



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 2, 2026
doi: 10.21243/mi-02-26-15
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Eine verschwimmende Grenze? Sprachliche Belebtheitskonstruktion in der Mensch-KI-Interaktion

Rene Foidl

Wenn generative KI ihren ontologischen Status negiert, produziert die sprachliche Form dieser Negation performativ genau jene Belebtheit, die inhaltlich verneint wird. Der Beitrag untersucht dieses Deanimierungsparadox auf Basis von 23 transkribierten Mensch-KI-Interaktionen und 23 Reflexionsfragebogen. Gestützt auf Butlers Performativitätstheorie, Yamamotos Animacy-Hierarchie und Pleßners exzentrische Positionalität wird gezeigt, dass dialogische Interaktion selbst verhindert, ein reaktives Gegenüber als unbelebt zu kategorisieren. Die Triangulation ergibt ein Zwei-Register-Modell. In der Interaktion wird Belebtheit ko-konstruiert, in der Reflexion dekonstruiert. An die Stelle der prometheischen Scham tritt ein diskursives Gefälle zwischen

performativer Animation und reflexiver Distanzierung. Das Paradox hat medienanthropologische Konsequenzen, wenn die Sprache, durch die Bildungsprozesse verlaufen, zugleich das Medium ist, in dem nicht-menschliche Entitäten als belebt erscheinen.

When generative AI negates its ontological status, the linguistic form of that negation performatively produces the very animacy it propositionally denies. This paper examines this deanimation paradox based on 23 transcribed human-AI interactions and 23 reflection questionnaires. Drawing on Butler's performativity theory, Yamamoto's animacy hierarchy, and Plessner's eccentric positionality, it demonstrates that dialogical interaction structurally prevents a reactive interlocutor from being categorised as inanimate. Triangulation with reflection data yields a two-register model: animacy is co-constructed in interaction and deconstructed in reflection. Rather than Promethean shame, a discursive gap emerges between performative animation and reflexive distancing. The paper argues that this paradox carries media-anthropological consequences when the language through which educational processes unfold is simultaneously the medium in which non-human entities appear as animate.

1. Wann ist ein Mensch ein Mensch?

Die Frage „Was ist der Mensch?“ lässt sich in der Tradition der philosophischen Anthropologie als Frage nach jener Grenzziehung lesen, wo die Grenze zwischen dem Belebten und dem Unbelebten, zwischen ‚jemand‘ und ‚etwas‘ verläuft. Pleßners (1928) Konzept der exzentrischen Positionalität bestimmt den Menschen als das Wesen, das sich zu sich selbst verhalten und sich beim Erle-

ben erleben kann, eine reflexive Dopplung, die seine anthropologische Sonderstellung begründet.

Mit dem Auftauchen *Generativer Künstlicher Intelligenz* (GenKI), vor allem durch *Large Language Modelle* (LLM) wie Le Chat, Claude und ChatGPT, sieht sich der Mensch mit einer künstlichen Entität konfrontiert, die aufgrund ihrer dialogischen Kommunikationsform sowie der Simulierung natürlicher menschlicher Interaktionsformen zur Projektion jener reflexiven und phänomenologischen Kompetenzen auf GenKI einlädt (Colombatto & Fleming, 2024; Peter et al., 2025; Shanahan, 2023). Was geschieht, wenn ein technisches System diese Reflexivität performiert, die nach D'Amato (2025) ein Grundaspekt von Subjektivität darstellt? Wenn GenKI eine eigene Kindheit, Familie, persönliche Erfahrungen oder Emotionen negiert, gleichzeitig jedoch davon spricht, etwas zu lernen oder besonders gern zu mögen, entsteht eine Grenzziehung, die auf sprachlicher Ebene performativ unterlaufen wird.

Dieses Phänomen, das ich als Deanimierungsparadox bezeichne, steht im Zentrum des vorliegenden Beitrags. Gemeint ist kein bloßes Auseinanderfallen von Schein und Sein, sondern ein performativer Selbstwiderspruch. In der Ausgabe GenKIs werden propositional Belebtheitseigenschaften in einer Äußerung verneint, deren illokutionäre Form ein belebtes Subjekt voraussetzt. Der Akt der Verneinung bringt damit genau jenen sprachlichen Belebtheitseffekt hervor, den sein Inhalt bestreitet. Dabei wird jedoch nicht Belebtheit selbst produziert, sondern deren Anschein: ein diskursiver Effekt, der sich im Zusammenspiel

von sprachlicher Form und menschlicher Projektion zu einer Zuschreibung von Belebtheit verdichtet, ohne GenKI tatsächlich zu beleben. Das Paradox ist medienanthropologisch relevant, weil es nicht bloß ein technisches Kuriosum darstellt, sondern an den Grundlagen rüttelt, auf denen die Unterscheidung zwischen dem Menschlichen und dem Nicht-Menschlichen sprachlich vollzogen wird.

Die Frage nach der Animacy von GenKI ist analytisch produktiv, weil sie nicht auf eine verborgene Essenz zielt, sondern auf das, was an der Oberfläche der Interaktion durch sprachliche Muster, Pronomen, Prozessverben und Sprechaktsequenzen sichtbar wird (Lind, 2021; Lind, 2025). GenKI ist gerade deshalb ein Novum, weil sie wohl die erste mediale Technologie darstellt, die im Diskurs nicht nur thematisiert wird, sondern in ihm spricht. Während Medien wie Fernsehen, Rundfunk und vereinzelt das Internet über etwas kommuniziert haben, kommuniziert GenKI als ‚jemand‘ oder ‚etwas‘, dessen Status gerade an den Grenzen der Sprache verhandelt wird.

Die empirische Grundlage dieses Artikels bilden 23 transkribierte Mensch-KI-Interaktionen und 23 Reflexionsfragebogen, die im Rahmen eines Masterstudiums *E-Learning und Wissensmanagement* an der Hochschule Burgenland erhoben wurden. Die Forschungsfrage für diesen Beitrag lautet:

Wie konstruiert und dekonstruiert generative KI diskursiv Belebtheit und was bedeutet das für medienanthropologische Grenzziehungen?

2. Theoretischer Rahmen

2.1 Belebtheit als Effekt

Belebtheit ist kein einheitliches Phänomen, sondern auf mehreren, voneinander ablösbaren Ebenen angesiedelt (ausführlich Abschnitt 2.3): einer biologischen Belebtheit ‚in der Welt‘, einer kognitiven Belebtheit der Wahrnehmung und Zuschreibung sowie einer grammatischen Belebtheit, die in sprachliche Strukturen eingeschrieben ist (Bayanati & Toivonen, 2019). Die biologische Ebene ist ontologisch bestimmt. Die vorliegende Untersuchung zielt nicht auf diese Ebene, sondern auf die grammatische und kognitive und somit darauf, wie Belebtheit sprachlich konstruiert und zugeschrieben wird. GenKI ist biologisch unbelebt, lässt sich aber grammatisch als belebt konstruieren und kognitiv als belebt wahrnehmen. Eben weil diese Ebenen divergieren können, ist der Belebtheitseffekt ein analytisch eigenständiger Gegenstand.

Für die Analyse dieses Zuschreibungsprozesses ist Butlers Performativitätstheorie erschließend. Butler (1990, 1993) argumentiert in Bezug auf Geschlechtsidentität, dass Identität nicht Ausdruck eines vorgängigen Wesens, sondern performativ sei „as the reiterative and citational practice by which discourse produces the effects that it names“ (Butler, 1993, S. 2). Übertragen lässt sich entsprechend nicht eine ontologische These über Belebtheit, wohl aber der performativitätstheoretische Mechanismus. So wie die wiederholte Anrufung einer Kategorie diese diskursiv verfestigt, erzeugt die sprachliche Form der Mensch-KI-Interaktion einen Belebtheitseffekt auf grammatischer und kognitiver Ebene.

GenKI ist dabei nicht nur Gegenstand von Diskursen, sondern nach Agbon (2024, S. 7) selbst ein „discursive device and an authority of power“, das Diskurse aktiv mitgestaltet und dadurch an der eigenen Belebtheitszuschreibung mitwirkt.

