

# Digital Afterlife Industry

## Soziale Präsenz durch Künstliche Intelligenz

---

Matthias Meitzler

In diesem Artikel beschäftige ich mich mit der Bedeutung digitaler Technologien für die Evokation von sozialer Präsenz nach dem Tod. Am Beispiel der sogenannten *Digital Afterlife Industry* (DAI) und der von ihr mithilfe Künstlicher Intelligenz hervorgebrachten Formen des ›digitalen Weiterlebens‹ diskutiere ich, inwieweit die soziale Präsenz der Toten durch deren virtuelle Adressierbarkeit bzw. Resonanz aufrechterhalten werden kann und welche Perspektiven sich hieraus für den (künftigen) Umgang mit Sterben, Tod und Trauer ergeben. Neben der mikrosozialen Ebene spezifischer Verlustkonstellationen wird damit auch allgemein das gesellschaftliche Verhältnis zum Lebensende in den Blick genommen. Wenngleich viele der thematisierten digitalen Anwendungen zurzeit noch an ihren Anfängen stehen und nur von relativ wenigen Personen genutzt werden, könnte der voranschreitende technologische und soziale Wandel zu neuen Beziehungsformen zwischen Lebenden und Verstorbenen führen.<sup>1</sup>

Das Bedürfnis von Menschen nach Unvergänglichkeit im Sinne einer über die physische Existenz hinausreichenden Präsenz ist sehr alt. Es kam im Laufe der Geschichte auf immer wieder andere Weise zum Ausdruck und wurde mit der Entwicklung immer wieder anderer kultureller Praktiken beantwortet. Was Menschen

---

1 Den Hintergrund meiner Untersuchungen bildet ein von 2022 bis 2024 am Internationalen Zentrum für Ethik in den Wissenschaften (IZEW) der Universität Tübingen in Kooperation mit dem Fraunhofer-Institut für Sichere Informationstechnologie (Darmstadt) durchgeführtes und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördertes interdisziplinäres Forschungsprojekt zu »Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens«. Die Studie verfolgte das Ziel, aktuelle Dienste der DAI im Hinblick auf ihre kulturellen, gesellschaftlichen, ethischen, juristischen und sicherheitstechnischen Implikationen zu reflektieren, daraus resultierende Probleme zu kennzeichnen und Handlungsoptionen für Politik und Gesellschaft zu erarbeiten. Eine umfassende Publikation liegt seit Ende 2024 vor: Ammicht Quinn, Regina et al.: Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens. Forschungsergebnisse und Gestaltungsvorschläge zum Umgang mit Avataren und Chatbots von Verstorbenen, Tübingen/Darmstadt 2024 [online verfügbar unter: <https://www.sit.fraunhofer.de/de/edilife-studie/>].

zu unterschiedlichen Zeiten taten und was sie bis heute tun, um die Toten nicht gänzlich aus dem Umfeld der Lebenden verschwinden zu lassen, hängt nicht zuletzt von den jeweils verfügbaren, sich im historischen Wandel befindlichen Kommunikationsmitteln ab.<sup>2</sup> Vom gesprochenen oder geschriebenen Wort über Höhlenmalereien, Skulpturen, Totenmasken und Porträtmalereien bis hin zu modernen Bildtechnologien zeigt sich, dass neue Medien u. a. auch neue Formen der Trauer- und Memorienkultur forciert haben.<sup>3</sup> Wie etwa anhand von Totenzetteln,<sup>4</sup> Bildern während der Trauerfeier,<sup>5</sup> auf Gräbern<sup>6</sup> oder an anderen öffentlichen und privaten Plätzen erkennbar wird, ist das zeitgenössische Totengedenken eng mit visuellen bzw. fotografischen Repräsentationsformen verknüpft. Spätestens seit den 1970er und 1980er Jahren erhielt neben der Foto- auch die Videografie flächendeckenden Einzug in die Haushalte von Privatpersonen und avancierte zum festen Bestandteil von Familiengedächtnissen.<sup>7</sup> Die foto- bzw. videografische Technik hat sich stetig weiterentwickelt und findet in den gegenwärtigen Möglichkeiten der digitalen Aufzeichnung, Speicherung, Bearbeitung und Verbreitung ihren vorläufigen Höhepunkt.

Anhand von bewegten wie unbewegten Kameraaufzeichnungen lassen sich diverse Lebenssituationen bzw. -konstellationen festhalten und langfristig »bewah-

- 
- 2 Vgl. Walter, Tony: »Communication Media and the Dead. From the Stone Age to Facebook«, in: *Mortality* 20 (2015), Heft 3, S. 215–232.
  - 3 Vgl. Benkel, Thorsten/Meitzler, Matthias: »Im Himmel – in der Cloud? Körperlose Gegenwart im virtuellen Raum«, in: *Zeitschrift für Bestattungskultur* 71 (2019), Heft 2, S. 34–37.
  - 4 Vgl. Christen, Matthias: *Die letzten Bilder. Tod, Erinnerung und Fotografie in der Zentralschweiz*, Baden 2010; Meier, Jörg: »Zur Geschichte, Form, Funktion und Sprache von Totenzetteln«, in: Christian Braun (Hg.), *Sprache des Sterbens – Sprache des Todes. Linguistische und interdisziplinäre Perspektivierungen eines zentralen Aspekts menschlichen Daseins*, Berlin 2021, S. 265–279.
  - 5 Vgl. Marks, Matthias: »Das Porträtfoto in der Trauerfeier – eine Reliquie? Bemerkungen über das dynamisch Wirksame im Zwischenreich der Bilder«, in: Thomas Klie/Jakob Kühn (Hg.), *Die Dinge, die bleiben. Reliquien im interdisziplinären Diskurs*, Bielefeld 2020, S. 141–159.
  - 6 Vgl. Benkel, Thorsten/Meitzler, Matthias: »Sterbende Blicke, lebende Bilder. Die Fotografie als Erinnerungsmedium im Todeskontext«, in: *Medien & Altern. Zeitschrift für Forschung und Praxis* 3 (2014), Heft 5, S. 41–56; Dies.: »Die Bildlichkeit des Lebensendes. Zur Dialektik der Totenfotografie«, in: Thomas Klie/Ilona Nord (Hg.), *Tod und Trauer im Netz. Mediale Kommunikationen in der Bestattungskultur*, Stuttgart 2016, S. 117–136; Meitzler, Matthias: »Der Moment ist mein. Die Evokation von Lebendigkeit durch Bildpräsenz«, in: Thomas Klie/Sieglinde Sparre (Hg.), *Erinnerungslandschaften. Friedhöfe als kulturelles Gedächtnis*, Stuttgart 2017, S. 125–144; Ders.: »Nicht-Präsenz als Gegenwärtigkeit. Die spezifische Atmosphäre bildhafter Abschiedsrituale«, in: Angelika Pofel/Michaela Pfadenhauer (Hg.), *Wissensrelationen*, Weinheim/Basel 2018, S. 861–871.
  - 7 Vgl. Heijden, Tim van der: »Hybrid Histories. Historicizing the Home Movie Dispositif«, in: Susan Aasman/Andreas Fickers/Joseph Wachelder (Hg.), *Materializing Memories. Dispositifs, Generations, Amateurs*, New York/London 2018, S. 35–50.

ren«. Ihren Betrachter:innen gewähren sie Einblicke in vergangene Ereignisse, an denen diese selbst oder andere Personen beteiligt waren. Zugleich ermöglichen viele der Bilder Begegnungen mit Menschen, die im Moment der Dokumentation noch lebendig waren, zum Zeitpunkt der Rezeption jedoch seit kürzerem oder längerem verstorben sind.<sup>8</sup> Von einem ›Sinnüberschuss‹ des Visuellen kann insofern gesprochen werden, als Rezipient:innen mit dem dargebotenen Material nicht lediglich die manifest sichtbaren Inhalte, sondern noch viele weitere Erinnerungen, Eindrücke, Empfindungen u. dgl. verknüpfen. Auch das, was nicht direkt ›im Bild‹ ist, kann mit dessen Hilfe vergegenwärtigt werden. Dies setzt wiederum voraus, dass Betrachter:innen mit den Motiven ›etwas anfangen können‹, d.h. einen spezifischen Wissensbestand aufweisen, der über das Gezeigte hinausreicht. Was genau jemand in einer Foto- oder Filmaufnahme sieht (im Sinne von: *erkennt*), und ob darin überhaupt irgendetwas gesehen wird, variiert je nach Beobachter:innenposition. Somit kann das Anschauen einer bestimmten Aufnahme bei unterschiedlichen Menschen – aber auch bei ein und derselben Person zu unterschiedlichen Zeiten – unterschiedliche Assoziationsketten entstehen lassen. Die Erzeugnisse der Kamera buchstabieren somit keine objektiven Wahrheiten aus; vielmehr ist das, was sie ›sind‹, stets das vorläufige Resultat einer interindividuell und interkontextuell divergierenden Deutungspraxis.<sup>9</sup>

Bilder, aber auch andere Artefakte, die auf die frühere Existenz eines/einer Verstorbenen verweisen, haben nicht nur einen Sinnüberschuss, sondern auch eine im Voraus schwer zu planende ›Sinnkarriere‹. Die wenigsten Schnappschussaufnahmen dürften mit der primären Absicht entstanden sein, später einmal als postmortaler Erinnerungsanker zu fungieren,<sup>10</sup> und das Wissen, dass der in seiner unzweifelhaften Vitalität abgebildete Mensch inzwischen nicht mehr am Leben ist, dürfte sich auf die Art und Weise auswirken, *wie* entsprechende Bilder betrachtet werden.<sup>11</sup> Derweil die zeitgenössische Memorialkultur kaum mehr ohne Fotos und Videos als Dokumente vergangener Lebendigkeit gedacht werden kann, kommt ihnen auch für das *Digital Afterlife* eine besondere Relevanz zu. So konstatieren Doron Altartatz und Tal Morse in ihrem 2023 erschienenen Aufsatz über die Implementierung fotografischer Bilder in neue Computertechnologien:

»Photography has long been used to document events; however, with advancements in computational technology, photography can now play an even more significant role in mourning and commemoration.[...] In contrast to classic photography's visual realism, which allows viewers to see and partially relive past events

8 Vgl. Meitzler, Matthias: Soziologie der Vergänglichkeit. Zeit, Altern, Tod und Erinnern im gesellschaftlichen Kontext, Hamburg 2011, S. 209ff.

9 Vgl. M. Meitzler: Der Moment ist mein, S. 132f.

10 Vgl. ebd., S. 131.

11 Vgl. M. Meitzler: Nicht-Präsenz als Gegenwärtigkeit, S. 865.

of deceased individuals, new augmented technologies enable the absent dead to re-appear in a virtual setting of (non) presence. Viewers can experience imaginary, non-realistic events by (re)placing deceased individuals in new scenarios that never occurred in the past. These imagined futures add an innovative dimension of temporality to photorealistic imagery.«<sup>12</sup>

Was das im Einzelnen bedeuten kann, ist Gegenstand meiner nachfolgenden Betrachtungen. Dabei werde ich u.a. aufzeigen, dass und inwiefern digital erzeugte Bilder die bisherigen Grenzen des foto- und videografisch Möglichen überschreiten, wenn sie für innovative technische Anwendungen genutzt werden.

