen gerade so etwas Tag für Tag berichten). Das Strukturproblem wird mit der Interpretation als einmalig und unwiederholbar abgefangen, und für den Schaden kommt eine Versicherung auf.“ (Luhmann 1984, S. 442)

Der Unfall ist jedoch – entgegen Luhmanns Behauptung – weder zufällig noch einmalig, sondern – wie bei François Ewald nachzulesen – ein soziales Phänomen. Denn „Unfälle sind [...] vorhersehbar, versicherbar, berechenbar. [...] Zu Unfällen werden Schäden erst dann, wenn sie nach Maßgabe einer Normalität beurteilt werden.“ (Ewald 2015, S. 18)

„Der Unfall verweist nicht länger auf Gott oder Vorhersehung zurück und noch weniger auf das Verschulden des einen oder anderen. Er entsteht aus dem *normalen*, regulären Zusammenspiel der Aktivitäten, aus dem Streben nach dem Wohl als dem Gemeinwohl.“ (Ewald 2015, S. 20 Hrvhg. i.O.)

Wir haben also gelernt, Unfälle nicht als einmalig und unwiederholbar zu perzipieren, sondern vielmehr erwarten wir Unfälle und versichern uns dagegen. Individuell mithilfe von Unfall- oder gar Lebensversicherungen oder staatlich durch Renten- und Krankenversicherungen. Aus einer schicksalhaften Gefahr wird im Unfall das erwartbare Risiko und dies gilt für sämtliche Bereiche des Lebens: vom Fahrradhelm, über sportliche Freizeitaktivitäten bis hin zu spekulativen Geldanlagen, denn: „Das Risiko ist in uns selbst: Wir alle stellen [...] füreinander Risiken dar.“ (Ewald 2015, S. 22)

Ich denke, dass wir diesen Typus von Unfall oder auch „Accident“ als eine dritte Erwartungsstruktur ernst nehmen müssen. Dabei sollten wir diesen Typus jedoch von einer einseitig negativen Sicht befreien, und diese Erwartung auch als glücklich, nämlich als „glücklichen Zufall“ oder als Chance begreifen lernen. Wir erwarten nämlich nicht nur unglückliche Unfälle, sondern auch glückliche Zufälle beim Zusammentreffen verschiedener Umstände. Um beide Dimensionen der „Akzidentalität“ im Blick zu behalten, bezeichne ich diese dritte als Erwartungsstruktur des Vorfalls. Denn ein Vorfall ist ein Ereignis, das Erwartungen enttäuscht, ohne dass wir daraus lernen könnten, wie bei kognitiven Erwartungen, aber auch ohne dass wir trotz Enttäuschung daran festhalten könnten und jemanden beschuldigen könnten, wie bei normativen Erwartungen. Vielmehr passiert etwas, das wir als kontingentes Ereignis akzeptieren und das wir in seiner Kontingenz erwarten können.

Diese dritte Erwartungsstruktur erwartet also, dass Unerwartetes passieren kann – sie erwartet im Modus des „Mannes ohne Eigenschaften“: Seinesgleichen geschieht. Wir finden diese Erwartungsstruktur einerseits im Kontext des Unfalls, andererseits treffen wir auf diese Erwartungsstruktur auch im zunächst störenden Ausschuss im Zuge unserer wissenschaftlichen Experimentalsysteme.

Solche Vorfalls-Erwartungen ergeben sich aus dem Zusammentreffen verschiedener Umstände. Wir können dieses Zusammentreffen im Vorfall einerseits positiv als Moment der Serendipität oder als „glücklichen Zufall“ beschreiben, andererseits aber auch negativ und eher pathologisierend. Solche Vorfälle müssen auch nicht als dramatische, erinnerungswürdige Zwischenfälle betrachtet werden, sondern sie bestehen auch im rechtzeitigen Ausweichen oder gelingenden Bremsen im alltäglichen Straßenverkehr. Vorfälle garantieren somit weder die Stabilität einer Ordnung, noch führen sie zu Anpassungen durch Lernen, vielmehr halten sie eine Sphäre der Kontingenz offen.