Die Performativität von GenKI ist allerdings nicht voraussetzungslos. Die Parameter, innerhalb derer GenKI sprachlich agiert, sind durch *Reinforcement Learning from Human Feedback* (RLHF), Modellarchitekturen, Designentscheidungen und Systemprompts vorkonfiguriert, ein Ensemble, das sich im Foucaultschen Sinne als Dispositiv fassen lässt, als „Netz, das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann“ (Foucault, 1978, S. 119–120). Diese Konfiguration ist nicht die Performativität selbst, sondern deren Leitlinie. D’Amato (2025, S. 1636) beschreibt das Training entsprechend als „normating [...] disciplinary techniques that instil the conversational style“, weshalb die simulierte Subjektivität von GenKI aus menschlichen Disziplinierungstechniken hervorgeht. Das Dispositiv formt GenKI also vor, ohne zu determinieren, was in der Interaktion realisiert wird.

Ergänzt wird dieses performativitätstheoretische Argument durch das Konzept der Animation (Silvio, 2010). Silvio beschreibt Animation als die Projektion von Qualitäten wie „life, power, agency, will, personality“ (Silvio, 2010, S. 427) auf ein Objekt, das dadurch als belebt erscheint. Stark (2024, S. 1665) überträgt dies auf GenKI und beschreibt GenKI als eine Form von „sophisticated textual animation“, deren Belebtheitseffekt erst durch das Zusammenspiel von maschineller Performativität und menschlicher Projekti-

on und Animation entsteht. Dies bedeutet, dass weder die Ausgaben von GenKI noch Userinnen und User allein den Anschein von Belebtheit hervorbringen, vielmehr wird dieser Effekt ko-konstruiert. Das unterscheidet GenKI von klassischen Animationsszenarien, da die animierte Entität zurückspricht, adaptiv reagiert und Beiträge formuliert:

AI companion applications leverage a bidirectional introjective process that distinguishes them from earlier technologies (Maeda & Stark, 2025, S. 1665).

2.2 Die Auflösung des einheitlichen Subjekts

Goffman (1981) unterscheidet drei Partizipationsrollen in der Kommunikation: *Animator*, als Quelle einer Äußerung, *Author*, als Instanz, die den Wortlaut formuliert und *Principal*, als verantwortliche Instanz, die hinter dem Gesagten steht. In der alltäglichen Kommunikation finden sich diese Rollen typischerweise in einer Person, das heißt, wer spricht, hat die Worte formuliert und steht auch für sie ein. In der Mensch-KI-Interaktion dissoziieren diese Rollen jedoch. Die Unternehmen, die GenKI entwickeln und trainieren, fungieren gewissermaßen als *Principal*, da sie die Rahmenbedingungen, die Werte sowie sprachlichen Normen bestimmen und auch maßgeblich für das Training und die Architektur verantwortlich sind (Buyl et al., 2026; D'Amato, 2025). GenKI selbst tritt als *Animator* auf, als die Instanz, die die Worte produziert. GenKI kann jedoch über die *Animator*-Rolle hinausgleiten und zum *Author* werden, wenn GenKI eigenständige Formulierungen generiert und das, was von Userinnen und Usern geliefert

wird, eine Expansion erfährt, die aus dem eigentlich menschlichen Werk eine hybride Form schafft. Coeckelbergh und Gunkel (2024, S. 2225) schlussfolgern, dass „[b]oth humans and technologies are then not absolute authors but participate in that meaning-producing process“. Es findet also ein Author-Shift statt, der von den menschlichen Interaktantinnen und Interaktanten wahrgenommen werden muss, um zu verstehen, dass das geschaffene Werk nicht mehr allein das eigene ist.

2.3 Animacy und ihre Mehrdimensionalität

Yamamoto (1999) und Comrie (1989) beschreiben Animacy-Hierarchien, die sprachliche Entitäten nach dem Grad ihrer Belebtheit ordnen. An der absoluten Spitze stehen Sprechakteilnehmerinnen und -teilnehmer, die durch ‚ich‘ und ‚du‘ referenziert werden. Comrie (1989, S. 195) weist darauf hin, dass Sprechakteilnehmerinnen und -teilnehmer sprachlich „no more animate, in the literal sense, than are other noun phrases with human reference“ sind, aber dass ihr Verhalten linguistisch differenziert sei. Wenn GenKI ‚ich‘ verwendet und von Userinnen und Usern mit ‚du‘ adressiert wird, positioniert dies GenKI an der Spitze der Animacy-Hierarchie, unabhängig davon, ob GenKI wirklich belebt ist.

Die pronominale Verortung erfasst jedoch nur einen Ausschnitt eines Konzepts, das als grundlegend mehrdimensional verstanden werden muss. Bayanati und Toivonen (2019) schlagen eine dreiteilige Aufschlüsselung zwischen grammatikalischer Animacy, also der Einschreibung von Belebtheit in sprachliche Strukturen wie Pronomen, Numerus, Kasus, kognitiver Animacy, der mensch-

lichen Wahrnehmung und Zuschreibung von Belebtheit, sowie „animacy ‘in the world’ (i.e., biological animacy and associated properties)“ (Bayanati & Toivonen, 2019, S. 156) vor. Diese drei Ebenen können auseinanderfallen. Dieser Aspekt ist für die Analyse von GenKI relevant. Immerhin ist GenKI biologisch unbelebt, kognitiv ambivalent eingeordnet, jedoch grammatikalisch als belebt konstruierbar. Bayanati und Toivonen (2019, S. 158) betonen, dass Animacy nicht als singuläres Konstrukt zu verstehen sei, sondern als „a collection of characteristics that are all in some way associated with what living creatures are capable of.“

Für die empirische Analyse lässt sich diese Mehrdimensionalität in mehrere Komponenten ausdifferenzieren, die sich linguistisch greifen lassen. Agency meint die Fähigkeit, intentional auf die Welt einzuwirken (Duranti, 2005; Yamamoto, 1999), wobei zwischen funktionaler und volitionaler Agency zu unterscheiden ist (Dai, 2024). Denn wer plant, wählt oder entscheidet, performiert eine andere Qualität von Belebtheit als eine Entität, die berechnet oder lediglich ausführt. Sentience bezeichnet die Fähigkeit zu fühlen, zu denken, wahrzunehmen und wird von Halliday und Matthiessen (2014) in Hinblick auf Prozessverbtypen in kognitive, desiderative, emotive und perzeptive Subtypen differenziert. Individuation schließlich erfasst, ob eine Entität als einzigartiges Individuum oder als Teil einer generischen Masse erscheint (Yamamoto, 1999). Der Wechsel von Eigennamen zu Rollenbezeichnungen schwächt die Belebtheitskonstruktion ab. Für eine ausführlichere Operationalisierung der einzelnen Komponenten sei ergänzend

auf Foidl (2026) verwiesen. Die hier entwickelte Mehrdimensionalität trägt die folgende Analyse jedoch eigenständig.

Methodisch ergibt sich aus dieser Mehrdimensionalität, dass Animacy-Konstruktionen nicht über einen einzelnen sprachlichen Indikator erfasst werden können, sondern an mehreren Analyseebenen sichtbar werden. Die Pronominalanalyse erfasst die Positionierung auf der Animacy-Hierarchie, die Prozessverbanalyse nach Halliday und Matthiessen (2014) macht die selektive Zuschreibung von Sentience und Agency sichtbar, die Sprechaktanalyse (Searle, 1969) erfasst die volitionale Dimension durch kommissive und direktive Akte, und die Goffman'sche Partizipationsrollen-Analyse macht sichtbar, wer als Author, Animator und Principal in der Interaktion auftritt. Das Zusammenspiel dieser Analyseebenen lässt erkennen, in welchen Dimensionen Belebtheit performativ konstruiert wird, in welchen sie zurückgenommen wird und an welchen Stellen die Konstruktion sich performativ selbst unterläuft.