## 1. Digitalisierung und Lebensende

Tagtäglich hinterlassen Menschen – mal gezielt, mal unwissentlich – eine Vielzahl von digitalen Spuren. Auch hierbei dürfte nur selten der Gedanke aufkommen, dass manches davon später einmal im Zeichen von Trauer und Gedenken bedeutsam werden könnte. Tatsächlich aber werden postmortale Präsenzen immer stärker von Technologien geprägt, die auf persönliche Daten im Digitalen zurückgreifen.<sup>13</sup> Schon seit einiger Zeit ist der wachsende Einfluss des Internets auf den menschlichen Kommunikationsalltag zu beobachten; ebenso finden verschiedene Formen der Auseinandersetzung mit dem Tod zunehmend online stattfinden.<sup>14</sup> Welchen Stellenwert digitale Medien für die zeitgenössische Sterbe-, Trauer- und Erinnerungskultur besitzen, wurde zuletzt vor allem während der Covid-19-Pandemie evident.<sup>15</sup> Sowohl im beruflichen wie auch im privaten Bereich forderten die zeitweiligen Kontaktbeschränkungen zu Improvisationen überwiegend digitaler Natur heraus. Videogespräche auf dem Tablet vom Hospizbett aus oder Online-Streams von Trauerfeiern ermöglichten eine Partizipation »aus der Ferne« und zeigten zugleich die Potenziale der eingesetzten Technologien für künftige Gelegenheiten ähnlicher Art.

Doch nicht erst seit Covid-19, sondern bereits seit etwa 30 Jahren ist eine stärker werdende Verschränkung computergestützter Technologien mit Trauer- und

12 Altaratz, Doron/Morse, Tal: »Digital Séance. Fabricated Encounters with the Dead«, in: *Social Sciences* 12 (2023), Heft 11, S. 1–11, hier S. 8f.

13 Vgl. Bassett, Debra: *The Creation and Inheritance of Digital Afterlives. You Only Live Twice*, Cham 2022.

14 Vgl. Gibson, Margaret/Carden, Clarissa: *Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*, Cham 2018.

15 Vgl. Frydman, Julia L./Choi, Eugene W./Lindenberger, Elizabeth C.: »Families of COVID-19 Patients say Goodbye on Video. A Structured Approach to Virtual End-of-Life Conversations«, in: *Journal of Palliative Medicine* 23 (2020), Heft 12, S. 1564–1565.

Gedenkpraktiken<sup>16</sup> zu beobachten, während diverse Online-Angebote stetig um kleinere oder größere Innovationen erweitert werden. Beispielsweise tauchten in den 1990er Jahren erstmals sogenannte virtuelle Friedhöfe auf,<sup>17</sup> die bis heute einige Weiterentwicklungen erfahren haben. Durch die Adaption bekannter sepulkral-kultureller Elemente erinnert ihre optische Gestaltung unweigerlich an das analoge Vorbild: In der digitalen Friedhofslandschaft sind elektronisch generierte Grabstätten zu finden, in denen zwar kein Leichnam ›ruht‹ (dazu weiter unten mehr), die aus Hinterbliebenensicht gleichwohl wichtige Adressen für trauer- und erinnerungsbezogene Bedürfnisse sein können. Per Mausclick lassen sich virtuelle Kerzen entzünden und die Gräber mit persönlichen Elementen (z. B. Texte, Bilder sowie Cyber-Blumen und andere ›Beigaben‹) schmücken. Mittlerweile können auch auf anderen Online-Gedenkseiten, digitalen Erinnerungsarchiven und einzeln angelegten, einer bestimmten Person gewidmeten Homepages entsprechende Inhalte platziert und geteilt werden. Manche solcher Portale ermöglichen überdies den kommunikativen Austausch mit anderen. Virtuelle Begegnungen von (einander oft zunächst unbekanntem) Trauernden, wechselseitige Trostspende und Hilfestellung bilden ebenso die Kernidee von eigenständigen digitalen Trauerforen. Diese werden z.T. von professionellen Trauerbegleiter:innen moderiert, und generell findet Trauerbegleitung heute zunehmend online statt – z. B. in Form von Chats, Videogesprächen oder speziell hierfür entwickelten Apps.

Dass das Lebensende längst auch ein Thema in Social Media ist, lässt sich zum einen daran erkennen, dass Nutzende entsprechender Plattformen miteinander über Sterben, Tod und Trauer ins Gespräch kommen und bisweilen persönliche Erlebnisse in Wort und Bild mit der Online-Community teilen.<sup>18</sup> Zum anderen

- 
- 16 Vgl. Arnold, Michael et al.: *Death and Digital Media*, Abingdon 2018; Sofka, Carla J./Noppe, Ilene C./Gilbert, Kathleen R.: *Dying, Death, and Grief in an Online Universe*, New York 2012; Stöttner, Carina: »Digitales Jenseits? Virtuelle Identität im postmortalen Stadium«, in: Thorsten Benkel/Matthias Meitzler (Hg.), *Zwischen Leben und Tod. Sozialwissenschaftliche Grenzgänge*, Wiesbaden 2018, S. 185–209.
- 17 Vgl. Geser, Hans: »Elektronische Grabstätten im Internet«, in: Kurt Imhof/Peter Schulz (Hg.), *Die Veröffentlichung des Privaten – Die Privatisierung des Öffentlichen*, Opladen 1998, S. 120–135; Offerhaus, Anke: »Begraben im Cyberspace. Virtuelle Friedhöfe als Räume mediatisierter Trauer und Erinnerung«, in: Thorsten Benkel (Hg.), *Die Zukunft des Todes. Heterotopien des Lebensendes*, Bielefeld 2016, S. 339–364; Roberts, Pamela: »The Living and the Dead. Community in the Virtual Cemetery«, in: *Omega – Journal of Death and Dying* 49 (2004), Heft 1, S. 57–76.
- 18 Vgl. Bassett, Debra: »Who Wants to Live Forever? Living, Dying and Grieving in our Digital Society«, in: *Social Sciences* 4 (2015), Heft 4, S. 1127–1139, hier S. 1130; Caduff, Corina: *Tod und Sterben öffentlich gestalten. Neue Praktiken und Diskurse in den Künsten der Gegenwart*, Paderborn 2022; Thimm, Caja/Nehls, Patrick: »Sharing Grief and Mourning on Instagram. Digital Patterns of Family Memories«, in: *Communications. The European Journal of Communication Research* 42 (2017), Heft 3, S. 327–349.

wird dieser Zusammenhang spätestens dann deutlich, wenn ein User verstirbt und ein lebzeitig angelegtes, mit mal mehr, mal weniger persönlichen Informationen gespicktes Profil zurücklässt.<sup>19</sup> Nicht selten kommt es vor, dass andere Mitglieder des Netzwerks die betreffende Seite weiterhin – und vielleicht sogar häufiger denn je – aufrufen und auf diesem Weg Kontakt zu der verstorbenen Person suchen.<sup>20</sup> Statt die gespeicherten Inhalte lediglich zu rezipieren, eignen sich manche Besucher:innen diesen Ort emotional an, indem sie ihrerseits Content in Form von (mithin direkt an die Toten gerichteten) Textbotschaften, Bildern, Videos oder Verlinkungen hinterlassen.<sup>21</sup> »They do this not because they expect the dead to respond. But they know *others* will. The deceased's wall becomes a space where collective practices of grieving and remembrance play out in real time.«<sup>22</sup> Obschon es nicht zu den ursprünglichen Intentionen ihrer Provider gehört haben dürfte, sind Social Media-Plattformen damit inzwischen auch zu virtuellen Zielorten von Trauer und Gedenken geworden.<sup>23</sup>

- 
- 19 Wie Angehörige mit den verwaisten Profilen ihrer Verstorbenen verfahren, steht ihnen prinzipiell offen. So ist es einerseits möglich, die Seite (unter Vorlage der Sterbeurkunde) löschen zu lassen, andererseits können die dort versammelten Kommunikationsaktivitäten auch bewusst konserviert werden. So bietet z. B. *Facebook* an, die Profile Verstorbener in einen »Memorialized Account« umzuwandeln und ggf. sogenannte »Look-Back«-Videos zu erstellen, in denen auf vergangene Aktivitäten in diesem Netzwerk zurückgeblickt wird. Die Seite kann aber auch ohne »offizielle« Umwidmung von anderen weiter genutzt werden, als handele es sich schlichtweg um das Profil einer lebenden Person. Dass die postmortale »Karriere« von Social Media-Repräsentationen sehr unterschiedlich ausfallen kann und nicht zuletzt von den Interessen der Nachwelt abhängt, zeigen wiederum solche zuweilen als »Geisterprofile« bezeichneten Seiten, die weder von anderen aufgerufen noch vom Netzwerkbetreiber gelöscht werden – da es niemanden gibt, der die Löschung in die Wege leitet.
- 20 Vgl. Irwin, Melissa D.: »Mourning 2.0. Continuing Bonds between the Living and the Dead on Facebook – Continuing Bonds in Cyberspace«, in: Dennis Klass/Edith M. Steffen (Hg.), *Continuing Bonds in Bereavement. New Directions of Research and Practise*, New York 2018, S. 317–329; Pennington, Natalie: »You don't De-Friend the Dead. An Analysis of Grief Communication by College Students through Facebook Profiles«, in: *Death Studies* 37 (2013), Heft 7, S. 617–635.
- 21 Vgl. Brubaker, Jed/Hayes, Gillian/Dourish, Peter: »Beyond the Grave. Facebook as a Site for the Expansion of Death and Mourning«, in: *Information Society* 29 (2013), Heft 3, S. 152–163; Kasket, Elaine: »Continuing Bonds in the Age of Social Networking. Facebook as a Modern-Day Medium«, in: *Bereavement Care* 31 (2012), Heft 2, S. 62–69; Luthe, Swantje: »Trauerarbeit online. Facebook als Generator für Erinnerungen«, in: Ilona Nord/Thomas Klie (Hg.), *Tod und Trauer im Netz. Mediale Kommunikationen in der Bestattungskultur*, Stuttgart 2016, S. 63–74.
- 22 Krueger, Joel/Osler, Lucy: »Communicating with the Dead Online. Chatbots and Continuing Bonds«, in: *Journal of Consciousness Studies* 29 (2022), S. 222–252, hier S. 223.
- 23 Vgl. Moore, Jensen et al.: »Social Media Mourning. Using Grounded Theory to Explore how People Grieve on Social Networking Sites«, in: *Omega – Journal of Death and Dying* 79 (2019), Heft 3, S. 231–259.

Ein anderes Beispiel bietet die Videoplattform *Youtube*: Gibt man in der dortigen Suchleiste einen beliebigen Vornamen ein und setzt das Akronym »RIP« dahinter, so gelangt man mit hoher Wahrscheinlichkeit auf ein Video zum Gedenken an einen (meist jung) verstorbenen Menschen, der diesen Namen trägt. Der Aufbau solcher Zusammenstellungen folgt überwiegend einem typischen Muster mit wiederkehrenden Komponenten: Begleitet von üblicherweise elegischer Musik werden Bilder und z.T. Videoausschnitte aneinandergereiht und gelegentlich durch Texteinblendungen (meist an die Toten gerichtete Botschaften) unterbrochen. Inhaltlich steht die Trauer um den Verlust und die Erinnerung an das zu Ende gegangene Leben im Vordergrund.<sup>24</sup> Rezipient:innen – manchmal sind es Angehörige aus dem direkten sozialen Umfeld der Videoprotagonist:innen, noch häufiger jedoch fremde Personen – können, sofern nicht anders eingestellt, das Gesehene kommentieren.<sup>25</sup>

Ferner gibt es inzwischen auch simulierte Erinnerungsräume, die über Smartphone, Laptop, Tablet oder mittels Virtual Reality-Brille »betreten« werden können und in denen man unterschiedlichen Repräsentationsformen Verstorbener (z.B. Bilder, Texte, Sprachnachrichten u. dgl.) begegnen kann. Die digitale Trauerkultur beinhaltet somit auch immersive Erfahrungen im Sinne eines Eintauchens in virtuelle Welten, in denen bestimmte Gegenstände und mithin auch Personen eine dreidimensionale Gestalt erhalten – und Anwender:innen das Gefühl einer noch »realistischeren« physischen Präsenz vermittelt bekommen.