Sowohl der im urbanen Verkehr produzierte Unfall als auch der im wissenschaftlichen Experimentalsystem hergestellte Einfall sind „Erfindungen“ des 19. Jahrhunderts und mithin Effekte der modernen Gesellschaft. Beide markieren zwar diese dritte Erwartungsweise: mit dem Unwahrscheinlichen rechnen. Doch erst in unserer digitalkulturellen Gegenwart wird diese Erfahrungsform umfassend und alltagsprägend. Denn digitale Infrastrukturen produzieren Vorfälle nicht mehr als Ausnahme oder einzig in spezifischen Kontexten, sondern permanent – und machen sie so zu einer allgemein verbreiteten Erwartungsstruktur: Spotify schlägt mir beispielsweise Musik vor, die ich weder gesucht habe noch ken-

nen muss, aber als passend empfinde; Google Maps ändert meine Route, weil ein Stau entstanden ist; TikTok spült Videos in den eigenen Feed, die wir nicht erwartet haben oder Amazon empfiehlt mir Produkte, von denen ich gar nicht wusste, dass ich sie „brauche“. Unsere digitalen Spuren – unsere Klicks, Bewegungen, Views – werden durch digitale Infrastrukturen in Vorfälle transformiert. Unser digitaler Alltag entspricht damit einer normalisierten Vorfalleswartung: Digitale Systeme produzieren Vorfälle nicht zufällig oder als Nebenfolgen, sondern vielmehr systematisch – und sie ermöglichen uns gerade dadurch eine Orientierung in unserer digitalkulturellen Gegenwart.

An dieser Stelle möchte ich auf das zweite Theoriestück und damit auf Foucaults (1991, 2001) Modi sozialer Orientierung zu sprechen kommen. Wie bekannt, sieht Foucault in der Disziplinierung – oder wie man auch sagen könnte: Normierung – eine produktivitätsstiftende soziale Organisationsweise, oder mit anderen Worten: Disziplinierung ist ein spezifischer Typus einer gesellschaftlich hergestellten Erwartungsstruktur, die individuelle Orientierung in nicht-traditionalen Verhältnissen ermöglicht. Sie unterscheidet sich einerseits von der vom Souverän gesetzten Norm und andererseits von der empirisch je neu zu bestimmenden Normalisierung. Foucault differenziert nun historisch Gesellschaften hinsichtlich dieser orientierungsstiftenden Erwartungsstrukturen als Souveränitäts-, Disziplinar- und Kontrollgesellschaften. Ich werde diese Modi sozialer Orientierung kurz rekapitulieren², um sodann im Anschluss eine Erweiterung der Reihung vorzuschlagen – nämlich um das, was ich eine konveniente Normalisierung nenne; eine Orientierung am Vorfall selbst.

Beginnen wir mit der Norm: Sie wird vom Souverän gesetzt – als göttliches Gebot, als staatliches Gesetz oder als Vorschrift in der Fabrik. Einmal erlassen, strukturiert sie individuelles Verhalten. Ihr Vorteil liegt in der Beständigkeit, denn selbst die Abweichung bestätigt die Norm (vgl. Foucault 1991).

Zweitens beschreibt Foucault die Normierung oder auch Disziplinierung als eine Regulierung von Körpern, Bewegungen und Praktiken. Schulen, Kasernen und Fabriken machen Menschen zu Teilen eines produktiven Räderwerks. Dieser Modus orientiert, weil er Heterogenes kombinierbar macht, um so die Produktivität zu steigern.

Mit der Normalisierung verschiebt sich die Orientierung erneut. Sie richtet sich nicht mehr an souverän gesetzten Normen oder an funktionalen Standards aus, sondern an empirisch Normalen. Möglich wird das durch Statistik. Kleidung etwa orientiert sich nicht mehr an absoluten Maßen, sondern an den tatsächlich vorkommenden Körpern – die im Laufe der Jahrzehnte bekanntermaßen immer größer und voluminöser geworden sind.

Im Sozialen findet sich diese Orientierung, zum Beispiel in Riesmans (1964) „other-directed character“, der sein eigenes Verhalten am beobachtbaren Verhalten anderer, insbesondere den eigenen Peers, ausrichtet. Seit dem Zweiten Weltkrieg ist diese Orientierung am Normalen prägend für eine konsumorientierte Gesellschaft geworden. Eine solche Normalisierung meint aber nicht nur konforme Anpassung, sondern beschreibt – besonders in der von Jürgen Link (1992) beschriebenen Form des flexiblen Normalismus – die Etablierung von Abweichungen, jedoch weiterhin nur im Verhältnis zu den beobachtbaren Normalitätsverteilungen.

In unserer digitalkulturellen Gegenwart erleben wir nun – so meine These – eine neuerliche Verschiebung der Normalisierung, die ich als konveniente Normalisierung bezeichnen möchte. Im Unterschied zur Normalisierung im klassischen Sinne, die sich am empirisch Normalen, also an Verteilungen, statistischen Häufigkeiten, Durchschnittswerten orientiert, orientiert sich die konveniente Normalisierung nicht mehr primär an solchen stabilen Verteilungen, sondern vielmehr an Zerstreuungen: nämlich an den ungeordneten Datenpunkten, die digitale Infrastrukturen permanent erzeugen – konkret: an Klicks, Bewegungen, Views.

