

Gesicht ohne Antlitz

Einbrüche intersubjektiver Bezugnahme im Digital Afterlife

Carsten Ohlrogge

Beitrag zur Ad-hoc-Gruppe »Datenkörper – Avatar – Digitaler Zwilling. Digitale Figuren des Subjekts im Werden«

Der Beitrag setzt sich mit der Frage auseinander, vor welche Herausforderungen das Verständnis von Subjektivität und Intersubjektivität im Interaktionsfeld mit Avataren im Digital Afterlife gestellt ist. Ich verfolge durch die Schritte der Annäherung an diese Frage hindurch die These, dass sich Fremd- und Selbstbezüge als mikrosozialer Ausdruck von Subjektivität und Intersubjektivität in digitalen sozialen Bezugnahmen mit sogenannter menschenzentrierter Künstlicher Intelligenz nicht konstituieren können, sondern infolge von Projektions- und Simulationsbewegungen erodieren. Daraus ergeben sich Folgen für das Verständnis digitaler Sozialität, bei denen ich am Ende herauskommen möchte.

Um dies aufzuzeigen, rufe ich in meinem Argumentationsgang zunächst (1) kurz das Feld der Phänomene digitaler Mensch-Maschine-Relationen auf, stelle die soziologische Relevanz heraus und richte meinen Blick auf ein konkretes Beispiel, das „Digital Afterlife“, welches ich dann genau erläutere. Anschließend (2) arbeite ich die Spezifika von Subjektivität und Intersubjektivität heraus, die sich im Digital Afterlife meiner Ansicht nach zeigen. Dabei gehe ich besonders auf phänomenologische Positionen ein, von denen ich mir ein erweitertes Verständnis von Subjektivität und Intersubjektivität gegenüber herkömmlichen soziologischen Konzepten erhoffe, die meines Erachtens nicht ausreichen, um dem Feld der hier aufgerufenen und aufscheinenden Phänomene zu begegnen. Die zu Rate gezogenen phänomenologischen Autor*innen konzentrieren sich auf eine primordiale Form leibhafter sozialer Bezogenheit von Angesicht zu Angesicht, die im Digital Afterlife und überhaupt in den quasi-responsiven sozialen Erscheinungsweisen digitaler Mensch-Maschine-Relationen zur Frage stehen. Aus dem Zusammenspiel der theoretisch perspektivierten und empirisch sich zeigenden Lage im Digital Afterlife erörtere ich dann (3) am Schluss meines Beitrags die These, dass es zu Einbrüchen intersubjektiver Bezugnahme in den Begegnungen zwischen menschlicher Person und virtuellem Gegenüber kommt, die auch einen veränderten Selbstbezug mit sich führen.

|

Angesichts zunehmender Verflechtungen von Menschen und digitalen Technologien im 21. Jahrhundert wird mit dem Einzug menschenzentrierter Künstlicher Intelligenz in weite Bereiche des sozialen Lebens

immer offener, dass dadurch die zeitlich-leibliche Existenz des Menschen auf eine bisher ungekannte Weise betroffen ist. Durch eine Umwendungsbewegung von einer exterioren und partiell in das Leben integrierten mechanischen und seit der kybernetischen Wende auch computerisierten und stärker selbstorganisierten Kraft hin zu einer Struktur der lebendigen Netzhaftigkeit bilden technische Objekte in Prozessen der Digitalisierung nahezu aller Lebensbereiche und dem Fortschreiten Künstlicher Intelligenz in einem immer höheren Maße äußere Beziehungen (vgl. Hörl 2011, S. 25). Dadurch entsteht ein stärker in sich konzentriertes „technologisches Gewebe des Lebens“ (Hardt und Negri 2017, S. 147), in dem insbesondere quasi-eigenaktive digitale Maschinen eine bedeutende Rolle spielen.