Die Inanspruchnahme digitaler Medien stellt sich vor diesem Hintergrund als ein Weg dar, vermissten Menschen (und mithin auch Tieren)<sup>26</sup> eine über ihren Tod hinausreichende Präsenz zuzuschreiben. Wie die angeführten Kontexte offenbaren, bedeutet Digitalisierung hierbei nicht selten auch: *Veröffentlichung*. Zwar können Nutzer:innen, die solche Internetauftritte gestalten, in der Regel wählen, ob nur bestimmten Akteuren Zugang (über ein Passwort) gewährt werden soll; grundsätzlich ist es jedoch möglich, persönliche Erinnerungen und Empfindungen mit einer

24 Vereinzelt finden sich in diesem Zusammenhang auch solche Filme, die nicht lediglich emotionale Reaktionen auf einen zurückliegenden Verlust sowie Erinnerungen an das Leben eines geliebten Menschen thematisieren, sondern in denen der Todesmoment als solcher (üblicherweise in einem Bett, nach längerer Krankheit) bzw. der ihm vorausgehende Sterbelauf dokumentiert wird. Zu den (psycho-)sozialen Implikationen, die sich hinter der gezielten Veröffentlichung eines ansonsten als äußerst intim verstandenen Geschehens verbergen, siehe Benkel, Thorsten: »Gedächtnis – Medien – Rituale. Postmortale Erinnerungs(re)konstruktion im Internet«, in: Gerd Sebald/Marie-Kristin Döbler (Hg.), (Digitale) Medien und soziale Gedächtnisse, Wiesbaden, S. 169–196.

25 Vgl. Meitzler, Matthias: »Wandel der Sterbe-, Bestattungs- und Trauerkultur«, in: Regina Ammicht Quinn et al., Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens. Forschungsergebnisse und Gestaltungsvorschläge zum Umgang mit Avataren und Chatbots von Verstorbenen, Tübingen/Darmstadt 2024, S. 12–21, hier S. 19.

26 Vgl. Eason, Fenella: »Forever in our Hearts« Online. Virtual Deathscapes Maintain Companion Animal Presence«, in: Omega – Journal of Death and Dying 84 (2021), Heft 1, S. 212–227.

lokal entgrenzten Öffentlichkeit zu teilen. Die herkömmlichen, d.h. analogen Wege der öffentlichen Markierung eines Trauerfalls, etwa das Abdrucken einer Todesanzeige in der Zeitung, werden durch das Internet schon im Hinblick auf ihre potenzielle Reichweite bisweilen deutlich überboten. Die weit verbreitete These, wonach Trauer und Verlust in der modernen Gesellschaft eine hochgradig private Angelegenheit darstellen,<sup>27</sup> erhält angesichts der genannten Beispiele ein bemerkenswertes Gegengewicht.

Auch wenn traditionelle Rituale und Orte wie etwa das Friedhofsgrab keineswegs irrelevant geworden sind, ist seit geraumer Zeit ein gewisser Trend zur *Delokalisierung* erkennbar. Der Begriff wird in diesem Zusammenhang verstanden als Loslösung von Trauer, Erinnerung und postmortalen Präsenz von vormaligen konventionellen räumlichen Fixierungen. Dass in einer mobilen Gesellschaft auch der Umgang mit derartigen Angelegenheiten mobil geworden ist, lässt sich u.a. am Relevanzgewinn alternativer Ritualformen und räumlicher Arrangements ablesen. Die heutigen Möglichkeiten der internetgestützten Kommunikation tragen zu dieser Entwicklung bei, weshalb die Sicherung des sozialen Fortlebens von Verstorbenen verstärkt unter Rückgriff auf digitale Technologien erfolgt. Dabei nimmt nicht allein die Bindung an feste Räumlichkeiten ab, sondern auch der Stellenwert des toten Körpers als vormaliges Zentrum der rituellen Verabschiedung und Verlustbewältigung.<sup>28</sup> Im Unterschied zu früheren Zeiten, als z.B. Leichenaufbahrungen noch wesentlich verbreiteter waren, spielt sein weiterer Weg für die Generierung postmortalen sozialer Präsenz eine nur mehr untergeordnete Rolle.<sup>29</sup> In der digital ver-

27 Vgl. Feldmann, Klaus: *Tod und Gesellschaft. Sozialwissenschaftliche Thanatologie im Überblick*, Wiesbaden 2010, S. 69.

28 Vgl. Benkel, Thorsten: »Dynamiken der Delokalisierung. Körper, Tod und Digitalität«, in: Dorothee Arnold-Krüger/Sven Schwabe (Hg.), *Sterbebilder. Vorstellungen und Konzepte im Wandel*, Stuttgart 2023, S. 87–107.

29 Diesbezüglich gibt es – je nachdem, wie weit man den Leichenbegriff fasst (vgl. Meitzler, Matthias: »Vom Anfang und Ende der Leiche«, in: Thorsten Benkel/Matthias Meitzler, *Körper – Kultur – Konflikt. Studien zur Thanatosoziologie*, Baden-Baden 2022, S. 121–151) – auch in westlichen Gesellschaften Ausnahmen. Dazu gehört etwa die häusliche Verbringung von Kremationsasche (vgl. Meitzler, Matthias: »Ich will jetzt Mutters Asche!« Aushandlung, Aneignung und Autonomie am Beispiel kontroverser Gegenständlichkeit«, in: Thomas Klie/Jakob Kühn [Hg.], *Die Dinge, die bleiben. Reliquien im interdisziplinären Diskurs*, Bielefeld 2020, S. 175–197). Manche Menschen entscheiden sich dazu, die Urne einer verstorbenen Person nicht wie üblich auf dem Friedhof beisetzen zu lassen, sondern präferieren andere Handhabungen wie z.B. die Verstreuung der Asche an besonderen Orten – oder eben deren Aufbewahrung in der eigenen Wohnumgebung. Anders als in vielen anderen Ländern sind diese Praktiken in Deutschland aufgrund der geltenden Friedhofspflicht verboten. Von wenigen legalen Alternativen abgesehen, müssen die körperlichen Überreste der Toten, worunter auch Kremationsasche fällt, auf einer als Friedhof gewidmeten Fläche beigesetzt werden. Mithilfe kooperationswilliger Bestatter:innen sowie einiger Umwege, die über das benachbarte Ausland führen (z.B. Schweiz, Niederlande, Tschechien), ist es jedoch auch hierzulande

netzten Welt spiegelt sich dies insofern wider, als die Online-Kommunikation zwar einerseits wahrnehmende und handlungsfähige menschliche Leiber voraussetzt, jedoch andererseits ohne deren physisch-räumliche Kopräsenz auskommt.

Während die am Begräbnisort auf dem Friedhof vollzogenen Rituale der Trauer und des Gedenkens just dort stattfinden, wo die physischen Überreste eines geliebten Menschen aufbewahrt, aber zugleich unsichtbar gemacht werden, sind die virtuellen Reminiszenzen von dieser ohnehin *marginalisierten Materialität*<sup>30</sup> entkoppelt: »Parallel zur körperlichen Ruhestätte der Verstorbenen entsteht somit eine alternative Referenzadresse für ›immaterielle‹ Trauerhandlungen.«<sup>31</sup> Die Körperlichkeit der im Internet betrauten Toten kommt somit gerade nicht in Gestalt ihrer Leichen zum Ausdruck, vielmehr erhält ihr als *lebendig* erinnertes bzw. inszenier-

---

möglich, sich die Asche aushändigen zu lassen und über ihre weitere Zukunft autonom zu entscheiden. Aus qualitativen Interviews mit Personen, die dementsprechend vorgegangen sind, wird ersichtlich, dass die Asche ihrer Verstorbenen für sie oft nicht bloß ein symbolisches Andenken unter mehreren ist. Stattdessen kommt ihr eine eigene Qualität zu, indem sie ein Gefühl der fortgesetzten Gegenwart des betreffenden Individuums schafft (dazu ausführlich Benkel, Thorsten/Meitzler, Matthias/Preuß, Dirk: *Autonomie der Trauer. Zur Ambivalenz des sozialen Wandels*, Baden-Baden 2019). Eine weitere, wenn auch noch abstraktere Form der körperlichen Präsenz von Verstorbenen im privaten Umfeld ist der Erwerb eines oder mehrerer aus Kremationsasche gefertigter Edelsteine. Ihre Produktion ist in Deutschland einerseits aufgrund des Verbots der dafür notwendigen Ascheiteilung, andererseits wegen der besagten Friedhofspflicht untersagt; ein auf diese Dienstleistung spezialisiertes Unternehmen befindet sich in der Schweiz und bedient von dort aus den deutschen Markt. Ähnlich wie bei der ›unbearbeiteten‹ Totenasche attestieren einige Besitzer:innen ihrem ›Aschejuwel‹ – das sie nicht selten als Bestandteil eines Rings oder einer Halskette am Körper tragen – eine zentrale Bedeutung bei der Generierung von sozialer Präsenz. Hinterbliebene, die in diesem Kontext befragt wurden, berichten bisweilen davon, mit dem Edelstein zu sprechen (vgl. Benkel, Thorsten/Klie, Thomas/Meitzler, Matthias: *Der Glanz des Lebens. Aschediamant und Erinnerungskörper*, Göttingen 2019). Ob Urne im Wohnzimmer oder Diamant am Finger: Um rituelle Relevanz erlangen und als ›Präsenzgenerator‹ wirksam werden zu können, kehrt die Leiche nicht ›als solche‹ in den Kreis der Lebenden zurück, sondern durchläuft zunächst einen hierfür erforderlichen Transformationsprozess. Obgleich der Körper der verstorbenen Person die Ausgangsbasis bildet und diese spezifische Verquickung von *Materialität und Präsenz* ermöglicht (vgl. Benkel, Thorsten/Meitzler, Matthias [Hg.]: *Materialität und Präsenz. Objekthafte Verwirklichungen des Sozialen*, Frankfurt a.M./New York 2026), dürfen ihm die aufbewahrten ›Privatreliquien‹ in optischer und zumal in olfaktorischer Hinsicht nicht zu ähnlich sein.

30 Vgl. Benkel, Thorsten/Meitzler, Matthias: »Die Transformierbarkeit des Körpers. Vom gänglichen Leib zur beständigen Materialität«, in: Claudia Benthien/Antje Schmidt/Christian Wobbeler (Hg.), *Vanitas und Gesellschaft*, Berlin/Boston, S. 83–103, hier S. 100; Dies.: »Materiality and the Body. Explorations at the End of Life«, in: *Mortality* 24 (2019), Heft 2, S. 231–246.