² Eine etwas ausführlichere Rekapitulation in dieser Hinsicht findet sich auch in Draheim und Meißner (2021).

Aus diesen scheinbar ordnungslosen Punktwolken generieren digitale Systeme in Echtzeit Muster. Diese entstehen nicht durch das Berechnen von Durchschnittswerten oder Verteilungen, sondern durch Korrelationen aller Art – in Big-Data-Analysen, im maschinellen Lernen oder in Empfehlungssystemen, die aus unzähligen kleinen Spuren Wahrscheinlichkeiten ableiten: was für uns als Nächstes passen könnte, was uns in diesem Moment interessiert. Doch die Wirklichkeitskonstruktion im Zuge dieser Mustererkennung ist epistemisch ambivalent. Sie kann einerseits – im Sinne von Serendipität – auf tatsächlich vorhandene Strukturen aufmerksam machen; sie kann aber andererseits – im Sinne einer Apophanie – Verbindungen suggerieren, die gar nicht in der Welt, sondern nur in den Daten oder den Algorithmen selbst bestehen.

Während die klassische Normalisierung auf Stabilität und Durchschnitt zielte, operiert die konveniente Normalisierung mit Kontingenz und Passung: Sie macht aus zerstreuten Daten – ob als serendipitäre Entdeckung oder als apophäne Halluzination – etwas, das im Alltag als Orientierung funktioniert.

Bei dieser Darstellung des Unterschieds zwischen klassischer und konvenienter Normalisierung blieb die Frage der Bezeichnung noch offen, daher: Was meint Konvenienz? Konvenienz klingt im Deutschen ziemlich altbacken, aus Konvenienz-Ehen sind längst Liebes-Heiraten geworden; doch im englischen „Convenience“ findet man durchaus Anschluss an die Gegenwart. Wir kennen nicht nur die Convenience-Stores, die bei uns eher regional spezifisch als Büdchen, Kiosk, Spätshop oder Tante-Emma-Laden bezeichnet werden, und wir kennen Convenience-Food als Fast Food, Tiefkühl- oder Fertiggerichte, wenngleich der „Döner“ sicher als der Inbegriff deutschen Convenience-Foods gelten kann. Convenience steht für Einfachheit, Zugänglichkeit, Aufwandslosigkeit, gutes Preis-Leistungsverhältnis – etwas ist bequem, annehmlich und zweckmäßig. Die vielleicht beste Umschreibung dessen, was „convenient“ ist, finde ich im Titel eines Einführungsbuchs für Web-Usability: „Don't make me think!“ (Krug 2003).

In diesem Wortfeld verlebendigt sich unsere Vorstellung des Orientierungsmodus der „konvenienten Normalisierung“. Wir erwarten eine Strukturierung von Kontexten, die ein einfaches, bequemes und denkarmes Hindurchnavigieren ermöglichen, da Absichten und Umstände in ein funktionierendes Passungsverhältnis gebracht werden (vgl. schon Meißner 2017, S. 269ff.). Das erleben wir im Alltag ständig: Die Absicht „Hunger“ trifft auf die Umstände „Leben in einer deutschen Stadt“ und allzuhäufig ergibt sich die Passung – wie nicht nur Niklas Süle weiß – „Döner“.

Oder die Absicht: „Vortrag beim Soziologentag“ trifft auf die Umstände „verfügbare Hotels, mögliche Reiserouten und bürokratische Dienstreiseanträge“. Warum kann nicht ein KI-Agent für eine Passung sorgen? Also könnte die KI nicht Hotel- und Zugbuchungen vornehmen, Dienstreiseanträge ausfüllen und entstandene Kosten abrechnen? Das wäre doch wirklich convenient und ich könnte mich auf die inhaltliche Ausarbeitung des Vortrags konzentrieren.

Konvenienz meint eben das Zusammenpassen von Umständen und Absichten, das situative Eintreten einer Passung im Sinne einer glücklichen, wenn auch nur temporären Fügung. Und digitale Infrastrukturen stellen meines Erachtens solche Passungen permanent und systematisch her, indem sie aus den Zerstreuungen von Datenpunkten – Klicks, Bewegungen, Views – Vorfälle generieren, die uns unmittelbar nützlich erscheinen: Spotify spielt im richtigen Moment den passenden Song; Google Maps schlägt mir, den Stau am Horizont erahnend, eine bessere Route vor; mein Kalender erinnert mich an einen Termin, den ich schon vergessen hatte und der digitale Assistent präsentiert mir die dafür nötigen Unterlagen oder Amazon empfiehlt Produkte, die mir, obwohl unbekannt, als höchst begehrenswert erscheinen.