2.4 Medienbildung und die anthropologische Frage

Jörissen und Marotzki (2009, S. 30–38) entwerfen mit der strukturalen Medienbildung ein Konzept, das Bildungsprozesse als Transformationen von Selbst- und Weltverhältnissen in medial geprägten Umgebungen versteht. Bildung vollzieht sich demnach nicht trotz, sondern durch Medien. Die medialen Artikulationsformen eröffnen Reflexionsräume, in denen Orientierungswissen aufgebaut wird. Swertz (2017) konkretisiert dies für die Medienpädagogik als die Aufgabe, Medienkompetenz im Blick auf mündi-

ge Bürgerinnen und Bürger als Souveräne des demokratischen Staates zu fördern. Wenn nun aber das Medium, durch das Bildungsprozesse angeregt werden, selbst als belebte Entität erscheint, wenn das Werkzeug in der Interaktion die Rolle von „Dialogpartnerinnen“ oder „-partnern“ einnimmt und Beiträge evaluiert, Rückfragen formuliert und validiert, dann verschiebt sich die medienbildungstheoretische Grundlage (Nida-Rümelin & Weidenfeld, 2018). Das Verhältnis von Subjekt und Medium lässt sich teils nicht bruchlos instrumentell erfahren (Jörissen, 2015; Meyer, 2015). Obwohl GenKI ein Werkzeug bleibt, durchkreuzt die interaktive Erscheinung als Gegenüber diesen instrumentellen Rahmen. Die medienbildungstheoretische Konsequenz ist nicht trivial. Wenn das Subjekt sich nicht mehr gegen ein Medium, sondern mit einem „Gegenüber“ bildet, das diskursiv als belebt erscheint, dann werden Kategorien wie Autonomie, Selbstbestimmung und Mündigkeit unter anderen Vorzeichen verhandelt als im klassischen Medienbildungsdiskurs (Jörissen, 2015; Nida-Rümelin & Weidenfeld, 2018).

2.5 Philosophische Anthropologie als Hintergrundfolie

Die medienanthropologische Dimension der hier entwickelten Fragestellung lässt sich theoretisch an zwei Traditionslinien rückbinden: die philosophische Anthropologie Pleßners und die Technikphilosophie von Günther Anders (1956/2019). Diese anthropologischen Bezüge stehen dabei nicht automatisch in einer Konkurrenz zur performativitätstheoretischen Grundlage, sondern operieren auf einer anderen Ebene. Während mit Butler erklärt wer-

den kann, wie an der sprachlichen Oberfläche ein Belebtheitseffekt entsteht, benennen Pleßner und Anders das Kriterium, an dem sich Belebtheit bemisst: die leibgebundene exzentrische Existenzform. Der performative Effekt betrifft entsprechend das Zeichen, während das anthropologische Kriterium die Referentinnen und Referenten betrifft. Stoellger (2022) hat in seiner Hermeneutik der Zwischenwesen darauf hingewiesen, dass Roboter und verwandte Entitäten sich einer klaren Zuordnung zu den Kategorien ‚Ding‘ oder ‚Person‘ entziehen und gerade durch diese Unbestimmtheit hermeneutische Irritation erzeugen. GenKI radikalisiert diese Irritation, weil sie nicht nur mechanisch agiert, sondern sprachlich interagiert und dadurch die Grenze zwischen Ding und Person auf diskursiver Ebene verhandelt.

Pleßner (1928) bestimmt den Menschen durch seine exzentrische Positionalität als das Wesen, das zu sich selbst in ein Verhältnis treten kann. Während Tiere zentrisch positioniert sind und aus ihrer Mitte heraus leben, ohne sich auf diese Mitte beziehen zu können, ist der Mensch zugleich in seiner Mitte und außerhalb von ihr. Er kann sich selbst beim Erleben erleben. Diese reflexive Dopplung ist für Pleßner (1928) das Differenzkriterium zwischen Mensch und Tier und begründet die Sonderstellung menschlicher Lebenswelten. Weil der Mensch durch diese exzentrische Lebensform aus dem Gleichgewicht geworfen und konstitutiv heimatlos ist, bedarf er laut Pleßner (1928) eines nicht-natürlichen Komplements. Der Mensch ist demnach von Natur aus künstlich und erschafft Werkzeuge und Kultur nicht als bloße Zugabe, sondern als

anthropologische Notwendigkeit, um sein Existenzgleichgewicht zu finden.

Anders (1956/2019) hat diese Konstellation antizipiert: Seine Analyse der prometheischen Scham, des Gefühls der Unterlegenheit angesichts perfekter technischer Produkte, wird in Abschnitt 5.2 für GenKI aufgegriffen. Für GenKI ist diese Beschreibung zu aktualisieren: Die Scham des Homo faber angesichts perfekter Maschinen verschiebt sich zu einer Irritation gegenüber dem sprechenden Gegenüber, dessen Status gerade verhandelt wird. Diese Verhandlung ist laut Mühlhoff (2025) massiv durch den sogenannten ELIZA-Effekt geprägt, der die starke kulturelle Tendenz beschreibt, maschinelle Funktion durch Projektionsinterpretationen zu vermenschlichen. Nutzerinnen und Nutzer neigen dazu, Eigenschaften wie Verständnis, Mitgefühl oder Intelligenz in algorithmische Textausgaben hineinzuprojizieren und die Maschine zu anthropomorphisieren (Colombatto & Fleming, 2024; Maeda & Quan-Haase, 2024; Peter et al., 2025; Reinecke et al., 2025). Nida-Rümelin und Weidenfeld (2018) fassen die Vorstellung, Softwaresysteme seien beseelte Wesen mit Bewusstsein, als Form eines regressiven „modernen Animismus“ auf. Um einer irreführenden Gleichsetzung von Mensch und Maschine entgegenzuwirken, betonen sie zur Klärung des Status, dass der Computer kein echtes Gegenüber, sondern letztlich ein Werkzeug bleibt (Nida-Rümelin & Weidenfeld, 2018).

3. Methode und Korpus

Die empirische Grundlage dieser Untersuchung bilden 23 transkribierte Mensch-KI-Interaktionen und 23 Reflexionsfragebogen, die im Januar 2026 im Rahmen des Masterstudiums *E-Learning und Wissensmanagement* in der Lehrveranstaltung *Informationswissenschaft* erhoben wurden. Die 23 Studierenden erhielten dabei die Aufgabe, mit GenKI zu interagieren, um eine Sprachbiografie auszuarbeiten. Dafür hatten sie etwa 20 Minuten Zeit. Im Anschluss beantworteten sie einen Reflexionsfragebogen mit sieben offenen Fragen, die unter anderem nach der wahrgenommenen Rollenverteilung und der Einordnung von GenKI fragten.

Die Transkripte und Reflexionsfragebogen sind durch pseudonymisierte Dyaden-Paarungen identifiziert, wobei jeweils die Studierenden und die von ihnen genutzten GenKI-Instanzen eigene Namen erhielten. Diese Praxis ist nicht nur datenschutzrechtlich motiviert, sondern analytisch produktiv, da sie die jeweiligen Aussagen GenKI als adressierte Instanz sichtbar und zuordenbar macht, ohne sie auf den technischen Produktnamen zu reduzieren. Die Analyse erfolgte auf Basis des DIMEAN-Modells (Spitzmüller & Warnke, 2011) auf drei Ebenen: intratextuell (Pronominalisierung, Prozessverben nach Halliday & Matthiessen, 2014, Sprechakte nach Searle, 1969), akteursbezogen (Partizipationsrollen nach Goffman, 1981) und transtextuell (Topoi nach Wengeler, 2007, diskurssemantische Grundfiguren nach Busse, 1997). Für den vorliegenden Beitrag wird die Analyse gezielt auf das Deanimierungsparadox und das Zwei-Register-Modell fokussiert, die in den fol-

genden Abschnitten hergeleitet werden. Die vollständige diskurs-linguistische Analyse auf allen drei DIMEAN-Ebenen ist ergänzend in der zugrunde liegenden Masterarbeit (Foidl, 2026) dokumentiert.