31 T. Benkel/T. Klie/M. Meitzler: *Der Glanz des Lebens*, S. 17.

ter Körper ein digitales Pendant.<sup>32</sup> Im Unterschied dazu haben analoge Friedhöfe ihre Existenz gerade dem Umstand zu verdanken, dass man im Augenblick seines Ablebens nicht einfach spurlos verschwinden, sondern ein materielles Substrat namens Leiche hinterlassen, welches die Weiterlebenden zum Handeln auffordert: Im Zuge der etablierten Verwaltungsprozeduren wird diesen Körpern innerhalb eines bestimmten, in aller Regel überschaubaren Zeitraums ihre wahrnehmbare Präsenz dauerhaft entzogen, indem sie üblicherweise – mal direkt, inzwischen aber mehrheitlich über den Umweg des Krematoriums – auf einen Friedhof gebracht werden, wo sie die nächsten (mindestens 15) Jahre verborgen unter der Erde bzw. hinter einer Urnenwand verbleiben. Auch wenn die ›Anwesenheit‹ (bei gleichzeitiger visueller Abwesenheit) der Leiche für Friedhöfe konstitutiv ist und es letztere ohne erstere nicht gäbe, sind diese Orte nicht lediglich Beisetzungsstätten, sondern sie erfüllen darüber hinaus noch einige weitere wichtige Funktionen. Diese realisieren sich gerade nicht unter, sondern *über* der Erdoberfläche, wo Menschen Verschiedenes mit- bzw. für- (und selten gegen--)einander tun. Es sind jene Aktivitäten, die in der (bemerkenswerterweise erst jüngeren) Vergangenheit vermehrt soziologisches Interesse geweckt haben.<sup>33</sup>

Trotz des oben angesprochenen Trends zur Delokalisierung sind Friedhöfe als Stätte der Trauer- und Verlustverarbeitung, der Reflexion über vergangene Leben u. dgl. somit weiterhin von Bedeutung. Wie zahlreiche Grabanlagen eindrucksvoll veranschaulichen, werden Verstorbene hier eben nicht in Referenz auf ihr Totsein und ihre sterblichen Überreste, sondern in ihrer einstigen Lebendigkeit erinnert.<sup>34</sup> Dies belegt insbesondere der Einbezug von Fotografien, die, von wenigen Ausnahmen abgesehen,<sup>35</sup> keine toten, sondern überaus vitale Körper abbilden. Hierin liegt die wohl deutlichste Parallele zwischen dem analogen und dem digitalen Friedhof. Dass Letzterer nicht auf das Vorhandensein von Leichen und deren Beisetzungsnotwendigkeit angewiesen ist – und es somit, zumindest theoretisch, virtuelle Gräber auch für lebende Personen geben könnte<sup>36</sup> – zeigt umso mehr, dass sich die Institution Friedhof im Allgemeinen nicht auf ihre Rolle als ›Leichenlager‹ reduzieren lässt,

32 Siehe hierzu die analytische Unterscheidung zwischen den *zwei Körpern der Toten* bei T. Benkel/M. Meitzler: Die Transformierbarkeit des Körpers, S. 87ff.

33 Vgl. Benkel, Thorsten: Die Verwaltung des Todes. Annäherungen an eine Soziologie des Friedhofs, Berlin<sup>2</sup> 2013; Ders./Meitzler, Matthias: Sinnbilder und Abschiedsgesten. Soziale Elemente der Bestattungskultur, Hamburg 2013.

34 Vgl. Meitzler, Matthias: »Postexistenzielle Existenzbastelei«, in: Thorsten Benkel (Hg.), Die Zukunft des Todes. Heterotopien des Lebensendes, Bielefeld 2016.

35 Zur Kulturtechnik der sogenannten *Post-mortem-Fotografie*, die z.T. auch manchem Friedhof, insbesondere an Kindergräbern zu finden ist, siehe u.a. M. Meitzler: Der Moment ist mein, S. 868f.; Ders.: Norbert Elias und der Tod. Eine empirische Überprüfung, Wiesbaden 2021, S. 47f.

36 Vgl. T. Benkel: Dynamiken der Delokalisierung, S. 90.

sondern ihre Relevanz auch und vor allem für die Trauer- und Gedenkkultur *jenseits des toten Körpers* erhält.

Im Vergleich zur physischen Beisetzungsstätte, bei der die irreversible Verortung des Leichnams zugleich eine gewisse ›Immobilität‹ der Besucher:innen erfordert – was in einer von räumlicher Mobilität geprägten Gesellschaft durchaus problematisch werden kann –, sind die virtuellen Abbilder indes zeit- und ortsunabhängig aufrufbar. Zudem lassen sie sich permanent und relativ unkompliziert, d.h. unter Aufbringung geringer zeitlicher und monetärer Kosten, gemäß je aktueller Befindlichkeit verändern bzw. mit neuem digitalem Material versehen. Das konkrete Design des digitalen Andenkens liegt dabei nicht lediglich in den Händen der engsten Familienangehörigen (wie beim analogen Grab üblich), sondern steht gerade auch Menschen aus dem weiteren sozialen Umfeld (vor allem dem Freundeskreis) zu.<sup>37</sup>

## 2. Funktionsweisen und Anwendungsgebiete des digitalen Weiterlebens

Noch einen Schritt weiter als die bisher genannten Angebote gehen solche Dienste, die sich unter dem Label der *Digital Afterlife Industry* (DAI) versammeln – eines gegenwärtig vor allem im englischsprachigen bzw. ostasiatischen Raum lokalisierten Wachstumsmarktes der Digitalwirtschaft.<sup>38</sup> Folgt man den Versprechungen mancher Start-ups, so können Nutzer:innen künftig nicht bloß auf gespeicherte Online-Aktivitäten Verstorbener zurückgreifen und Gedenkseiten gestalten, sondern gewissermaßen in einen ›Dialog‹ mit den digitalen Repräsentationen der Toten treten. Im Unterschied zu herkömmlichen Formaten (z. B. Briefe, Foto- und Videografie), bei denen man die immer gleichen Worte einer Person liest bzw. hört oder ihre immer gleichen Körperpositionierungen sieht, ohne dabei ein Gefühl der reziproken Beziehung durch Feedback auf eigene Äußerungen zu erhalten,<sup>39</sup> soll nun

37 Dass ›online‹ und ›offline‹ bzw. ›materiell‹ und ›immateriell‹ bei all dem längst keine klar voneinander trennbaren Sphären mehr sind, sondern zunehmend als miteinander verschränkt gedacht werden müssen, zeigen u. a. (analoge) Grabsteine oder Gedenktafeln, auf denen ein QR-Code angebracht ist. Scannt man diesen mit dem Smartphone ein, gelangt man für gewöhnlich zu einem Online-Auftritt der verstorbenen Person mit weiterführenden Inhalten. Vgl. Gotved, Stine: »Privacy with Public Access. Digital Memorials on Quick Response Codes«, in: *Information, Communication & Society* 18 (2015), Heft 3, S. 269–280; Nord, Ilona: »Der QR-Code. Mixed Realities oder zur Korrespondenz von kulturellem und kommunikativem Gedächtnis in digitalisierten Bestattungskulturen«, in: Thomas Klie/Ilona Nord (Hg.), *Tod und Trauer im Netz. Mediale Kommunikationen in der Bestattungskultur*, Stuttgart 2016, S. 19–35.

38 Vgl. Savin-Baden, Maggi: *Digital Afterlife and the Spiritual Realm*, Boca Raton 2022; Sisto, Davide: *Online Afterlives. Immortality, Memory, and Grief in Digital Culture*, Cambridge (Massachusetts) 2020.

39 Vgl. M. Meitzler: *Soziologie der Vergänglichkeit*, S. 234.

ein ›virtuelles Alter Ego‹ in neuen Situationen auf neue Kommunikationsimpulse reagieren können und seinerseits im Stande sein, neuen Output in Form von geschriebener bzw. gesprochener Sprache zu kreieren. Demzufolge könnte das digitale ›Gegenüber‹ Unterhaltungen führen, Geschichten erzählen, Ratschläge erteilen oder gemeinsame Erinnerungen hervorrufen – ganz so, als handle es sich tatsächlich um die verstorbene Person. Durch diese Art der »fingierten Zweisamkeit«<sup>40</sup> soll »an interactive space« ermöglicht werden, »that goes beyond mere memory«.<sup>41</sup> Statt die Reaktion eines nicht länger leibhaftig existenten Anderen lediglich zu imaginieren – ›Was würde er/sie dazu sagen, wenn er/sie noch hier wäre?‹ – erhält man eine zum eigenen Gesprächsimpuls passende Rückmeldung. Das elektronische Pendant drückt sich dabei so aus, wie der zu repräsentierende Mensch es täte, wäre er noch physisch lebendig. Dabei werden vor allem persönlichkeitskennzeichnende Merkmale berücksichtigt: etwa eine konkrete weltanschauliche Haltung oder politische Einstellung, spezifische Werte und Überzeugungen, ein typischer Humor, bestimmte Geschmackspräferenzen, Hobbys u.v.m.

Um all dies zu realisieren, werden das frühere Kommunikationsverhalten der Toten, sich darin manifestierende Charaktereigenschaften und mithin auch ihre einstige äußere Erscheinung möglichst detailgenau simuliert. Hierfür braucht es zunächst große Mengen personenbezogener, lebzeitig hinterlassener und digital archivierter Daten – etwa schriftliche Selbstauskünfte in Form von Social Media-Postings, E-Mails, Messengerverläufen, Kalendereinträgen, aber auch Fotos, Videos, Sprachnachrichten und andere persönliche Dokumente gehören dazu. Mithilfe von Künstlicher Intelligenz (KI), also von solchen Technologien, die menschliche Fähigkeiten wie logisches Denken, Lernen aus Erfahrung, Planen und Kreativität imitieren, lassen sich diese ›Verhaltensdaten‹ auslesen und hinsichtlich wiederkehrender Muster automatisiert aufbereiten. Indem das System mit den Daten der Verstorbenen trainiert wird, entsteht eine Art ›virtuelles Abbild‹ ihrer selbst. Wie überzeugend es seinem ›analogen Original‹ nachempfunden sein kann, hängt zum einen von der Qualität der Trainingsdaten und zum anderen vom technischen Fortschritt ab.

Auch wenn die zuvor eingespeisten Informationen aus der *Vergangenheit* stammen, werden durch die KI hieraus stets neue Äußerungen in der *Gegenwart* geschaffen. Je mehr Informationen dem System nicht nur über die verstorbene Person, sondern auch über die Anwender:innen vorliegen, desto persönlicher können die Unterhaltungen geführt werden. Dabei liegt eine gewisse Ambivalenz aus Vertraut-

---

40 Seibel, Constanze: »Tod im Leben – Leben im Tod. Paradoxien des gesellschaftlichen Miteinanders«, in: Thorsten Benkel/Matthias Meitzler (Hg.), *Zwischen Leben und Tod. Sozialwissenschaftliche Grenzgänge*, Wiesbaden 2018, S. 161–184, hier S. 182.