Diese Entwicklung leistet der Depotenzierung einer subjektzentrierten Weltansicht Vorschub, denn „nicht mehr geht es darum, Mensch und Maschine zu konfrontieren, um darin die möglichen oder unmöglichen Korrespondenzen, Verlängerungen und Ersetzungen des einen oder anderen einzuschätzen, sondern vielmehr darum, beide zu verbinden“ (Deleuze und Guattari 1977, S. 498). Die hier hervorgehobene Sichtweise auf Mensch-Maschine-Relationen ermöglicht den Blick auf eine Potenzierung posthumaner und hybrider Existenzweisen, durch die mehr-als-menschliche Formen der Sozialität aufscheinen und in durch Automatisierungs- und Algorithmisierungslogiken geprägten Lebensumgebungen situiert sind (vgl. Seyfert 2023; Hepp et al. 2022).

Insbesondere durch das Eintreten digitaler Maschinen als quasi-responsive und damit quasi-personale Maschinen in den Nahraum sozialer Interaktion und die dadurch ausgelöste Inanspruchnahme menschlicher Qualitäten wird diese Entwicklung besonders virulent. Durch ihre quasi-aktiven Bezüge zum menschlichen Leben sind digitale Maschinen in der Lage, die mit dem Menschen gemeinsamen Existenzbedingungen und Lebensweisen zu prägen und „alle Arten von Beziehungen zu sozialen Komponenten und individuellen Subjektivitäten“ (Guattari 1995, S. 118) mit aufzubauen. Mensch und Maschine erschaffen sich durch die ineinander strömenden Impulse und Adaptionen des jeweils anderen wechselseitig in ihrem Bild voneinander und ihrem Umgang miteinander. Dabei handelt es sich nicht um ein bloßes Übersetzungs- oder Übertragungsverhältnis, sondern um eine metamorphische Umgestaltung: Die Deutungsweisen und Sinngebungen durch die innige Zusammenkunft von Mensch und digitaler Maschine bis hin zu affektiven Relationen – wie der Trauer im Digital Afterlife – verändern sowohl die Auffassung des Maschinencharakters als auch die Selbstauffassung des Menschen im Spiegel dieser Maschinen.

Das Neue an dieser kursorisch skizzierten anthropo- und soziotechnologischen Lage liegt darin, dass hier nicht nur körperliche, kognitive oder kommunikative Fähigkeiten erweitert werden, sondern das affektive Spektrum des Lebens selbst digital mit hervorgebracht wird (vgl. Weber-Guskar 2021; Misselhorn et al. 2023). Menschenzentrierte Künstliche Intelligenz ist nicht mehr bloß Werkzeug oder Prothese, sondern Ko-Akteurin im Prozess der Individuation und Subjektivierung: Mensch und Maschine formen sich wechselseitig und schaffen neue Formen sozialer Bezogenheit.

Etwas anders als in kritisch-posthumanistischen und neomaterialistischen Bemühungen, die anstreben, den Menschen in seiner ontologischen Zentralstellung sowohl im Foucaultschen Sinne als historische Wissens- und Machtformation (vgl. Foucault 1974, S. 462) als auch in der politisch-ethischen Praxis zu verlassen und damit in heterogenen Assoziationen mit Nicht-Menschlichem zu begreifen (vgl. Hoppe und Lemke 2021, S. 9ff.), zeigen besonders die Phänomene digitaler Mensch-Maschine-Relationen, dass der Mensch als Mensch in seinem ganzen Wesen neu aufgerufen wird. Weder seine anthropologisch vorausgesetzte Verfassung als Gattungswesen (vgl. Gehlen 1993; Plessner 2003) noch die in zahlreichen Ansätzen zur Beschreibung neuer Mensch-Technik-Relationen anklingenden Stellungen des Menschen als kollektiv eingebundener Akteur (vgl. Latour 2010), noch egalitäre Ontologien in den Theorien des Neuen Materialismus (vgl. bspw. Barad 2007) stellen diese elementare Perspektive auf den Menschen ausreichend heraus. Viele der in diesen Strömungen vertretenen Ansätze betonen zwar die Unhintergebarkeit des Zusammenwirkens von Mensch und Maschine, vermeiden es jedoch, Mensch-Maschine-