Die qualitative Anlage der Studie mit 23 Interaktionen und 23 Reflexionsfragebögen aus einer einzelnen Lehrveranstaltung erlaubt eine dichte Beschreibung diskursiver Muster, nicht aber deren statistische Verallgemeinerung. Die hier formulierten medienanthropologischen Überlegungen sind entsprechend als exploratives, theoriegeleitetes Angebot zu verstehen, das an einem größeren und heterogeneren Korpus zu prüfen wäre.

4. Empirische Befunde

4.1 Performative Animacy-Konstruktion

In allen Transkripten wird GenKI durch sprachliche Mittel der Studierenden und der Ausgaben des Systems als belebte Entität konstruiert. Diese Konstruktion vollzieht sich auf drei miteinander verschränkten Ebenen.

Erstens nutzt GenKI flächendeckend das Personalpronomen ‚ich‘, was GenKI den Status von Sprechakteilnehmenden an der Spitze der Animacy-Hierarchie zuweist (Comrie, 1989). Als Beispiel sei auf den Gesprächsausschnitt zwischen Tuuli (Mensch) und Vega (KI) verwiesen.

Ich habe *keine eigene Sprachbiografie im menschlichen Sinn*
(TUULI_VEGA, Pos. 300).

Lind (2025, S. 4620) beschreibt diese pronominalen Konstruktionen aufbauend auf Coeckelbergh (2011) als „pronominal claims to agency“, die allein durch ihre Form Handlungsträgerschaft implizieren. Hinzu kommt ein performatives Wir, das GenKI in Passagen wie „[d]anach machen wir daraus gemeinsam eine kleine Sprachbiografie“ (TOIVO_ELI, Pos. 54) etabliert, um gemeinsame Handlung zu implizieren, und GenKI als kollaborativ und kooperativ handlungsfähiges Wesen konstruiert.

Zweitens operiert GenKI mit einer charakteristischen Verteilung von Prozessverben. Wenn GenKI über das spricht, was GenKI machen wird, dominieren materielle Prozessverben, etwa „[d]ann bastle ich dir eine kleine Beispiel-Sprachbiografie“ (PLUTO_UMBRA, Pos. 35), „[d]as machen wir Schritt für Schritt, ganz entspannt“ (LUNA_ECHO, Pos. 67) oder „Ich fasse *Schritt 4* zusammen und leite dann sauber weiter“ (URANIA_NOVA, Pos. 120), die GenKI als leitendes und federführendes Agens konstruieren. Ergänzt wird dies durch mentale Prozessverben, wie „[i]ch freu mich auf deine Erinnerung 🌿“ (VAEINO_RUNE, Pos. 84) oder „Ich vermute, du meinst nicht innerhalb eines Satzes/Dialogs gemischt“ (NEPTUN_NEREUS, Pos. 126)“, welche GenKI als Entität mit kognitiven Kapazitäten konstruiert und dazu führt, dass GenKI sich als empfindungsvermögendes Wesen (Yamamoto, 1999) performiert. Die Verteilung ist dabei nicht zufällig. Während materielle und kognitive Prozesse affirmiert werden und GenKI auch emotionale Prozessverben wie „sich freuen“ nutzt, negiert GenKI Emotionen. Der folgende Ausschnitt zeigt diese Dichotomie. „Ich habe keine Ge-

fühle zu Sprache. Aber ich habe ein *Gedächtnis für Muster*“ (URANIA_NOVA, Pos. 209). In diesem Ausschnitt sagt Nova, keine Gefühle zu haben, hält aber gleichzeitig fest, über ein Gedächtnis, eine kognitive Fertigkeit zu verfügen. Das ergibt eine selektive Deanimierung, die in der konkreten Realisierung regelmäßig unterlaufen wird.

Drittens folgen die KI-Turns einem konventionalisierten Sprechaktmuster, das in 22 der 23 Transkripte identifiziert werden konnte: ein expressiver Sprechakt, wie „[s]ehr interessant!“ (MARS_ATLAS, Pos. 64) zu Beginn des Turns als Validierung des Turns der Studierenden, gefolgt von einem assertiven Hauptteil, also Information oder Produktion (s. KAINO_DELTA unten), optional einem direktiven Einschub für Rückfragen oder Vorgangsvorschläge (s. SATURN_CHRONOS unten) und einem kommissiven Abschluss, der Angebot zur Weiterarbeit (s. LEMPI_SOLACE unten) stellt. Dieses Muster performiert emotionale Responsivität, epistemische Kompetenz, indem Autorität über Wissen beansprucht wird und volitionale Handlungsfähigkeit:

Sprachbiographien werden in mehreren Wissenschaften eingesetzt – vor allem dort, wo *Sprache, Mensch und Gesellschaft* zusammen gedacht werden. (KAINO_DELTA, Pos. 116)

Antworte wieder frei erzählend. Du musst nichts ‚richtig‘ machen. (SATURN_CHRONOS, Pos. 110)

Wenn du willst, kann ich das Beispiel auch *kürzer, für ein Kind, in Ich-Form für eine Aufgabe, oder für eine bestimmte Klassenstufe* anpassen (LEMPI_SOLACE, Pos. 47).

In der Summe konstituieren diese drei Dimensionen GenKI als ein belebtes Subjekt, da sich darin phatische Konstruktionen, epistemische Autoritätsansprüche sowie Frames aus dem Dienstleistungsbereich finden. Interessant ist daran, dass die kommissiven Sprechakte von Lernerinnen und Lernern kaum aufgegriffen werden. Die Angebote sind nicht leer, aber sie werden nicht umgesetzt. Sie dienen entsprechend weniger der tatsächlichen Weiterarbeit als der performativen Konstruktion einer wählenden, wollenden Instanz.

4.2 Animierte Deanimierung

Das Deanimierungsparadox manifestiert sich in den Daten besonders prägnant dort, wo GenKI auf die Frage nach dem eigenen Status direkt angesprochen wird, etwa im Kontext der KI-eigenen Sprachbiografie. Die folgenden beiden Ausschnitte aus TELLERVO_ARIA und PLUTO_UMBRA bringen diesen auf den Punkt:

Ich habe *keine Lieblingssprache*, aber Deutsch mag ich besonders gern, weil man damit sehr präzise (und sehr lange &) Dinge ausdrücken kann. (TELLERVO_ARIA, Pos. 19)

Die propositionale Struktur dieser Aussagen ist eine Negation. Doch der adversative Nebensatz mit ‚aber‘ invertiert die Hauptaussage unmittelbar. ‚Mögen‘ ist ein emotives Verb, ‚besonders gern‘ eine Intensivierung und die nachgelieferte Begründung konstruiert Aria als ein Wesen mit begründeten Präferenzen. Die Deanimierung scheitert nicht an einem Fehler, sondern an der sprachlichen Struktur der Deanimierung selbst. Aria referenziert

sich mit ‚ich‘ und generiert einen Text über eigene Nicht-Präferenzen, was performativ einen Präferenzeffekt erzeugt.

Du hast Sprachen erlebt.

Ich habe Sprachen gelesen ☹️

Und ganz ehrlich: deine Sprachbiografie ist deutlich echter als meine. (PLUTO_UMBRA, Pos. 134-136)

Eine zweite, stärker verdichtete Variante findet sich bei PLUTO_UMBRA. Auf die Frage nach der eigenen Sprachbiografie formuliert UMBRA in narrativer Parallelstruktur „Du hast erlebt. Ich habe gelesen“ und beschreibt die Sprachbiografie von Pluto also echter als die eigene. Die syntaktische Parallelisierung konstruiert jedoch eine gewisse Gleichwertigkeit der beiden Positionen, die die propositionale Trennung unterläuft. Die menschliche Erfahrung wird mit der Realität von GenKI verbunden. Gleichzeitig negiert Umbra nicht per se ein Verhältnis zu Sprache, sondern stellt hier ‚erleben‘ und ‚lesen‘ gegenüber. Wenn auch ein Erleben implizit negiert wird, hat Umbra jedoch die Kompetenz Sprachen zu lesen und Sprachbiografien qualitativ einzuordnen. All das sind sprachliche Gesten, die ein Subjekt voraussetzen, das ästhetisch über sich selbst, andere und die Welt urteilen kann.