41 J. Krueger/L. Osler: *Communing with the Dead Online*, S. 239; vgl. M. Meitzler: *Wandel der Sterbe-, Bestattungs- und Trauerkultur*, S. 19.

heit und Überraschung vor: Einerseits geht es darum, die unverwechselbare Persönlichkeit der Verstorbenen in ihrer digitalen Performanz wiederzuerkennen, andererseits weiß man aufgrund der schwer zu durchschauenden Selektions- und Konstruktionsprinzipien des Algorithmus im Vorfeld nie genau, wie der/die (oder das?) »Andere« reagieren bzw. was er/sie (oder es?) in einer *zukünftigen* Situation artikulieren wird.<sup>42</sup>

Hinsichtlich der konversationsfähigen KI-Systeme wird meist von *Chatbots* oder *Avataren* gesprochen. Während Chatbots darauf ausgelegt sind, textbasierte Gespräche zu führen, treten Avatare nicht nur schriftlich, sondern auch optisch in Erscheinung. Sie erhalten also virtuelle Körper, die sich – unter Rückgriff auf zuvor eingegebene Informationen – bewegen können. Dabei kommen u.a. Technologien zum Einsatz, die aus dem *Deepfake*-Diskurs<sup>43</sup> bekannt sind, d.h. es werden mithilfe von KI Modifikationen am originären Foto- und Videomaterial vorgenommen. Manche Avatare sind außerdem zu auditiven Äußerungen in der Lage, indem aus vorhandenen Tonaufzeichnungen die Stimme einer Person synthetisiert bzw. imitiert wird. Wenngleich zwischen Chatbots und Avataren schon im Hinblick auf ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu unterscheiden ist und beide Anwendungen ihrerseits, je nach Zweck ihres Einsatzes, nochmals in weitere Unterformen zu differenzieren wären, spreche ich nachfolgend bei sämtlichen KI-basierten Repräsentationen Verstorbener der Einfachheit halber nur von Avataren.

Die Idee eines so verstandenen digitalen Weiterlebens wird von folgenden Prämissen getragen: (1) Was Menschen für andere Menschen sind und waren, offenbart sich vor allem in ihrem Kommunikationsverhalten. (2) Letzteres lässt sich aus hinterlassenen digitalen Datenspuren rekonstruieren und anhand von Algorithmen simulieren. (3) Auf diese Weise kann die Persönlichkeit über das physische Ende hinaus erhalten bleiben – und weiterhin zur Entfaltung von sozialer Präsenz beitragen. (4) Wenn die soziale Präsenz eines Menschen nicht vollends in seiner physisch-biologischen Existenz aufgeht, dann besteht die Aussicht darauf, »[that] there is something *after* mortality, something that succeeds death and that death is therefore no longer the last sentence.«<sup>44</sup>

Technologien des Digital Afterlife kommen derzeit in unterschiedlichen Gebieten zur Anwendung. Im Mittelpunkt dieses Beitrages soll der Privatbereich stehen, der sowohl den Verlust nahestehender Angehöriger als auch die Aussicht auf das

42 Siehe hierzu den Begriff der *Kontingenz* für die zwischenmenschliche Kommunikation bei Luhmann, Niklas: *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt a.M. 1987.

43 Vgl. Pawelec, Maria/Bieß, Cora: *Deepfakes. Technikfolgen und Regulierungsfragen aus ethischer und sozialwissenschaftlicher Perspektive*, Baden-Baden 2021; Silbey, Jessica/Hartzog, Woodrow: »The Upside of Deep Fakes«, in: *Maryland Law Review* 78 (2019), Heft 4, S. 960–966.

44 Jacobsen, Michael H.: »Towards a Postmortal Society. Paving the Pathway for a Sociology of Immortality«, in: Ders. (Hg.), *Postmortal Society. Towards a Sociology of Immortality*, London 2017, S. 1–18, hier S. 9 (Herv. i. Orig.).

eigene Lebensende umfasst. Zuvor möchte ich jedoch kurz auf darüber hinausgehende Kontexte blicken. Einer davon ist die *Populärkultur*. So konnten bereits einige Musiker wie Michael Jackson, Tupac Shakur oder Elvis Presley dank entsprechender Repräsentationstechnologien ihr postmortales Bühnencomeback feiern.<sup>45</sup> Mehr als ein halbes Jahrhundert nach ihrer Trennung brachten die *Beatles* Ende 2023 einen neuen Song auf den Markt, in dem neben den Gitarrenklängen des im Jahr 2001 verstorbenen George Harrison auch der 1980 ums Leben gekommene John Lennon unter Mitwirkung von KI stimmlich vertreten ist.<sup>46</sup> Nach der Studioaufnahme äußerte sich das (noch lebende!) Bandmitglied Ringo Starr über Lennons KI-Präsenz wie folgt: »Noch dichter an das Gefühl, ihn wieder bei uns im Raum zu haben, werden wir niemals kommen. Allein deshalb war das wahnsinnig emotional für uns alle. Es war wirklich so, als ob John wieder bei uns wäre – echt verrückt.«<sup>47</sup> Aber auch die schwedische Popband *Abba*, deren Mitglieder allesamt noch unter den Lebenden weilen, verband ihre Reunion im Jahr 2021 mit der Generierung von Avataren ihres jüngeren Selbst. Diese können die Bandmitglieder schon jetzt bei Bühnenauftritten »vertreten« und stehen für künftige Konzerte – unabhängig von der körperlichen Verfassung ihrer Originale – weiterhin zur Verfügung.<sup>48</sup>

Ähnliche Entwicklungen zeichnen sich innerhalb der Filmindustrie ab, wo (verstorbene) Schauspieler:innen nicht mehr ausschließlich von analogen, sondern zunehmend auch von digitalen Doubles repräsentiert bzw. ersetzt werden.<sup>49</sup> Abgesehen von offensichtlich ökonomischen Erwägungen – mit eigentlich nicht mehr verfügbaren Filmikonen lässt sich nach wie vor Geld verdienen – ist damit die aus Zuschauer:innensicht attraktive Aussicht verbunden, beliebte Schauspieler:innen (bzw. deren Replikat) auch lange nach deren Karriere- bzw. Lebensende in neuen Filmen und Rollen sehen zu können. Hier sind die technischen Mittel, die u.a. auch die digitale Verjüngung oder sonstige künstliche Körpermodulationen beinhalten,

- 
- 45 Vgl. z.B. Urban, Elisabeth: Der »König des Rock 'n' Roll« ist zurück. KI bringt Elvis als Hologramm auf die Bühne (05.01.2024), <https://de.newsner.com/musik/elvis-wird-fuer-tv-show-wieder-zum-leben-erweckt-taueschend-echtes-hologramm-sorgt-fuer-wirbel/vom-03.12.2024>.
- 46 Vgl. Deutschlandfunk Kultur: Beatles und KI. Revolution der Popmusik oder Wiederauferstehung von Toten? (02.11.2023), <https://www.deutschlandfunkkultur.de/beatles-letzter-song-john-lennon-ki-kommentar-100.html#beatles-song-vom-03.12.2024>.
- 47 Zit. nach Kuhn, Thomas: »Wie KI die Beatles wieder auferstehen lässt«, in: WirtschaftsWoche (02.11.2023), <https://www.wiwo.de/technologie/digitale-welt/neuer-beatles-song-wie-ki-die-beatles-wieder-auferstehen-laesst/29477002.html-vom-03.12.2024>.
- 48 Vgl. Groeger, Wio: »Abba als Hologramme in London. Vorsicht, die Abbatore kommen«, in: TAZ (25.07.2023), <https://taz.de/Abba-als-Hologramme-in-London!/5946278/vom-03.12.2024>.
- 49 Vgl. Leffer, Lauren: »Ersetzt künstliche Intelligenz bald Schauspieler?«, in: Spektrum Wissenschaft (03.08.2023), <https://www.spektrum.de/news/ersetzt-kuenstliche-intelligenz-bald-schauspieler/2166312-vom-03.12.2024>.

noch lange nicht an ihre Grenzen gelangt. Angesichts der heutigen und künftigen Möglichkeiten von KI wird es spannend sein, zu beobachten, welche langfristigen Auswirkungen sich hieraus für die Schauspielbranche – insbesondere mit Blick auf die Ersetzbarkeit realer Personen – ergeben.

Neben Musiker:innen und Schauspieler:innen erhalten auch andere Personen des öffentlichen Lebens durch die künstliche (Re-)Konstruktion bestimmter Erzeugnisse eine digitale Fortexistenz. Eines von mehreren Beispielen betrifft eine Rede des früheren US-Präsidenten John F. Kennedy. Ihre Berühmtheit verdankt sie in erster Linie dem Umstand, dass sie nie gehalten wurde. Ursprünglich hätte Kennedy sie am 22. November 1963 in Dallas (Texas) vor 2.600 geladenen Gästen vortragen sollen – wäre er nicht kurz vor seiner Ankunft einem tödlichen Attentat zum Opfer gefallen. 55 Jahre später, 2018, ist es mit Hilfe der KI-Technologie »Deep Neural Networks« gelungen, die Rede mit Kennedys Stimme anhand von 831 bestehenden Tonaufnahmen zu simulieren. Auf diesem Weg konnte ein 22-minütiges Audiodokument der insgesamt 2.590 Wörter umfassenden »Dallas Trade Mart Speech« nachgeliefert werden – zu der es in Wahrheit nie gekommen ist.<sup>50</sup>

Mit der historisch-politischen Bildung ist ein weiterer Sektor benannt, in dem Anwendungen des digitalen Weiterlebens eine zunehmend größere Rolle spielen. So kann man etwa im *New Yorker Museum of Jewish Heritage*<sup>51</sup> und aktuell auch in der *Deutschen Nationalbibliothek* in Frankfurt a.M. (im Rahmen der 2023–2026 geöffneten Ausstellung »Frag nach!« des *Deutschen Exilarchivs 1933–1945*)<sup>52</sup> den dreidimensionalen Nachbildungen von (mithin noch lebenden, in absehbarer Zeit jedoch verstorbenen) Holocaustzeitzeug:innen begegnen. Dabei handelt es sich nicht bloß um stumme Exponate, die auf einer rein visuell-körperlichen Replikation beruhen. Auf der Grundlage zahlreicher lebzeitig geführter Interviews, in denen die Protagonist:innen hunderte von Fragen zu unterschiedlichen Themen beantworteten, und mithilfe von Software, die Sprache erkennt und anhand bestimmter Schlagworte passende Videoausschnitte aus einem »finite but vast and extensive reservoir of pre-recorded answers«<sup>53</sup> auswählt, sind die digitalen Repräsentationen im Stande, auf Fragen der Besucher:innen adäquat zu reagieren. Dass das Filmmaterial dabei lediglich in thematische Sequenzen unterteilt, selbst aber unverändert bleibt, trägt einerseits dem Authentizitätsanspruch der konventionellen Foto- bzw. Videografie sowie dem Konzept der Zeitzeug:innenschaft per se Rechnung; andererseits wird

50 Vgl. Brecht, Katharina: Wie Rothco John F. Kennedy wieder zum Leben erweckt (16.03.2018), <https://www.horizont.net/agenturen/nachrichten/Kuenstliche-Intelligenz-Wie-Rothco-John-F.-Kennedy-wieder-zum-Leben-erweckt-165645> vom 03.12.2024.

51 Vgl. Museum of Jewish Heritage: Dimensions in Testimony, <https://mjhny.org/exhibitions/new-dimensions-in-testimony/vom> 03.12.2024.

52 Vgl. Deutsches Exilarchiv 1933–1945: Frag nach!, <https://fragnach.org/vom> 03.12.2024.

53 D. Altaratz/T. Morse: Digital Séance, S. 6.

damit das Problem umgangen, dass KI-generierte, »erfundene« Antworten von Holocaustüberlebenden den geschichtsrevisionistischen Motiven einzelner Personen bzw. Gruppen Vorschub leisten könnten.<sup>54</sup> Die von der *USC Shoah Foundation* entwickelte Technik der »interaktiven« Videos, die inzwischen von einem eigenen Unternehmen auch für Privatpersonen angeboten wird (s.u.), ermöglicht den Eindruck der Synchronizität und einer ungezwungenen Echtzeit-Unterhaltung. Zudem können die Zeitzeug:innen auf diese Weise auch und vor allem dann noch »Auskunft geben«, wenn sie selbst nicht mehr leben – und eines Tages von Menschen kontaktiert werden, die heute noch gar nicht geboren sind.