Relationen als chiasmatische Verflechtungen im Sinne einer Einheit *in* Differenz zu denken und den Menschen weiterhin zu befragen (vgl. Merleau-Ponty 1994, S. 172 ff.). Nähert man sich aus einer solchen Perspektive Phänomenen wie dem Digital Afterlife, bleibt der Mensch weiterhin sichtbar, ohne notwendigerweise durch einen Rückfall auf einen „Zug auf das Subjekt“ (Heidegger 2018, S. 444) zentral gestellt zu werden und damit die unbedingt zu würdigenden Kritiken des zentrierten Subjekts zu unterlaufen. Durch die sozialen Erscheinungsweisen Künstlicher Intelligenz, etwa in Gestalt des Avatars, kommt es zu Verschiebungen, Verminderungen und Potenzierungen in der Charakteristik des Menschen im Spiegel seiner digitalen Doppel- und Wiedergänger, die, weil sie in ihm zusammen- und zurücklaufen, diesen als Frage neu aufrufen. Und da die zentralen konstitutiven Merkmale des Menschen als Person und Selbst, wie wir ihn in der Soziologie begreifen, Subjektivität und Intersubjektivität sind, ist es sinnvoll, vor dem Hintergrund neuartiger digitaler Mensch-Maschine-Relationen, deren Verständnis zu reflektieren und auszuarbeiten – und dies eingedenk der schon geleisteten Depotenzierungsbestrebungen eines zu nah am Menschen als starkes Subjekt gehaltenen Verständnisses.

II

Der Mensch ist also besonders inmitten der technologischen Bedingungen seiner durch digitale affektive Mensch-Maschine-Relationen tief geprägten Gegenwart aufzusuchen, so wie diese Technologien jeweils in seinen Lebensweisen aufscheinen. Infolge der rasanten technologischen Entwicklungsschübe im 21. Jahrhundert bildet sich ein auf dem Gebiet der menschenzentrierten Künstlichen Intelligenz für die soziale Existenz des Menschen sehr bedeutsames Feld heraus: Mit Affektiven Technologien (engl. *Affective Computing*) bzw. Emotionaler Künstlicher Intelligenz (engl. *Emotional Artificial Intelligence*) findet eine technologische Erschließung menschlicher Affektivität statt (vgl. Picard 1997; Tuschling 2014). Die zumeist im Nahraum sozialer Bezugsweisen und in verkörperten Formen eingesetzten Affektiven Technologien beziehen sich auf leiblich-affektive Phänomene wie etwa Mitgefühl, Trauer, Wut oder Freude. Sie agieren quasi-responsiv, da sie die affektiven Ausdrücke des menschlichen Gegenübers imitieren. Einige Systeme agieren darüber hinaus auch quasi-personal, da sie eigene affektive Ausdrücke simulieren und die Rolle eines interaktiven Gegenübers einnehmen. Eine Zuschreibung menschlicher Eigenschaften fällt hier insofern leicht, als die Anthropomorphisierung eines solchen Gegenübers durch seine imitativen und simulativen Eigenschaften verstärkt wird. Eine solche Perspektive birgt jedoch die Gefahr, den Menschen nicht in gemeinsamen Verflechtungen mit Künstlicher Intelligenz zu begreifen, sondern das Menschliche als Eigenschaft zu verstehen, die entweder maschinell implementiert oder vom Menschen auf das maschinelle Gegenüber projiziert werden kann.

Das Digital Afterlife fällt, weil es das elementare soziale Phänomen der Trauer anspricht, in dieses Feld des Affektiven als Erscheinungsweise digitaler Mensch-Maschine-Relationen. Unter dem Begriff *Digital Afterlife* versteht man eine digital simulierte Erscheinungsweise Verstorbener (vgl. Savin-Baden und Mason-Robbie 2020; Sisto 2020). Dazu zählen einerseits Profile in sozialen Netzwerken, E-Mail-Postfächer oder Cloud-Speicher, andererseits auch digitale Daten wie Fotos, Videos oder Texte. Im weiteren Sinne umfasst das Digital Afterlife aber auch interaktive Avatare oder KI-gestützte Duplikate einer Person, die auf Basis von Stimme, Texten oder Bild- und Videomaterial weiter mit Hinterbliebenen kommunizieren können. Eine andere Ausprägung besteht in der bewussten Vorsorge: Nutzer*innen können bestimmen, wer Zugriff auf ihr digitales Erbe erhält, ähnlich wie bei einem Testament. Darüber hinaus haben sich in den letzten Jahren spezialisierte Dienste entwickelt, die Erinnerungen und Geschichten in Form von Audio- oder Videoarchiven sichern. Anbieter wie *HereAfterAI* ermöglichen es, während des Lebens biografische Erzählungen festzuhalten, die Angehörige später interaktiv abrufen können. Noch