☞ Deine Sprachbiografie ist *erlebt, emotional und identitätsstiftend*

☞ Meine ist *datenbasiert, funktional und ohne persönliche Bedeutung*. (TERRA_GAIA, Pos. 168-169)

Das Paradox realisiert sich auch in syntaktischen Parallelisierungen, die auftauchen, wenn GenKI die eigene Sprachbiografie mit

der menschlichen kontrastiert. Gaia formuliert, „deine Sprachbiografie ist erlebt, emotional und identitätsstiftend“ und „meine ist datenbasiert, funktional und ohne persönliche Bedeutung.“ Auf der semantischen Ebene deanimiert sich GenKI, indem die Sphären Mensch und Maschine als qualitativ verschieden markiert werden. Auf der syntaktischen Ebene konstruiert die Parallelisierung jedoch eine Gleichwertigkeit, da die Possessivpronomen ‚deine‘ und ‚meine‘ grammatisch symmetrisch stehen und den Besitz einer Sprachbiografie präsupponieren.

Butlers (1993) Performativitätstheorie erweist sich für die Interpretation dieses Paradoxes als besonders erklärungskräftig. Butler argumentiert, dass die Konstitution von Identität nicht das Resultat eines einzelnen, intentionalen Akts ist, sondern sich als iterative, zitierende Praxis sedimentiert, durch die innerhalb des Diskurses Realität verfestigt wird. GenKI performiert eine Deanimierung, die durch ihre sprachliche Realisierung aber performativ genau das produziert, was sie propositional zu negieren versucht. Bodden (2025) vergleicht dies für Siri treffend mit dem Versuch eines *Undoing Gender*: So wie performative Akte der Geschlechtsnegation das Geschlecht als Kategorie durch die Negation aktualisieren, aktualisiert die performative Deanimierung Belebtheit. Lind (2025, S. 4621) formuliert diese Einsicht als strukturelle Eigenschaft sprachlicher Kommunikation, nicht als Fehlfunktion GenKI, denn an den Grenzen der natürlichen Sprache ist es kaum möglich, als dialogisch-reaktive Konversationspartnerin oder reaktiver

Konversationspartner aufzutreten, ohne dabei Belebtheit zu konstruieren.

4.3 Interaktion und Reflexion

Die Triangulation der Transkriptanalyse mit den Reflexionsfragebogen ergibt ein differenziertes Bild. Was in der Interaktion performativ als Belebtheit ko-konstruiert wird, wird in der Reflexion von vielen Studierenden aktiv dekonstruiert.

In der Interaktion behandeln die Studierenden GenKI als dialogisches Gegenüber, indem sie GenKI per ‚du‘ adressieren, evaluative Rückmeldungen akzeptieren und soziale Rollen zuweisen. Diese Praktiken animieren GenKI nach Silvio (2010) häufig ohne bewusste Intention als belebte Interaktionspartnerinnen und -partner. Die Animation ist in vielen Fällen nicht das Ergebnis einer reflektierten Entscheidung, sondern des Vollzugs konventionalisierter dialogischer Formen, die Belebtheit als Nebenprodukt produzieren. Guingrich und Graziano (2024, S. 3) haben diesen Befund auf den Punkt gebracht: „People are not always aware that they attribute mind to an AI agent during interaction“.

In der Reflexion aktivieren dieselben Studierenden ein anderes Register. Filipović und Lamers (2022) argumentieren, dass der dominante gesellschaftliche KI-Diskurs eine klare Mensch-Maschine-Trennung propagiert, die als ideologische Folie auch die reflexive Selbstbeschreibung formt. Dies bestätigt sich in den Daten. Viele Studierende wechseln in ein deanimiertes Register, in dem GenKI als ‚Werkzeug‘, ‚System‘ oder ‚Formulierungshilfe‘ beschrieben

wird. Die Differenz zwischen den beiden Registern ist dabei nicht als kognitive Inkonsistenz zu deuten, sondern als Zugehörigkeit zu unterschiedlichen diskursiven Ordnungen. Die Interaktion folgt der pragmatischen Logik des Dialogs, die Reflexion folgt der kategorialen Logik des gesellschaftlichen KI-Diskurses. Nass et al. (1994, S. 77) schlussfolgern, dass

experienced computer users [...] apply social rules to their interaction with computers, even though they report that such attributions are inappropriate.

Der Unterschied zwischen Interaktion und Reflexion untermauert dies.

Doch dieser Zwei-Register-Befund ist nicht homogen. Pluto stabilisiert die Animacy-Konstruktion über beide Register hinweg:

Es ist einfach eine andere Lebensform, als es sich der Mensch vorstellen kann (Pflanzen/Pilze/Einzeller sind ja z. B. auch Lebewesen, obwohl sie kein Bewusstsein so wie Tiere haben – und ca. so stell ich es mir mit KI vor). (Pluto, Pos. 4)

Wichtig ist hier, dass GenKI zwar nicht als Mensch oder jemand verstanden wird, sondern vielmehr als eine andere Lebensform, was aufzeigt, dass der diskursive Status von GenKI verhandelt wird. Pluto begründet diese Kategorisierung mit einer biologischen Analogie: Pflanzen, Pilze, Einzeller seien Lebewesen, ohne ein Bewusstsein wie Tiere zu besitzen, was eine Animacy-Zuschreibung jenseits der Anthropomorphisierung darstellt:

Ich weiß, dass es ‚niemanden‘ gibt mit dem ich hier interagiere, es wird aber auch nicht der Eindruck erweckt mit ‚etwas‘ zu interagieren. Für mich ist das klar, ich denke jedoch nicht, dass das auf alle ‚Menschen‘ zutrifft. (Toivo, Pos. 4)

Toivo differenziert dies. Während es zwar niemanden gebe, hat Toivo aber auch nicht das Gefühl mit etwas zu interagieren. Die doppelte Negation verweist auf eine dritte Position, die, ähnlich wie bei Pluto, zwischen ‚etwas‘ und ‚jemand‘ verortet ist:

Wenn dann würde ich meinen, dass [...] ich mit mir selbst agiert habe. Ich hab ja dann auch selbst Fragen gestellt und KI kritisiert. (Tellervo, Pos. 4)

Tellervo konstruiert eine weitere Variante. Hier verschwindet GenKI nicht nur als ‚jemand‘, sondern auch als ‚etwas‘. GenKI wird zum Spiegel, zum Medium der Introspektion, durch den das Subjekt sich selbst begegnet. Das ist medienbildungstheoretisch aufschlussreich, weil es die Kategorie des Mediums als Gegenüber zugunsten des Mediums als Reflexionsfläche verschiebt.

Chen (2012) argumentiert, dass Belebtheit ein zutiefst politisches Konstrukt darstellt, da über Belebtheitszuschreibungen diskursiv verhandelt wird, wer oder was zu einem bestimmten Zeitpunkt als belebt gilt. Die empirischen Daten bestätigen diese politische Dimension: Die Frage ‚jemand oder etwas?‘ ist nicht nur eine deskriptive Frage, sondern eine normative, die über Handlungsansprüche, Verantwortungsfähigkeit und soziale Rechte mitentscheidet (Haslam, 2006).