Von der öffentlichen Erinnerungskultur soll nun die Brücke zum digitalen Weiterleben von Menschen geschlagen werden, an denen gemeinhin kein signifikantes öffentliches, dafür aber ein umso größeres persönliches Interesse (nämlich: das einer überschaubaren Anzahl von Hinterbliebenen) besteht. Um eine bessere Übersicht über die derzeit existierenden bzw. sich in Entwicklung befindenden Angebote zu erhalten, sind zunächst unterschiedliche Funktionsweisen der Dienste zu betrachten.

In einer relativ einfachen Variante senden Smartphoneapps bestimmte Inhalte (z.B. Text-, Sprach- oder Videonachrichten), die eine verstorbene Person dort zu Lebzeiten eingespeichert und autorisiert hat, *selektiv*, jedoch in ihrem Ausgangszustand *unverändert* an die hinterbliebenen Anwender:innen. Das kann entweder zu besonderen Anlässen geschehen – etwa wenn ein Elternteil seinen Kindern zum Geburtstag, zur bestandenen Prüfung, zur Hochzeit oder zum Nachwuchs gratuliert – oder indem die Nutzer:innen konkrete Fragen an das Programm richten, welches dann (in der Regel per Sprach- bzw. Schlagworterkennung) das hierzu mit der höchsten Wahrscheinlichkeit passende Material (Mitteilungen zu Themen/Ereignissen der persönlichen Biografie, Ratschläge bezüglich bestimmter Lebensfragen usw.) abrufen. Der Einsatz von KI erfolgt hier eher in moderater Form, da er sich anstelle komplexen maschinellen Lernens lediglich auf die regelbasierte Auswahl eines zum erhaltenen Input passenden Outputs beschränkt. Damit schließt die Anwendung insofern an den zeitgenössischen kommunikationsmedialen Alltag an, als das Versenden von kürzeren oder längeren Texten, Sprachaufnahmen, Bildern und Videos als etablierte Funktion gängiger Messengerdienste gilt. Neu ist hingegen, dass die Nachrichten von einer Person stammen, die zum Zeitpunkt des Versendens nicht mehr am Leben ist. Da die Rückmeldung von der App in Echtzeit erfolgt, wird eine gewisse Wechselseitigkeit suggeriert. Die Beteiligten befinden sich zwar nicht in räumlicher Präsenz, durch die erzeugte Synchronizität von Input und Output erscheint es jedoch so, als seien sie füreinander erreichbar. Dies widerspricht der typischen unidirektionalen Konstellation, bei der eine anwesende

---

54 Vgl. ebd., S. 9.

hinterbliebene auf eine sich in irreversibler Abwesenheit befindliche tote Person kommunikativ Bezug nimmt.

Wenngleich durchaus der Eindruck eines Dialoges entstehen kann, sind die Rollen jedoch klar verteilt: Die Nutzer:innen stellen Fragen und die digitale Repräsentation gibt ›Antworten‹ – ohne im Gegenzug selbst etwas wissen zu wollen. Ich habe das Wort in Anführung gesetzt, da es sich hierbei nicht um Antworten im strengen Sinne handelt. Denn zu dem Zeitpunkt, als die damals noch lebende Person ihre Äußerungen festgehalten hat, wurden die Fragen von den Hinterbliebenen, die diese Rolle damals noch nicht innehatten, überhaupt nicht gestellt, sondern lediglich von dem/der Sprecher:in gemäß einer spezifischen *Erwartungserwartung* antizipiert: Was könnte meine spätere Nachwelt von mir wissen wollen? An welche potenziellen Fragen könnten meine Nachrichten anschließen? Durch die faktische Asynchronität sind die hinterlassenen Botschaften im Moment ihrer ursprünglichen Artikulation allenfalls in einem selbstreferenziellen Sinne als Antworten zu verstehen. Dies gilt im Übrigen für sämtliche Anwendungen, die auf der unveränderten Ausgabe eines zuvor aufgenommenen Materials beruhen.<sup>55</sup> Ein anderer Aspekt betrifft den Umstand, dass die gespeicherten Inhalte, so viele es auch sein mögen, prinzipiell begrenzt sind, weswegen es bei intensiver Nutzung des Dienstes früher oder später zu Redundanzen käme.

Hiervon zu unterscheiden sind wiederum solche Angebote, die sich sogenannter *generativer KI* bedienen. Das bedeutet, dass nicht lediglich vorproduzierte Texte oder Ton- bzw. Bildaufnahmen unverändert abgerufen werden, sondern dass ein Avatar aus dem verfügbaren Datenmaterial neuen Output erzeugt. Es handelt sich dabei um jene Formen des KI-gestützten digitalen Weiterlebens, die weiter oben bereits zur Sprache gekommen sind, als es um die technische Reproduktion des Kommunikationsverhaltens von Verstorbenen ging. Was der Avatar in der konkreten Gesprächssituation sagt, ist folglich nicht das, was der von ihm repräsentierte Mensch zu einem früheren Zeitpunkt *tatsächlich* gesagt hat, aber – und das ist der entscheidende Punkt – es entspricht idealerweise dem, was er so oder so ähnlich *aller Wahrscheinlichkeit nach* gesagt haben *könnte*.

Welche konkreten Anwendungsszenarien die DAI u.a. bereithält, möchte ich kurz anhand zweier Beispiele aus dem Ausland veranschaulichen.

1) Großbritannien: Marina Smith, eine 2022 im Alter von 87 Jahren verstorbene Frau, hatte kurz vor ihrem Tod einen Dienst in Anspruch genommen, bei dem

---

55 Auch bei den zuvor erwähnten ›interaktiven Zeitzeugnissen‹ der Holocaustüberlebenden werden zwar in Echtzeit passende Antworten zu den Fragen der Museumsgäste abgespielt, genau besehen werden diese Statements aber erst *ex post* als Antworten auf Besucher:innenfragen interpretiert. Tatsächlich aber richteten sich die Auskünfte auf die Fragen der Interviewenden während der originären Aufzeichnung.

sie insgesamt 250 Fragen zu ihrer Lebensgeschichte ausführlich beantwortete, während sie von 20 Kameras aus unterschiedlichen Perspektiven gefilmt wurde.<sup>56</sup> Dabei handelt es sich im Übrigen um dieselbe Technologie, die auch bei den oben referierten digitalen Holocaustzeitzeugnissen zum Einsatz kommt. (Der Sohn der Verstorbenen, Stephen Smith, war zuvor Executive Director der besagten Shoah Foundation und ist für den Dienst verantwortlich). Im Anschluss an die Beerdigungsfeier wurden die Trauergäste in einen Raum eingeladen, wo sie Marina Smith auf einem Bildschirm erblickten und ihr im Stile einer simulierten Live-Konversation Fragen stellen konnten – die die Verstorbene sodann beantwortete.<sup>57</sup>

2) Südkorea: Im Mittelpunkt eines ›Experiments‹, das ein Fernsehsender im Jahr 2019 in Auftrag gegeben hat, steht eine junge Mutter, deren siebenjährige Tochter 2016 an einer schweren Erkrankung gestorben ist und die letzten Lebensmonate, körperlich gezeichnet, in einem Klinikbett verbringen musste. Mithilfe einer Firma, die sich auf *Virtual Reality* (VR) spezialisiert hat, wurde ein dreidimensionales Abbild des Mädchens erschaffen, ihre Stimme aus bestehendem Video- und Tonmaterial extrahiert und für den Avatar (gemischt mit den Stimmen anderer Kinder) synthetisiert. Der Körper des Mädchens und dessen Bewegungen wurden mithilfe eines Kindermodells und dem Einsatz der sog. *Motion Capture*-Technologie rekonstruiert. Ausgestattet mit einer VR-Brille und berührungssensitiven Handschuhen, die ein haptisches Feedback ermöglichen, konnte die Mutter nun mit einer Simulation ihrer verstorbenen Tochter in Echtzeit kommunizieren.<sup>58</sup> Als Setting der tränenreichen Begegnung wurde ein virtueller Park gewählt, der nicht zufällig einem konkreten Ausschnitt der analogen Welt nachempfunden wurde – jenem Ort, den beide früher oft gemeinsam besucht hatten.<sup>59</sup> Auf die kurz darauf gestellte Frage,

56 Vgl. Shakhnazarova, Nika: »Dead Woman Talks to ›Shocked‹ Mourners at her own Funeral – Using AI«, in: New York Post (18.08.2022), <https://nypost.com/2022/08/18/dead-woman-talks-to-mourners-at-her-own-funeral-in-holographic-video/vom-03.12.2024>.

57 Eine kurze ausschnittshafte Aufnahme der Trauerfeier findet sich online: Vgl. Marina H. Smith Foundation: »Marina's Last Conversation. What Would you say at your Funeral?«, in: Youtube (14.08.2022), [https://www.youtube.com/watch?v=\\_zuNSgopXGY&t=71s&ab\\_channel=MarinaH.SmithFoundation](https://www.youtube.com/watch?v=_zuNSgopXGY&t=71s&ab_channel=MarinaH.SmithFoundation) vom 03.12.2024.

58 NTV: Südkorea erweckt Tote zum Leben. Mutter trifft tote Tochter in Virtual Reality (11.02.2020), <https://www.n-tv.de/panorama/Mutter-trifft-tote-Tochter-in-Virtual-Reality-article21568691.html> vom 03.12.2024.

59 Eine etwa neunminütige Sequenz aus der Dokumentation, in der man u.a. eine weinende Frau mit einer VR-Brille auf dem Kopf sieht, während sie vor einer grünen Studioleinwand steht und mit beiden Händen ins Leere greift, ist im Internet veröffentlicht worden (u.a. verlinkt auf Spiegel-Online: Mutter begegnet toter Tochter in der virtuellen Realität [14.02.2020], <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/suedkorea-mutter-begegnet-toter-tochter-in-der-virtuellen-realitaet-a-3a62a126-12c3-49a9-af34-40b26eb32d08> vom 03.12.2024). Das Video wurde schon nach wenigen Tagen millionenfach angeklickt und löste gemischtes Feedback unter den Rezipient:innen aus. Während manche Rührung und Mitge-

wie es ihr mit dieser Erfahrung in der VR-Umgebung ergangen sei, antwortete die Protagonistin der TV-Dokumentation, dass sie ihrer Tochter nochmal nahe sein, ihr ein paar letzte Dinge mitteilen wollte – und dass ihr das virtuelle Treffen geholfen habe. Obschon die besonderen Rahmenbedingungen (ein für das Unterhaltungsmedium Fernsehen und damit für ein Massenpublikum produziertes Format) zu berücksichtigen sind, deutet dieses Fallbeispiel bereits an, wohin der technische Wandel im Kontext von Sterben, Tod und Trauer in Zukunft führen könnte.