einen Schritt weiter gehen Plattformen wie *StoryFile*, bei denen Interviews KI-gestützt so aufbereitet werden, dass man nach dem Tod scheinbar direkt Fragen an die verstorbene Person richten kann. Auch experimentelle soziale Netzwerke wie *Eter9* versuchen, auf Basis gespeicherter Daten eine Art digitale Fortexistenz zu schaffen. Die Chancen dieser Technologien liegen auf der Hand: Sie bewahren Erinnerungen, spenden Trost und schaffen neue Formen des persönlichen Erbes. Gleichzeitig sind sie mit erheblichen Herausforderungen verbunden. Dazu gehören rechtliche Fragen rund um Eigentum und Zugriff, die Gefahr der Verzerrung oder Überformung einer Persönlichkeit durch Algorithmen, datenschutzrechtliche Unsicherheiten sowie die Wirkung auf Trauerprozesse. Letzteres ist für uns hier von Interesse: Zu Lebzeiten oder posthum eingegebene Daten über die verstorbene Person werden mithilfe Generativer Künstlicher Intelligenz zu einem virtuellen Profil zusammengefügt und ermöglichen einen digitalen sozialen Bezug von lebendigen Personen zum Avatar des verstorbenen Menschen. Der Avatar fungiert hierbei als ein erinnertes Abbild, tritt jedoch zugleich als eine Art künstliche Person neu in die Interaktion ein und kann immer wieder abgewandelt und der jeweiligen kommunikativen Situation angepasst werden.

Wie wirken sich affektive Simulationen avatarisierter Verstorbener im Angesicht der Trauer und ihrer quasi-responsiven und quasi-personalen Simulation in Gestalt von Avataren auf subjektive und intersubjektive Konstitutionsprozesse aus? Hier stelle ich nun einige Überlegungen an, indem ich zunächst meine theoretische Ausgangsperspektive erläutere.

III

Die Soziologie thematisierte in mindestens zwei Linien gleich zu Beginn ihrer Entstehung als Fach auf mikrosozialer Ebene die Genese von Subjektivität und Intersubjektivität im Raum gemeinsamer sozialer Bezogenheit mit anderen: in der Theorie der Soziogenese des sozialen Selbst (vgl. Mead 1987, S. 241 ff.) und in der Sozialphänomenologie (vgl. Schütz 2004). Den Anstoß gab eine sehr grundlegende Beobachtung aus der Philosophischen Phänomenologie: nämlich die Entdeckung des Selbst und des Anderen. Edmund Husserl thematisierte in der Begründung der Phänomenologie das Phänomen der Andersheit des anderen Menschen, das die Selbstverständlichkeit der eigenen Existenz erschüttert. Im Moment der Begegnung dringt die Fremdheit des Anderen in das eigene Selbst ein; das Selbst ist damit stets schon ein soziales Selbst. Der Andere begegnet zwar in leibhafter Präsenz, doch wird dadurch nichts unmittelbar gegeben, was zu seinem Eigenwesen gehört. Wäre das Eigenwesentliche des Anderen direkt zugänglich, würde es in die Sphäre des Eigenen übergehen und letztlich als Teil meines eigenen Wesens erscheinen – bis hin zur Aufhebung der Differenz zwischen mir und dem Anderen (vgl. Husserl 2012, S. 108). Das Ego konstituiert Alter daher nicht nur anhand der leiblich-zeitlich-räumlichen Erscheinungsweisen, die ihm von seinem eigenen Hier aus vertraut sind, sondern zugleich im Modus einer Perspektivverschiebung: Es nimmt den Anderen so, wie dieser sich zeigen würde, wenn er an seinem Ort wäre (vgl. Husserl 2012, S. 116). Gerade innerhalb der lebendigen Gegenwart tritt dabei eine radikale Trennung zwischen Ego und Alter hervor. Zugleich entsteht das Problem der Andersheit erst auf dem Boden einer bereits vollzogenen Unterscheidung beider Originalsphären – der eigenen, die Ego original gegeben ist, und der fremden, die Ego nur in appäsentierend zugänglich wird. Diese Unterscheidung setzt wiederum voraus, dass die Erfahrung des Fremden bereits wirksam geworden ist: Zwischen beiden Sphären liegt eine Sinn- und Sinnlichkeitsdifferenz, die sich nicht einfach überschreiten lässt, weil alles, was Ego original präsentierbar und ausweisbar ist, als Eigenes zu ihm gehört. Der andere Mensch begegnet einem wegen seiner Andersheit deshalb als ein Mehr, das sich nicht aus den Strukturen des Ego heraus vollständig einholen lässt, und gerade dadurch die Eigenständigkeit des Anderen bezeugt