Konveniente Normalisierung wäre damit nicht nur ein funktionaler Erwartungsmodus in unserer digitalkulturellen Gegenwart, sondern zugleich auch ein attraktiver und begehrenswerter Modus, weil es sich anfühlt, als ob sich die Welt ohne eigenes Zutun selbst fügt. So entstehen soziale Orientierungen durch die Erwartung, dass etwas Passendes, etwas Konvenientes im richtigen Moment auftaucht oder

wenigstens die Erwartung, dass es sich doch fügen könnte. Ob diese Passung auf einer serendipitären Entdeckung beruht oder auf einer apophänen Halluzination, bleibt in der Praxis zweitrangig: Entscheidend ist, dass sie im Alltag als orientierungsstiftende Erwartung funktioniert.

Damit erklärt sich auch – um am Ende auf meine anfängliche These zurückzukommen – warum die Annahme nichthumaner Agency in den letzten Jahrzehnten an Plausibilität gewonnen hat: Wir schreiben insbesondere digitalen Systemen Agency und Handlungsmacht zu, weil sie uns verlässlich nicht nur Vorfälle liefern, sondern diese direkt im Sinne einer konvenienten Normalisierung zur Orientierungsstiftung nutzen. Das könnte auch der entscheidende Grund darstellen, warum die Einführung von ChatGPT und Co. keinerlei soziale Probleme in der alltäglichen kommunikativen Nutzung zeitigte, obwohl wir alle wissen, dass solche Systeme keinerlei Bewusstsein haben und auch nicht ausbilden werden. Dennoch kommunizieren wir mit diesen unverständigen und gleichsam unverständlichen Maschinen (Esposito 2024) ganz selbstverständlich. Wir nutzen sie, weil sie es vermögen, aus einer unüberblickbaren Datenmenge, mit ziemlich undurchschaubaren Mitteln brauchbare konveniente Vorfälle zu produzieren. Mal erkennen wir darin halluzinierende Unfälle, mal auch serendipitöse Einfälle, aber normalerweise erkennen wir darin eine äußerst bequeme Möglichkeit eigene Handlungsabsichten zu realisieren.

Zusammenfassend lautet daher meine These: Die zunehmende Plausibilität nichthumaner Agency in den letzten beiden Jahrzehnten erklärt sich weniger durch technologische Fortschritte in der Handlungsbefähigung von Maschinen oder durch bessere Theorien, die im Einbezug von Artefakten als Aktanten und einer symmetrischen Theorieanlage, unsere soziale Wirklichkeit besser auszuleuchten vermögen, sondern in erster Linie durch eine Verschiebung unserer Erwartungsstrukturen.

Mit der konvenienten Normalisierung entsteht eine Orientierung, die aus Zerstreuungen systematisch Vorfälle generiert und zugleich temporäre Passungen herstellt. Wir akzeptieren die Agency – vor allem die digitaler Systeme –, weil diese eine Erwartungsstruktur untersetzen, die nicht nur als funktionierend, sondern gar als convenient erfahren werden kann.

Literatur

- Anicker, Fabian. 2022. Wohin wenden nach den Turns? Eine wissenschaftssoziologische und forschungslogische Betrachtung am Beispiel des „Turn to Practice“. *Zeitschrift für Soziologie* 51(4):350–364.
- Anicker, Fabian, Golo Flaßhoff und Frank Marcinkowski. 2024. The Matrix of AI Agency: On the Demarcation Problem in Social Theory. *Sociological Theory* 42(4):307–328.
- Draheim, Susanne und Stefan Meißner. 2021. Companion Technology und Convenience – Konzepte jenseits von Entfremdung und Emanzipation. *Berliner Debatte INITIAL* 32(3):89–101.
- Esposito, Elena. 2024. *Kommunikation mit unverständlichen Maschinen*. Salzburg/Wien: Residenz.
- Ewald, François. 2015. *Der Vorsorgestaat*. Berlin: Suhrkamp.
- Foucault, Michel. 1991. *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel. 2001. *In Verteidigung der Gesellschaft. Vorlesungen am Collège de France (1975–76)*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Krug, Steve. 2003. *Don't make me think! Web-Usability: Das intuitive Web*. Frechen: mitp.
- Link, Jürgen. 1992. Normalismus: Konturen eines Konzepts. *Kulturrevolution* 27:50–70.
- Luhmann, Niklas. 1981. *Soziologische Aufklärung 3. Soziales System, Gesellschaft, Organisation*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, Niklas. 1984. *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Meißner, Stefan. 2017. *Techniken des Sozialen. Gestaltung und Organisation des Zusammenarbeitens in Unternehmen*. Wiesbaden: SpringerVS.
- Riesman, David. 1964. *Die einsame Masse*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.