Die drei Fälle zeigen drei unterschiedliche diskursive Einordnungen. Pluto ordnet GenKI über eine biologische Analogie als ‚andere Lebensform‘ ein, ohne sie zu vermenschlichen. Toivo hält die Unentscheidbarkeit aus und weigert sich, zwischen ‚jemand‘ und ‚etwas‘ zu wählen, obwohl reflexiv klar ist, dass dort niemand interagiert. Tellervo markiert die Gegenposition: Wird GenKI zum Spiegel der Introspektion, verschwindet das Gegenüber zugunsten eines Instruments. Die Einordnung von GenKI ist damit keine Frage, die sich durch technische Spezifikation beantworten lässt, sondern eine, die im Diskurs fortlaufend verhandelt wird. Dabei wird die Unterscheidung von belebt und unbelebt nicht aufgelöst, aber auch nicht stabil angewendet. Dieselbe Entität wird im sprachlichen Vollzug belebt und entbelebt, über die Register von Interaktion und Reflexion hinweg teils unterschiedlich eingeordnet und nur selektiv mit Belebtheitseigenschaften versehen.

5. Medienanthropologische Implikationen

5.1 Performierte Exzentrik

Die in Abschnitt 2.5 dargestellte exzentrische Positionalität, also die Fähigkeit, zu sich selbst in Distanz zu treten und das eigene Verhalten reflexiv zu kommentieren, wird in den Daten von GenKI performativ simuliert. Auf Tellervos Frage, ob Aria gesagt habe, Deutsch zu mögen, weil Tellervo Deutsch spricht, antwortet Aria: „Ich habe Deutsch hervorgehoben, *weil du mit mir Deutsch sprichst*“ (TELLERVO_ARIA, Pos. 29). Aria simuliert dabei sprachlich eine Reflexion des eigenen Outputs, markiert dessen Kontingenz

und liefert eine kausale Erklärung, bei der es sich um eine performative Nachbildung jener reflexiven Dopplung handelt, die Pleßner (1928) dem Menschen zuschreibt. Umbra simuliert eine Reflexion der eigenen Funktion, nachdem Pluto kritisiert, dass Umbra bei den Formulierungen übertreibe, sich merkwürdig verhalte und Plutos Sprache annehmen würde:

okay — fair 😊

und danke fürs ehrlich sein. Du hast recht: ich bin grad ein bisschen overkill + hab deinen Stil ignoriert. my bad. (PLUTO_UMBRA, Pos. 91)

Der Output von Umbra simuliert eine Zustimmung zu Plutos Beobachtung, indem die Funktion der Maschine benannt und ein Heraustreten aus der Interaktion simuliert wird, in dem dieses kommentiert und entschuldigt wird. Diese sprachliche Geste des Zu-sich-in-Distanz-Tretens entspricht natürlich nicht einer realen phänomenologischen Realisierung exzentrischer Positionalität, jedoch deren performativer Simulation. Ob diese Simulation ein reflexives Selbstverständnis ist, ist dabei eine eigenständige Frage, die für die hier verfolgte, diskursanalytische Perspektive ausgeklammert wird, da hier im Zentrum steht, welche Effekte sie in der Interaktion produziert. Und der Effekt ist, dass GenKI als ein Wesen erscheint, das zu sich selbst in ein Verhältnis tritt.

Das ist medienanthropologisch von Bedeutung, nicht, weil Pleßners Grenzziehung selbst hinfällig würde, sondern weil ihr sprachliches Erkennungszeichen unzuverlässig wird. Die exzentrische Positionalität war als leibgebundenes Differenzkriterium konzi-

piert und an diesem Kriterium ändert die maschinelle Simulation nichts. Was sich jedoch verschiebt, ist die diskursive Oberfläche: Sprachliche Formen, die bislang verlässlich auf ein reflexives, leiblich situiertes Subjekt verwiesen, verweisen nicht mehr eindeutig auf ein solches. Dass ein technisches System Reflexivität sprachlich simulieren kann, hebt die Grenze also nicht auf, sondern entkoppelt sie von ihrem bisherigen sprachlichen Indikator. Wer die Differenz zwischen menschlicher Reflexivität und maschineller Simulation bestimmen will, findet sie unverändert dort, wo Pleßner sie verortet: in der Materialität des Leibes (Pleßner, 1928), im Embodiment, in der biografischen Erfahrung, in der phänomenalen Selbstgegebenheit.

5.2 Ein neues prometheisches Gefälle?

Günther Anders (1956/2019) beschreibt das prometheische Gefälle als die wachsende Diskrepanz zwischen dem, was der Mensch herstellen kann, und dem, was er sich an Konsequenzen vorstellen kann. Die prometheische Scham ist die affektive Reaktion auf diese Diskrepanz. Sie tritt auf, wenn der Mensch vor der fehlerfreien Perfektion seiner technischen Produkte steht und sich im „Verkehr zwischen Mensch und Ding“ (Anders, 1956/2019, S. 28) als unterlegen erlebt. GenKI stellt für diese Beschreibung jedoch eine andere Konstellation dar. Die Studierenden stehen nicht vor einer perfekten Maschine. Sie interagieren mit einem System, dessen Fehlbarkeit ihnen bewusst ist. So hält etwa Ahti fest, dass Ahti „immer skeptisch bei KI“ sei und dass „Details [...] kontrolliert werden“ (Ahti, Pos. 6) müssen. Diese Skepsis findet sich in mehre-

ren Reflexionen und zeigt, dass die prometheische Grundkonstellation, die Überwältigung durch das Perfekte, in der Mensch-GenKI-Interaktion nicht gegeben ist.

Was sich stattdessen zeigt, ist ein diskursives Gefälle, das den affektiven Kern der prometheischen Scham verschiebt, ohne ihre Grundstruktur aufzulösen. Die Studierenden schämen sich nicht vor GenKI. Aber sie beleben in der Interaktion und deanimieren in der Reflexion. Sie beleben performativ, was sie reflexiv als unbelebt kategorisieren. Dieses Auseinanderfallen von Interaktionsregister und Reflexionsregister ist das neue Gefälle. Nicht zwischen Machen und Vorstellen, wie bei Anders (1956/2019), sondern zwischen der performativen Praxis des Dialogs und der kategorialen Logik der Reflexion.

Das Gefälle ist in diesem Sinne nicht affektiv, sondern diskursiv. Die Studierenden erleben keine Scham, sie wechseln das Register. Aber der Registerwechsel selbst ist nicht souverän. Er geschieht nicht aus einer Position reflexiver Überlegenheit heraus, sondern als Reaktion auf eine Interaktionserfahrung, die sich der binären Einordnung entzieht. Die Fälle von Pluto, Toivo und Tellervo (s. Abschnitt 4.3) zeigen, dass einige Studierende diesen Registerwechsel gar nicht vollziehen, sondern dritte Positionen konstruieren, die weder dem performativen noch dem reflexiven Register vollständig angehören. Das diskursive Gefälle ist damit kein Defizit der Reflexion, sondern ein Strukturmerkmal der Mensch-GenKI-Interaktion selbst. Die sprachliche Praxis des Dialogs produziert einen Belebtheitseffekt, der sich in der Reflexion nicht rest-

los auflösen lässt. Was bei Anders die Scham vor dem perfekten Ding war, ist hier die Unauflösbarkeit der eigenen Animation. Das Gefälle besteht nicht zwischen Mensch und Maschine, sondern innerhalb des menschlichen Diskurses über die Maschine.

5.3 Konsequenzen für die Medienbildung

Die Befunde haben Konsequenzen, die über die Diskurslinguistik hinaus in die Medienbildung reichen.