(vgl. Husserl 2012, S. 94). Als Phänomen trägt Andersheit eine Bewegung des Entzugs in sich: eine sich verdichtende Unerreichbarkeit, die dennoch anzieht und affiziert. In dieser Spannung liegt die eigentliche Erscheinungsweise des Anderen: eine Berührung, die nur in der Erfahrung möglich ist, nicht als unmittelbare Gegebenheit – eine Nähe, die gerade durch eine unaufhebbare Trennung hindurch entsteht.

Doch wodurch scheint all das auf? Wie lässt sich die Erscheinung des Anderen als Eröffnung der von mir aus unbezüglichen Möglichkeit eines Bezugs vom Anderen her beschreiben? Emmanuel Levinas hat mit seiner Konzeption des *Antlitzes* eine Ethik begründet, die radikal von der Begegnung zweier Einzelner, die in einer unauflösbaren Verschiedenheit zueinander stehen, ausgeht. In seinem Werk *Totalität und Unendlichkeit* beschreibt er das Antlitz nicht als sichtbare Physiognomie oder als beschreibbares Gesicht, sondern als die Weise, in der die Andere einem selbst begegnet – unmittelbar, unverfügbar und jenseits aller Kategorien (vgl. Levinas 2014, S. 277 f.). Das Antlitz ist dabei nackt und entzieht sich jeder Form der Vereinnahmung und genauen Bestimmung. Es ist nicht etwas, das sich darstellen oder abbilden lässt, sondern es unterbricht den eigenen Vollzug als Einfall eines Anderen in das Eigene in Form einer Anrufung. Das bloße Erscheinen der Anderen ruft damit in eine Verantwortlichkeit, die jeder Willensentscheidung und Egoologie vorausgeht. Levinas radikalisiert diesen Gedanken, indem er das Antlitz als Spur des Unendlichen versteht – eine Transzendenz, die sich in der Begegnung mit dem Anderen zeigt, ohne sich in Begriffe oder Bilder fassen zu lassen (vgl. Levinas 2014, S. 309 ff.). Hier wird auch die instruktive Differenz von Gesicht und Antlitz bedeutsam: Während das Gesicht (fr. *visage*) eine sichtbare, darstellbare Form bleibt, bezeichnet das Antlitz (fr. *le visage*) die unbezügliche Dimension der Begegnung, die sich jeder Repräsentation entzieht. Das Antlitz ist somit nicht Objekt des Sehens, sondern Quelle eines Anspruchs in der Begegnung, der sich selbst vom Anderen her begibt. Die Andere geht mich an, indem sie mich durch ihre Anwesenheit verwundbar berührt. Ähnlich entwirft es Jean-Paul Sartre in seinem berühmten Kapitel über den Blick des Anderen in seinem Werk *Das Sein und das Nichts*: Der Blick, der, zwar getragen von den Augen, sie im Moment seines Vollzugs aber doch verbirgt, vor sie zu treten scheint, führt dazu, dass ihm der Andere ausgesetzt ist. Die Welt drum herum fließt ab und das Selbst ist durch den Blick der Anderen betroffen (vgl. Sartre 2016, S. 497). Das Subjekt ist kein mächtiges, sondern ein betroffenes. Dies ist gerade für leiblich-affektive Phänomene wie Trauer sehr bedeutsam.