### 3. DAI-Diskurse im Lichte der empirischen Forschung

Die Dienste der DAI lassen sich als eine weitere Etappe des menschlichen Bemühens begreifen, mit Verstorbenen in Kontakt zu kommen bzw. zu bleiben. Analoge Formen einer solchen Kontaktkontinuität wie z.B. am Grab, im Gebet oder in bestimmten Alltagssituationen, übersinnliche Verbindungen (etwa im Rahmen einer Séance), spirituell gefärbte Deutungen bestimmter Erlebnisse als ›Zeichen‹ der Verstorbenen oder schlichtweg Imaginationen, wie die vermisste Person auf die Mitteilung eigener Widerfahrnisse, Handlungen oder Überzeugungen reagieren würde, erhalten auf diese Weise eine digitale Entsprechung.

Zugleich wird damit eine Idee auf die Spitze getrieben, die unter dem Schlagwort der *Continuing Bonds* Einzug in die moderne Trauerforschung erhalten hat.<sup>60</sup> Sie wendet sich ausdrücklich gegen klassische Modelle, nach denen erfolgreiche Trauerarbeit sich durch die allmähliche Lösung der Bindung an die Toten auszeichnet.<sup>61</sup> Wie der Name bereits verrät, steht *Continuing Bonds* also gerade nicht für die Trennung, sondern für die Fortsetzung der Beziehung. Dies kann beispielsweise dadurch erreicht werden, dass die verstorbene Person in der Erinnerung präsent gehalten oder gar zur Adressatin von Kommunikation wird. Ihre physische ›Nichtmehr-Präsenz‹ wird damit nicht geleugnet; im Vordergrund stehen vielmehr die Anerkennung der veränderten Bedingungen und eine Neuausrichtung des Verhältnisses zwischen Trauernden und Betrauten. Auf welche Weise die Beziehung

---

fühl artikultierten, zeigten sich andere zutiefst bestürzt und äußerten Vorwürfe in Richtung der TV-Produzent:innen. Letztere hätten ein persönliches Trauerschicksal zu einem Spektakel und einer massenmedial konsumierbaren Ware instrumentalisiert, um auf diesem Weg voyeuristische Interessen, gepaart mit einer Begeisterung für futuristisch anmutende Technologien, zu bedienen und Einschaltquoten zu erhöhen. Vgl. D. Altaratz/T. Morse: *Digital Séance*, S. 9.

60 Vgl. Klass, Dennis/Silverman, Phyllis/Nickman, Steven (Hg.): *Continuing Bonds. New Understandings of Grief*, New York/London 1996; Klass, Dennis/Steffen, Edith M.: *Continuing Bonds in Bereavement*, London 2018.

61 Vgl. Freud, Sigmund: »Trauer und Melancholie«, in: Ders., Studienausgabe, Bd. 3, Frankfurt a.M. 1982, S. 197–212.

zu Verstorbenen im Sinne der *Continuing Bonds* fortgesetzt und auf welche Mittel dabei zurückgegriffen wird, ist sehr verschieden und lässt sich nicht verbindlich bestimmen. Die Kommunikation mit einer KI-basierten digitalen Repräsentation wäre in jedem Fall ein bemerkenswertes Beispiel dafür, »how technology is employed to facilitate personal desire or the need to soothe the pain of mourning by continuing a bond with the deceased«. <sup>62</sup> Avatare könnten die Bindung an Verstorbene stärken, <sup>63</sup> indem sie bei ihren Nutzenden das Gefühl der anhaltenden Präsenz bzw. Verfügbarkeit hervorrufen. Statt ›loszulassen‹, können frühere Momente gemeinsam geteilter Lebenszeit im Dialog reaktualisiert werden oder gegenwärtige Empfindungen und Gedanken ein digitales Feedback erfahren. Durch die computergestützte Aufrechterhaltung der Beziehung werden Tod und Verabschiedung, so die Implikation, gewissermaßen voneinander entkoppelt. <sup>64</sup>

Die vonseiten der DAI transportierten Aussichten auf ein Weiterleben oder gar auf *Unsterblichkeit* in der virtuellen Welt führen unweigerlich zu Fragestellungen, die den Umgang mit digitalen Spuren Verstorbener tangieren. <sup>65</sup> Neben solchen Aspekten wie Datenschutz und Datensicherheit betrifft dies auch und vor allem die Entscheidungshoheit über die konkrete Auswahl der Daten, mit denen der postmortale Avatar trainiert werden soll. Sofern allein die Verstorbenen über die Ausgestaltung ihres »digitalen ›Selbst‹« <sup>66</sup> befinden sollten, müssten sie bereits zu Lebzeiten aktiv entsprechende Vorkehrungen treffen. Sollten hingegen die Hinterbliebenen gefragt werden, wäre zu klären, wer von ihnen die finale Entscheidung trifft und wie im Falle innerfamiliärer Konfliktsituationen zu verfahren ist. Zu berücksichtigen ist ferner die Einflussnahme des Unternehmens, das den Dienst zur Verfügung stellt – und dabei vor allem nach Prinzipien der Gewinnmaximierung handelt. So betrachtet, könnten sich neben den Wünschen der Verstorbenen und ihrer Angehörigen auch die ökonomischen Interessen der Anbieter im Avatardesign niederschlagen. <sup>67</sup> Dies würde spätestens dann zu Problemen führen, wenn Anwender:innen zwar an das Produkt, also an die digitale Repräsentation ihrer Verstorbenen gebunden werden, gerade hierdurch aber an ihrer Trauerbewältigung gehindert wären.

Wie wird die Thematik des digitalen Weiterlebens durch KI gegenwärtig gesellschaftlich verhandelt und welche Szenarien werden diesbezüglich entworfen?

62 D. Altaratz/T. Morse: Digital Séance, S. 8.

63 Vgl. Hurtado, Joshua: »Towards a Postmortal Society of Virtualised Ancestors? The Virtual Deceased Person and the Preservation of the Social Bond«, in: *Mortality* 28 (2021), Heft 1, S. 1–16.

64 Vgl. D. Altaratz/T. Morse: Digital Séance, S. 8.

65 Vgl. Meitzler, Matthias: »Existenz jenseits des Körpers. Digitale Unsterblichkeit durch KI?«, in: *Zur Debatte* 55 (2024), Heft 2, S. 64–67.

66 T. Benkel: *Dynamiken der Delokalisierung*, S. 102.

67 Vgl. Öhman, Carl/Floridi, Luciano: »The Political Economy of Death in the Age of Information. A Critical Approach to the Digital Afterlife Industry«, in: *Minds & Machines* 27 (2017), S. 639–662.

Inwieweit lässt sich die Nutzung von Avataren Verstorbener überhaupt mit zeitgenössischen Konzepten ›gelungener‹ Trauer vereinbaren? Um Antworten auf diese und weitere Fragen zu finden und um eine wissenschaftliche Grundlage für eine fundierte öffentliche Diskussion zu schaffen, habe ich im Rahmen empirischer Forschung (siehe Anm. 1) neben zwei Fokusgruppendifkussionen u. a. 17 qualitative Interviews mit verschiedenen Akteuren der Sterbe-, Trauer-, Sepulkral- und Erinnerungskultur geführt. Dazu gehören etwa Sterbe- und Trauerbegleiter:innen, Bestattungsfachkräfte, Vertreter:innen religiöser Glaubensgemeinschaften, Entwickler:innen spezifischer Online-Angebote, aber auch Privatpersonen, die über eigene Trauererfahrungen verfügen.

In diesen Gesprächen kam überwiegend Skepsis gegenüber den Angeboten des Digital Afterlife zum Vorschein.<sup>68</sup> Ein häufig geäußertes Argument besteht darin, dass die fingierte Gegenwart der Verstorbenen auf dem Display kontraproduktiv für die Trauerverarbeitung sei, weil hierdurch die Realität des Todes und deren psychosoziale Konsequenzen geulignet bzw. verdrängt werden könnten. Im Angesicht des Avatars würden Trauernde zur Flucht in eine Art »Scheinrealität« bzw. »Parallelwelt« verleitet, die ihnen die intensive Auseinandersetzung mit dem Verlust erspare. Hierdurch entstehe wiederum die Gefahr, in der Trauer verhaftet zu bleiben und nicht mehr aus ihr herausfinden zu können.

Der dahinterstehenden Kernproblematik wäre noch weiter nachzugehen: Sind die Verstorbenen aufgrund ihrer ›Bildschirmexistenz‹ zu ›lebendig‹, um eine hinreichende Beschäftigung mit der Tatsache ihrer physischen Nicht-mehr-Lebendigkeit gewährleisten zu können? Oder liegt der entscheidende Punkt vielmehr darin, dass die Verstorbenen digital überhaupt nicht lebendig sein können, weil die postmortalen Replikate über keine echten Erinnerungen und Empfindungen verfügen können, sondern lediglich auf algorithmischen Berechnungen beruhen? Mit letzterer Lesart wird zugleich die Notwendigkeit impliziert, jene sich als unrealistisch herausstellende Hoffnung aufzugeben, dass die verstorbene Person in einer virtuellen Welt weiterleben und man ihr dort wiederbegegnen könne. Außerdem ließe sich darüber diskutieren, ob die Fähigkeit, sich auf solch eine »Scheinrealität« einzulassen, nicht sogar eine positiv konnotierte Kulturleistung darstellt. Dies wäre zumindest eine Erklärung für die Beliebtheit von Fiktionalität als Unterhaltungsmodus<sup>69</sup>

68 Dazu ausführlich Meitzler, Matthias: »Diskurse des Digital Afterlife – empirische Forschungsergebnisse«, in: Regina Ammicht Quinn et al., Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens. Forschungsergebnisse und Gestaltungsvorschläge zum Umgang mit Avataren und Chatbots von Verstorbenen, Tübingen/Darmstadt 2024, S. 32–49, hier S. 37ff.

69 Für den Gaming-Bereich siehe z.B. Hussain, Umer et al.: »The Dual Nature of Escapism in Video Gaming. A Meta-Analytic Approach«, in: Computers in Human Behavior Reports 3 (2021), S. 1–13.

sowie generell für das gezielte Aufsuchen (und Wiederverlassen) von gesellschaftlich geschaffenen Alltagsfluchtoptionen, etwa im Rahmen von Hobbys und Leidenschaften.

In der Betrachtung der zitierten Interviewpartner:innen erhält die ›Fluchtoption Avatar‹ jedoch gerade deshalb eine negative Rahmung, weil damit die Befürchtung einhergeht, dass sie eine Rückkehr in die außermediale Realität erschwert oder gar verunmöglicht. Was weiter oben mit Blick auf *Continuing Bonds* konstatiert wurde, wird hier offenbar als fließender Übergang zwischen einem Sich-nicht-Lösen-Müssen und einem Sich-nicht-Lösen-Können problematisiert. Die Fortsetzung der Beziehung zu Verstorbenen würde demnach nicht per se zur Überwindung des Verlustes führen, sondern könnte unter bestimmten Umständen auch pathologische Züge annehmen. Eine ›zu starke‹ Bindung, die obendrein auf ein digitales Medium gerichtet ist, wird diesbezüglich als besonders ungünstig erachtet. Hierin kommt ein spezifisches Bild zum Ausdruck, wonach Trauer einen Prozess beschreibt, für den es verschiedene Formen des Gelingens, aber auch des Misslingens gibt. Eine wesentliche Voraussetzung für gelungene Trauer bestehe somit darin, das Nicht-mehr-da-Sein der betrauten Person als einen unwiederbringlichen Verlust anzuerkennen. Dem könne ein Avatar, der suggeriert, jemand zu sein, der er in Wahrheit nicht ist, im Weg stehen. Zugleich geht damit die normative Erwartung einher, dass Trauer nicht durch Realitätsflucht zu bewältigen ist, sondern, im Gegenteil, durch die geradezu heroische Konfrontation mit der schmerzhaften Situation und sämtlichen Widrigkeiten, die sie mit sich bringt.