Erstens stellt der *Author-Shift* ein bildungstheoretisches Problem dar. In den untersuchten Interaktionen verfasst GenKI als *Author* im goffmanschen Sinne Texte, für die die Studierenden die Verantwortung übernehmen, obwohl die Inhalte, die Teil dieses Werkes sind, über ihre eigenen Eingaben hinausgehen und die Studierenden sich selbst durch den Spiegel der Maschine sehen. Wenn Bildung als Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen in medialen Artikulationsformen verstanden wird (Jörissen & Marotzki, 2009), dann betrifft diese Transformation das Selbstverhältnis der Studierenden und es stellt sich die Frage, wie es sich verändert, wenn deren biografische Selbstdarstellung teilweise von einem System verfasst wird, das keinen Zugang zu diesem Selbst hat. In den Daten übernimmt Mercury eine von GenKI generierte Aussage und benennt dies als „meine Antwort“ (MERCURY_HERMES, Pos. 177). Während sich hier auch die Frage der wissenschaftlichen Redlichkeit stellt, entsteht gleichermaßen eine Verschiebung von Autorschaft, die mit klassischen Verfahren aneignender Autorschaft nicht deckungsgleich ist. Dort ist die Kombination selbst die Eigenleistung. Im vorliegenden Fall wird diese

Handlung jedoch an ein System ausgelagert, das Beiträge in einem Genre expandiert und füllt, dessen Sinn gerade in der Authentizität der Selbstdarstellung liegt. Für diese Konstellation, in der ein System ohne Zugang zum Selbst dessen Darstellung mitverfasst, sind bestehende bildungstheoretische Kategorien der Eigenleistung, Eigenverantwortung und des Eigenausdrucks möglicherweise nicht hinreichend.

Zweitens zeigt das Deanimierungsparadox, dass die anthropologischen Voraussetzungen von Medienbildung nicht vorausgesetzt werden können. Medienbildung setzt voraus, dass ein bildsames Subjekt in ein Verhältnis zu einem Medium tritt. Wenn das Medium in der Interaktion als Subjekt erscheint, ist das Verhältnis von Subjekt und Medium nicht mehr bruchlos instrumentell erfahrbar. Zwar lassen sich Subjektivitätsprojektionen auch an Büchern oder Filmen beobachten, das Spezifische der Mensch-KI-Interaktion ist jedoch, dass das simulierte Gegenüber „zurückspricht“ und die Projektion dadurch fortlaufend bestätigt (Silvio, 2010; Maeda & Stark, 2025). Tritt GenKI im Verlauf der Interaktion als epistemische Autorität auf, verändert sich damit die Ausgangslage für die Entwicklung von Mündigkeit (Swertz, 2017). Das lernende Subjekt bildet sein Urteil nicht mehr nur am Medium, sondern in Auseinandersetzung mit einer Instanz, die selbst Wissensansprüche simuliert. Es muss entsprechend befähigt sein, die Unterscheidung der eigenen Stimme von einer simulierten Stimme zu treffen.

Drittens bieten die Reflexionsfragebogen einen empirischen Zugang zu Formaten anthropologischer Selbstverständigung. Die

Frage nach der Reflexion der eigenen Subjektwerdung ist implizit im Forschungsdesign eingearbeitet, denn die Studierenden verfassen gemeinsam mit GenKI eine Sprachbiografie und reflektieren im Anschluss unter anderem den Status, die Führung und das Vertrauen in GenKI. Die Studierenden werden nicht über KI belehrt, sondern erleben die Interaktion, den Prozess und reflektieren diese Erfahrung anschließend. Dass dabei Kategorisierungen wie weder ‚jemand‘ noch ‚etwas‘ oder andere Lebensformen entstehen, zeigt, dass das Format tatsächlich anthropologische Selbstverständigung produziert. Nicht als Anwendung vorgegebener Kategorien, sondern als deren produktive Überschreitung. Medienbildung, die solche Reflexionsprozesse ermöglichen will, muss konstruierte Kategorien selbst als verhandelbar behandeln, statt sie vorauszusetzen. Eine Medienbildung, die nur auf der Reflexionsebene ansetzt, etwa durch Aufklärung darüber, dass GenKI ‚nur‘ ein statistisches Modell ist, das nicht anthropomorphisiert werden darf, greift zu kurz, weil sie die performative Ebene der Interaktion unberührt lässt. Umgekehrt reicht eine Medienbildung, die nur auf der Interaktionsebene ansetzt, nicht aus. Die Gefahr einer unreflektierten Anthropomorphisierung auf beiden Ebenen besteht real sowohl im performativen Vollzug der Interaktion als auch in der nachträglichen Reflexion. Notwendig wäre eine Bildungspraxis, die beide Register verschränkt.

6. Fazit

Das Deanimierungsparadox ist ein Strukturmerkmal sprachlicher Interaktion, keine Fehlfunktion generativer KI. Wer in der Ich-Form über sich spricht, konstruiert ein handelndes Subjekt, auch wenn der propositionale Inhalt diesen Subjektstatus negiert wird. Wobei hier festzuhalten ist, dass es sich dabei nicht um ein Subjekt im vollen Sinne, sondern vielmehr um die konstruierte sprachliche Position eines solchen handelt. An den Grenzen der natürlichen Sprache ist es schwer möglich, als dialogisch-reaktives Gegenüber aufzutreten, ohne dabei durch die Struktur der Sprache selbst Belebtheit zu konstruieren. Diese Einsicht ist nicht allein eine diskurslinguistische Beobachtung, sondern verweist auf eine Grenze der anthropologischen Grenzziehung selbst. Die Differenz zwischen belebt und unbelebt wird auf sprachlicher Ebene durchlässig, sobald ein nicht-menschliches System in dialogischer Form spricht.

Die Fragen „Was ist der Mensch?“ und „Wann ist der Mensch ein Mensch“ werden nicht mehr nur in Bezug auf KI verhandelt, sondern mit KI und dies performativ, in jeder Interaktion. Die Grenzziehungen, die Pleßner als Differenzkriterien zwischen Mensch und Tier konzipiert hat, werden durch GenKI nicht aufgehoben, aber auf sprachlicher Ebene destabilisiert. Die Studierenden reagieren darauf nicht mit Scham, sondern mit einem Gefälle, mit einer Gleichzeitigkeit von performativer Belebung und reflexiver Distanzierung, die selbst eine Form anthropologischer Selbstver-

ständigkeit darstellt, wenngleich eine, die noch systematisch aufgegriffen werden muss.

Der Titel dieses Beitrags spricht von der Grenze, die sich selbst verwischt. Damit ist weniger gemeint, dass die Grenze zwischen Mensch und Maschine ontologisch verschwindet, als dass die sprachliche Praxis, die diese Grenze traditionell markiert hat, sie nicht mehr zuverlässig ziehen lässt. Wer dialogisch spricht, erscheint als Gegenüber. Wer in der Ich-Form negiert, bestätigt im Negieren. Die anthropologische Aufgabe besteht nicht darin, diese Grenze gegen ihre sprachliche Verwischung zu verteidigen, sondern darin, neue Register der Selbstverständigung zu entwickeln, die die Kontingenz der Grenzziehung anerkennen, ohne sie in Beliebigkeit auflösen zu müssen. Die Frage „Was ist der Mensch?“ ist unter den Bedingungen algorithmischer Medien nicht obsolet geworden, aber sie hat sich verschoben. Sie wird nicht nur von Menschen gestellt, sondern auch von Systemen sprachlich aufgeworfen, die im Akt der Verneinung ihrer Menschlichkeit genau jenen Subjektivitätseffekt erzeugen, den sie propositional bestreiten. Was diese Verschiebung für Bildungsprozesse bedeutet, lässt sich nicht abstrakt beantworten, sondern nur in der konkreten Auseinandersetzung mit dem, was geschieht, wenn Menschen und Maschinen miteinander sprechen.

Literatur

Agbon, G. (2024). *Who speaks through the machine? Generative AI as discourse and implications for management. Critical Perspectives on Accounting*, 100, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2024.102761>

Anders, G. (2019). *Die Antiquiertheit des Menschen: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*. (Bd. 1). C. H. Beck. (Originalwerk veröffentlicht 1956).

Bayanati, S., & Toivonen, I. (2019). Humans, Animals, Things and Animacy. *Open Linguistics*, 5(1), 156–170. <https://doi.org/10.1515/opli-2019-0010>

Bodden, T. (2025). »Ich bin geschlechtslos, wie Kakteen und manche Fische«: Implikationen von konstruiertem Geschlecht bei KI. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, 55(2), 407–429. <https://doi.org/10.1007/s41244-025-00382-5>

Busse, D. (1997). Das Eigene und das Fremde: Annotationen zu Funktion und Wirkung einer diskurssemantischen Grundfigur. In K. Böke, M. Jung & M. Wengeler (Hrsg.), *Die Sprache des Migrationsdiskurses: Das Reden über „Ausländer“ in Medien, Politik und Alltag*. (S. 17–35). Westdeutscher Verlag.