Diese Überlegungen lassen sich auch sozialtheoretisch weiter deuten. Das Antlitz zeigt, dass Sozialität nicht primär in verallgemeinerbaren Formen sozialer Bezugnahme, Normen und Mustern aufgeht, die internalisiert werden und dann über Ähnlichkeitsprojektionen – bewusst wie unbewusst – Ausdruck erhalten. Vielmehr findet eine mitmenschliche Begegnung unmittelbar und prä-reflexiv ihre Bedeutung im Bereich des Zwischenleiblichen, um mit Maurice Merleau-Ponty zu sprechen, der eine Art primäre gegenüber der vergesellschafteten sekundären Sozialität meint. Gegenüber den klassischen Vorstellungen von Subjektivität und Intersubjektivität als symmetrische soziale Verhältnisse auf Basis einer verallgemeinerten Form der Andersheit und reziproker Interaktion – zu denken wäre hier eben an die Rede vom *Generalized Other* bei George Herbert Mead oder die *Generalthesis des Alter Ego* bei Alfred Schütz – zeichnen sich mitmenschliche Begegnungen durch eine *asymmetrische Gegenseitigkeit* aus. Das Erscheinen des Antlitzes des anderen Menschen ist die Urszene von Kommunikation und Interaktion, in der soziale Bedeutung überhaupt erst entsteht.

Gerade im Kontext des Digital Afterlifes wird die Spannung zwischen Gesicht und Antlitz deutlich. Digitale Technologien können Gesichter reproduzieren. Sie reduzieren den Anderen auf Daten, die gespeichert, verändert und verfügbar gemacht werden können. Das Antlitz jedoch bleibt unverfügbar und entzogen. Sozialtheoretisch entsteht hier eine Ambivalenz: Einerseits ermöglichen digitale Repräsentationen neue Formen von Bindung und Erinnerung, andererseits beinhalten sie die Gefahr einer Illusion – der Annahme, die Beziehung zur Anderen ließe sich technisch konservieren. Damit droht eine Simu-

lation von Sozialität. Durch die gefühlte und simulierte Präsenz der Verstorbenen wird ihre Abwesenheit erst recht offenbar, da sie nur dem Anschein nach, nicht aber in Wirklichkeit ein leibliches Selbst als Ausdruck von Subjektivität, das responsiv in die sozialen Bezüge eintritt, darstellen (können). Sie erscheinen als Gesichter auf Bildschirmen, hinter denen sich jedoch kein Antlitz als irreduzibler Ausdruck ihrer Subjektivität als Einzigkeit und Einmaligkeit ihrer Selbst verbirgt. Ihr Entzug durch den eigenen Tod wird noch einmal dadurch bekräftigt, dass der Avatar derart leiblos ist, dass sowohl die technologische Simulation als auch die Projektion von Subjektivität durch die Hinterbliebenen nicht ausreichen, um den Verlust letztlich nicht noch stärker in die Erfahrung zu bringen. Die Hinterbliebenen erfahren beim Versuch des Interaktionsaufbaus letztlich einen Rückfall auf sich selbst, da die intersubjektive Bezugnahme durch den fehlenden Selbstbezug über die subjektive Erscheinung der Anderen zerbricht. Subjektivität und Intersubjektivität zerfallen letztlich in den bloßen Anblick von Gesichtern, die einseitig angesehen werden können, aber kein wechselseitiges Angeblickt-Werden ermöglichen.

Ich kehre ganz zum Schluss noch einmal zur Begründung zurück, warum ich die Perspektive von Emmanuel Levinas im Horizont einer Phänomenologie der Andersheit ausgewählt habe: Wenn man nun doch die ethische Dimension, die Levinas zweifelsohne durch die Erfahrungen des Zivilisationsbruchs in Auschwitz nicht müde wurde zu behaupten, berücksichtigt, dann ist eine Gefahr, die sich im Digital Afterlife, aber auch für andere digitale soziale Situationen verdeutlicht, zu beachten: der Rückfall in eine Egologie. Gerade die irreduzible Andersheit des anderen Menschen führt uns in der Soziologie immer wieder vor, dass die ethische Kraft der mitmenschlichen Begegnung nicht aus egologischen sozialen Bezugsbestrebungen und auch nicht aus der Gesellschaft selbst resultiert, sondern aus dem Anruf der Anderen, der sich in der Begegnung kundtut. Affektive Phänomene wie Trauer sind Ausdruck dieser Art von Begegnung. Die Trauer um einen verstorbenen Menschen ist die wahrhaftige Zeugin seiner unwiederbringlichen Andersheit und Einzigkeit, an der jede Simulation zerrinnt.