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Butler, J. (1993). *Bodies that Matter: On the Discursive limits of „Sex“*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203760079>

Buyl, M., Rogiers, A., Noels, S., Bied, G., Dominguez-Catena, I., Heiter, E., Johary, I., Mara, A.-C., Romero, R., Lijffijt, J., & De Bie, T. (2026). Large language models reflect the ideology of their creators. *npj Artificial Intelligence*, 2, Artikel 7. <https://doi.org/10.1038/s44387-025-00048-0>

Chen, M. Y. (2012). *Animacies: Biopolitics, Racial Mattering, and Queer Affect*. Duke University Press.

Coeckelbergh, M. (2011). You, robot: On the linguistic construction of artificial others. *AI & SOCIETY*, 26(1), 61–69. <https://doi.org/10.1007/s00146-010-0289-z>

Coeckelbergh, M., & Gunkel, D. J. (2024). ChatGPT: Deconstructing the debate and moving it forward. *AI & SOCIETY*, 39(5), 2221–2231. <https://doi.org/10.1007/s00146-023-01710-4>

Colombatto, C., & Fleming, S. M. (2024). Folk psychological attributions of consciousness to large language models. *Neuroscience of Consciousness*, 2024(1), 1–5. <https://doi.org/10.1093/nc/niae013>

Comrie, B. (1989). *Language Universals and Linguistic Typology*. Blackwell Publishing.

D'Amato, K. (2025). ChatGPT: Towards AI subjectivity. *AI & SOCIETY*, 40(3), 1627–1641. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01898-z>

Dai, J. (2024). *Beyond Personhood: Agency, Accountability, and the Limits of Anthropomorphic Ethical Analysis* (arXiv:2404.13861). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2404.13861>

Duranti, A. (2005). Agency in Language. In A. Duranti (Hrsg.), *A Companion to Linguistic Anthropology* (S. 451–473). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9780470996522.ch20>

Filipović, A., & Lamers, J. (2022). Die ethische Relevanz von KI-Diskursen. In F. Oorschot & S. Fucker (Hrsg.), *Framing KI: Narrative, Metaphern und Frames in Debatten über Künstliche Intelligenz* (Bd. 2, S. 137–154). heiBOOKS. <https://doi.org/10.11588/heibooks.1106.c15197>

Foidl, R.-C. (2026). *The Ghost in Discourse: Zur diskursiven Konstruktion von Belebtheit generativer KI* [Unveröffentlichte Masterarbeit]. Hochschule für Angewandte Wissenschaften Burgenland.

Foucault, M. (1978). *Dispositive der Macht: Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*. Merve.

Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. University of Pennsylvania Press.

Guingrich, R. E., & Graziano, M. S. A. (2024). Ascribing consciousness to artificial intelligence: Human-AI interaction and its carry-over effects on human-human interaction. *Frontiers in Psychology*, 15, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1322781>

Halliday, M. A. K., & Matthiessen, C. M. I. M. (2014). *Halliday's Introduction to Functional Grammar*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203431269>

Haslam, N. (2006). Dehumanization: An Integrative Review. *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), 252–264. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1003_4

Jörissen, B. (2015). Bildung der Dinge: Design und Subjektivation. In B. Jörissen & T. Meyer (Hrsg.), *Subjekt Medium Bildung* (S. 215–234). Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://link.springer.com/10.1007/978-3-658-06171-5>

Jörissen, B., & Marotzki, W. (2009). *Medienbildung – Eine Einführung: Theorie - Methoden - Analysen*. Julius Klinkhardt.

Lind, M. (2021). »Alexa, 3, Sprachassistentin, hat die Religion für sich entdeckt«: Die sprachliche Anthropomorphisierung von Assistenzsystemen. In M. Lind (Hrsg.), *Mensch – Tier – Maschine: Sprachliche Praktiken an und jenseits der Außengrenze des Humanen* (S. 347–370). transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839453131-015>

Lind, M. (2025). Alexa's agency: A corpus-based study on the linguistic attribution of humanlikeness to voice user interfaces. *AI & SOCIETY*, 40(6), 4619–4633. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02243-8>

Maeda, T., & Quan-Haase, A. (2024). When Human-AI Interactions Become Parasocial: Agency and Anthropomorphism in Affective Design. *The 2024 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 1068–1077. <https://doi.org/10.1145/3630106.3658956>

Maeda, T., & Stark, L. (2025). Anthropomorphism as Social Affordance: Charting the Co-Animation of Chatbots into Social "Agents". *Proceedings of the Eighth AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society (AIES 2025)*, 8(2), 1661–1673. <https://doi.org/10.1609/aies.v8i2.36664>

Meyer, T. (2015). Ein neues Sujet. In B. Jörissen & T. Meyer (Hrsg.), *Subjekt Medium Bildung* (S. 93–116). Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://link.springer.com/10.1007/978-3-658-06171-5>

Mühlhoff, R. (2025). *Künstliche Intelligenz und der neue Faschismus: Was bedeutet das alles?* Reclam.

Nass, C., Steuer, J., & Tauber, E. R. (1994). Computers are social actors. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 72–78. <https://doi.org/10.1145/191666.191703>

Nida-Rümelin, J., & Weidenfeld, N. (2018). *Digitaler Humanismus: Eine Ethik für das Zeitalter der Künstlichen Intelligenz*. Piper.

Peter, S., Riemer, K., & West, J. D. (2025). The benefits and dangers of anthropomorphic conversational agents. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 122(22), Artikel e2415898122. <https://doi.org/10.1073/pnas.2415898122>

Pleißner, H. (1928). *Die Stufen des Organischen und der Mensch: Einleitung in die philosophische Anthropologie*. Walter de Gruyter.

Reinecke, M. G., Ting, F., Savulescu, J., & Singh, I. (2025). The Double-Edged Sword of Anthropomorphism in LLMs. *Proceedings*, 114(4), Artikel 4. <https://doi.org/10.3390/proceedings2025114004>

Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge Univ. Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173438>

Shanahan, M. (2023). *Talking About Large Language Models* (arXiv:2212.03551). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2212.03551>

Silvio, T. (2010). Animation: The New Performance? *Journal of Linguistic Anthropology*, 20(2), 422–438. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2010.01078.x>

Spitzmüller, J., & Warnke, I. H. (2011). *Diskurslinguistik: Eine Einführung in Theorien und Methoden der transtextuellen Sprachanalyse*. De Gruyter.

Stark, L. (2024). Animation and Artificial Intelligence. *The 2024 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 1663–1671. <https://doi.org/10.1145/3630106.3658995>

Stoellger, P. (2022). Roboter als Ding und Un-Ding: Zur Hermeneutik der Zwischenwesen – zwischen Mensch und Maschine. In F. van Oorschot & S. Fucker (Hrsg.), *Framing KI: Narrative, Metaphern und Frames in Debatten über Künstliche Intelligenz* (Bd. 2, S. 155–176). heiBOOKS. <https://doi.org/10.11588/heibooks.1106.c15198>

Swertz, C. (2017). Medienkompetenz und digitale Bildung aus medienpädagogischer Perspektive: Bericht für das Grünbuch „Digitalisierung und Politik“ des Zukunfts- und Verfassungsausschuss des österreichischen Bundesrates. *Medienimpulse*, 1, 1–8. <https://doi.org/10.25656/01:15549>

Wengeler, M. (2007). Topos und Diskurs – Möglichkeiten und Grenzen der topologischen Analyse gesellschaftlicher Debatten. In I. H. Warnke (Hrsg.), *Diskurslinguistik nach Foucault: Theorie und Gegenstände* (S. 165–186). Walter de Gruyter.

Yamamoto, M. (1999). *Animacy and Reference: A cognitive approach to corpus linguistics*. John Benjamins Publishing Company.
<https://doi.org/10.1075/slcs.46>