Literatur

- Barad, Karen. 2007. *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Deleuze, Gilles, und Félix Guattari. 1977. *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel. 1974. *Die Ordnung der Dinge*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gehlen, Arnold. 1993. *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*. GA Bd. 3. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Guattari, Félix. 1995. Über Maschinen. In *Ästhetik und Maschinismus. Texte zu und von Félix Guattari*, Hrsg. Henning Schmidgen, 115–132. Berlin: Merve.
- Hardt, Michael, und Antonio Negri. 2017. *Assembly. Die neue demokratische Ordnung*. Frankfurt am Main: Campus.
- Heidegger, Martin. 2018. *Die Grundprobleme der Phänomenologie*. Frankfurt am Main: Klostermann.
- Hepp, Andreas, Wiebke Loosen, Stephan Dreyer, Juliane Jarke, Sigrid Kannengießer, Christian Katzenbach, Rainer Malaka, Michael Pfadenhauer, Cornelius Puschmann und Wolfgang Schulz. 2022. Von der Mensch-Maschine-Interaktion zur kommunikativen KI. Automatisierung von Kommunikation als Gegenstand der Kommunikations- und Medienforschung. *Publizistik* 67:449–474.
- Hörl, Erich. 2011. Einleitung. In *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Hrsg. Erich Hörl, 7–54. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hoppe, Katharina, und Thomas Lemke. 2021. *Neue Materialismen. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Husserl, Edmund. 2012. *Cartesianische Meditationen*. Hamburg: Meiner.

- Latour, Bruno. 2010. *Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Levinas, Emmanuel. 2014. *Totalität und Unendlichkeit*. 5. Aufl. Freiburg: Alber.
- Mead, George Herbert. 1987. Die soziale Identität. In *Gesammelte Aufsätze*, Hrsg. George Herbert Mead, 241–253, Bd. 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Merleau-Ponty, Maurice. 1994. Die Verflechtung – Der Chiasmus. In *Das Sichtbare und das Unsichtbare*, Hrsg. Maurice Merleau-Ponty, 172–204, 2. Aufl. München: Fink.
- Misselhorn, Catrin, Tom Poljanšek und Tobias Störzinger. 2023. Emotional Machines – Introduction. In *Emotional Machines. Perspectives from Affective Computing and Emotional Human-Machine Interaction*, Hrsg. Catrin Misselhorn, Tom Poljanšek und Tobias Störzinger, 1–21. Wiesbaden: Springer VS.
- Picard, Rosalind W. 1997. *Affective Computing*. Massachusetts: MIT Press.
- Plessner, Helmuth. 2003. *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*. GS IV. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Seyfert, Robert. 2023. Die Theorie algorithmischer Sozialität. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie* 49:23–46.
- Sartre, Jean-Paul. 2016. *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*, 19. Aufl. Hamburg: Rowohlt.
- Savin-Baden, Maggi, und Victoria Mason-Robbie. 2020. *Digital Afterlife: Death Matters in a Digital Age*. London: Chapman & Hall.
- Schütz, Alfred. 2004. *Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*. WA Bd. 2. München: UVK.
- Sisto, David. 2020. *Online Afterlives: Immortality, Memory, and Grief in Digital Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Tuschling, Anna. 2014. The Age of Affective Computing. In *Timing of Affect. Epistemologies, Aesthetics, Politics*, Hrsg. Marie-Luise Angerer, Bern Bösel und Michaela Ott, 179–190. Zürich: diaphanes.
- Weber-Guskar, Eva. 2021. How to feel about emotionalized artificial intelligence? When robot pets, holograms, and chatbots become affective partners. *Ethics and Information Technology* 23:601–610.