Andernfalls könne das digitale Weiterleben der Verstorbenen das analoge Weiterleben der Hinterbliebenen blockieren. Zur Veranschaulichung bezeichnet eine Forschungsteilnehmerin den Avatar als Krücke, die zwar als vorübergehendes Hilfsmittel fungiere, jedoch keine Dauerlösung biete, weil sie langfristig am eigenständigen ›Gehen‹ hindere. Manche der Gesprächspartner:innen spitzen diesen Gedanken noch weiter zu, indem sie einen Vergleich zwischen der wiederkehrenden Interaktion mit dem KI-System und dem Konsum einer Droge anstellen. Stoffliche Drogen haben gemeinhin die Eigenschaft, dass sie in vielen Fällen berauschend wirken, Schmerzen betäuben und Konsument:innen hierdurch von bestimmten Sorgen ablenken. Damit werden die bestehenden Schwierigkeiten jedoch nicht bewältigt, stattdessen kommen bei permanentem Gebrauch langfristig ggf. weitere, mitunter noch viel gravierendere Probleme in Form von (körperlichen und psychischen) Abhängigkeiten hinzu. Hieran wird offenbar, dass die gesellschaftlich bereit gestellten Alltagsfluchten je unterschiedliche Konnotationen erhalten. Gerade Rauschzuständen<sup>70</sup> kommt hierbei ein ambivalenter Charakter zu: Sie können kreative Prozesse in Gang setzen, derweil ein ›Zuviel‹ und ›Zuoft‹ nachteilige Effekte in Form einer

70 Vgl. Schetsche, Michael/Schmidt, Renate-Berenike (Hg.): Rausch – Trance – Ekstase. Zur Kultur psychischer Ausnahmezustände, Bielefeld 2016.

Schädigung der körperlichen und/oder geistigen Gesundheit haben kann. Kurzfristig sei der Avatar also in der Lage, den Verlustschmerz durch das fingierte Fortleben der vermissten Person zu lindern. Auf lange Sicht könnten sich, so die Meinung der entsprechenden Befragten, hieraus jedoch bedenkliche (wohl in erster Linie psychische) Abhängigkeiten entwickeln, aus denen man sich nur noch schwer befreien könne.

Ein weiterer Punkt, der im Datenmaterial häufiger auftritt, betrifft die Sorge um die eigene Erinnerungshoheit. Konkret ist damit gemeint, dass durch den kontinuierlichen Rückgriff auf den Avatar die persönlichen Erinnerungen, Gedanken und Gefühle, die man mit dem von ihm repräsentierten Menschen verbindet, im Laufe der Zeit ›überschrieben‹ werden könnten. Das Andenken würde dann, wie es ein Interviewpartner formuliert, in eine Form gebracht werden, die sich zwar gut verkaufen lässt, jedoch von dem abweicht, was man tatsächlich in der verstorbenen Person sieht bzw. sehen möchte. In dieser Hinsicht simuliert der Avatar nicht nur ein fremdes Leben, sondern es besteht darüber hinaus die Gefahr, dass er ein kaum mehr kontrollierbares *Eigenleben* entwickelt. Trotz seiner algorithmischen Berechnung, umgibt ihn eine Aura der *Unberechenbarkeit*. Gewiss bestünde auch dann eine ›Exitoption‹, indem der Avatar buchstäblich stillgelegt, der Dienst also nicht mehr genutzt oder gar vollständig gekündigt werden würde. Ein solcher Entschluss könnte jedoch gerade denjenigen schwer fallen, die tatsächlich in das besagte emotionale Abhängigkeitsverhältnis geraten und etwaigen manipulativen Wirkungen vonseiten der KI-Anwendung ausgesetzt sind. Womöglich könnte ein solcher Schritt auch gewissermaßen als ›zweiter Tod‹<sup>71</sup> der bereits zuvor verstorbenen Person empfunden und von intensiven Schuldgefühlen ihr gegenüber begleitet werden.

Unklar ist also, in welcher Weise sich der Avatar aus den ihm zur Verfügung gestellten Daten bedient, wieviel Freiheit er bei deren Interpretation besitzt und in welche Richtung sich Form und Inhalt der künftigen Kommunikation mit ihm verändern. Hierfür dürften nicht nur die Daten der verstorbenen Person, sondern auch die aus dem Austausch mit den Anwender:innen hinzugewonnenen Informationen eine relevante Größe sein. Wie wäre vor diesem Hintergrund damit umzugehen, dass der Avatar Lügen verbreiten oder Aussagen tätigen könnte, die seine Interaktionspartner:innen verletzen? Ferner könnte er persönliche Erinnerungen derart ›korrigieren‹, dass dies die haltgebenden Narrative gefährdet, die sich Trauernde selbst geschaffen haben. Dabei könnten u. a. Aspekte zur Sprache kommen, die (manchen) Angehörigen bislang aus guten Gründen unbekannt waren, ihnen nun jedoch, da im Datenkorpus enthalten, vorgetragen werden und sich destruktiv auf ihr Befinden und künftiges Bild von dem/der Toten auswirken. Wenngleich Unberechenbarkeit als wesentliches Kommunikationskriterium und Signum des Lebendi-

71 Vgl. Stokes, Patrick: »Deletion as Second Death. The Moral Status of Digital Remains«, in: *Ethics and Information Technology* 17 (2015), Heft 4, S. 237–248.

gen gilt, kann das Nicht-Wissen über die Qualität der weiteren Beziehung – sowohl zu der verstorbenen Person selbst als auch zu ihrer digitalen Version – erhebliche Bedenken erzeugen.

Die Reihe der in den Interviews geäußerten Vorbehalte ließe sich noch weiter fortführen und umfasst u.a. das Problem der mangelnden Authentizität des Avatars, die Ökonomisierung emotionaler Bedürfnisse, die kommerzielle Nutzung persönlicher Daten<sup>72</sup> von Verstorbenen bzw. die Missachtung ihrer Würde, die Frage, ob auch ›böse‹ Menschen das Recht auf einen digitalen Daseinserhalt haben sollten – sowie das Unbehagen, das die Vorstellung an einen ›virtuellen Doppelgänger‹ auslöst, der einem vertrauten Menschen zwar sehr ähnlich, letztlich jedoch nicht ähnlich *genug* ist (siehe dazu den sogenannten *Uncanny Valley*-Effekt<sup>73</sup>). Aus akademischer Sicht muss zunächst konstatiert werden, dass bisher noch keine belastbaren empirischen Belege für die Wirksamkeit oder aber für die Gefahren von postmortalen Avataren im Trauerprozess vorliegen. Zwar existieren vereinzelte, überwiegend journalistisch aufbereitete Erlebnisberichte<sup>74</sup>, diese wurden jedoch weder in einem wissenschaftlichen Setting erhoben noch systematisch nach entsprechenden Kriterien ausgewertet.<sup>75</sup>

In jedem Fall bräuchte es eine differenzierte Betrachtung und eine erhöhte Sensibilität für die Individualität von Trauerbedürfnissen bzw. -verläufen. Inwieweit die KI-gestützten Dienste der DAI zur Lösung oder zum Problem – oder zu nichts von beidem – werden, hängt schließlich von vielen verschiedenen Faktoren ab. Mit dem Lebensalter der verstorbenen Person, den konkreten Umständen ihres Todes, der Beziehung(squalität) zwischen ihr und den Hinterbliebenen, dem erstmaligen Zeitpunkt, der Häufigkeit sowie der Dauer der Avatarnutzung, aber auch der Medienkompetenz der Nutzenden und ihren damit zusammenhängenden Absichten und Erwartungen sind nur ein paar Beispiele genannt. Demgegenüber liegt die Vermutung nahe, dass die im Rahmen der Studie befragten Personen, wenn sie von Drogen, Sucht, Realitätsverlust, Erinnerungsmanipulation u. dgl. sprechen, meist ein sehr spezifisches Szenario im Sinn haben: nämlich einen Avatar, der permanent

72 Siehe für den japanischen Raum: Nakagawa, Hiroshi/Orita, Akiko: »Using Deceased People's Personal Data«, in: *AI & Society* (2022) S. 1–19.

73 Vgl. Mori, Masahiro/MacDorman, Karl F./Kageki, Norri: »The Uncanny Valley«, in: *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19 (2012), Heft 2, S. 98–100.

74 Siehe z.B. Jandi, Lisa: »Digitales Leben nach dem Tod. Unsterblich dank Künstlicher Intelligenz«, in: *ZDF Heute* vom 18.05.2024, <https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/ki-digital-e-unsterblichkeit-krebskranker-bommer-100.html> vom 03.12.2024; Braun, Fabrice: »Mit den Liebsten reden – obwohl sie tot sind. Künstliche Intelligenz gegen Trauer«, in: *Tagesanzeiger* vom 02.12.2023, <https://www.tagesanzeiger.ch/kuenstliche-intelligenz-gegen-trauer-mit-menschen-reden-nach-deren-tod-413245369805> vom 03.12.2024.

75 Vgl. Lindemann, Nora F.: »The Ethics of ›Deathbots‹«, in: *Science and Engineering Ethics* 28 (2022), Heft 6, S. 1–15, hier S. 7.

verfügbar ist, die Hinterbliebenen auf Schritt und Tritt begleitet, aus den Daten der verstorbenen Person laufend neuen Output generiert, sich auch ungefragt zu Wort meldet, eine manipulative, ja geradezu zerstörerische Energie freisetzt, sich durch die Interaktion mit Hinterbliebenen ständig weiterentwickelt bzw. von dem Menschen, den er imitieren soll, *weg* entwickelt. Eine solche Darstellung mag zugespitzt sein; gleichwohl ist bei all dem zu berücksichtigen, dass es weder *das* digitale Weiterleben noch *den* Avatar noch *die* Verstorbenen, *die* Hinterbliebenen oder *die* Trauer gibt. Stattdessen sind mehrere Konstellationen mit je unterschiedlich großem Konfliktpotenzial möglich: Geht es dabei tatsächlich immer um eine digitale Permanenz der physisch nicht länger präsenten Toten? Soll mit dem Avatar in jedem Fall so interagiert werden, als *sei* er die verstorbene Person? Soll er in der Lage sein, nicht nur einen zu den Gesprächsimpulsen der Anwender:innen passenden Output zu liefern, sondern auch selbst Unterhaltungen zu initiieren, voranzutreiben und noch dazu auf tagesaktuelle Ereignisse Bezug zu nehmen, von denen der oder die Verstorbene nichts wissen konnte? Sind die Hinterbliebenen überhaupt an fortlaufenden virtuellen Begegnungen oder nicht vielmehr an der Ermöglichung eines Abschieds interessiert? Vielleicht soll das Treffen im Digitalen, so wie im oben referierten Beispiel aus Südkorea, bewusst nur ein singuläres Erlebnis sein – eine einmalige Gelegenheit für ein letztes Gespräch, in dem man in das vertraute, wenn auch künstlich erzeugte Gesicht des/der Anderen blicken und dabei ein paar letzte Dinge loswerden kann? Könnte das digitale Weiterleben somit in vielen Fällen nicht als ein *Weiterleben* der verstorbenen Person im wörtlichen Sinne verstanden werden, sondern eher als eine über die ›herkömmlichen‹ Erinnerungsmedien hinausgehende temporäre Reminiscenz? Und schließen sich Trauerverarbeitung und Avatarnutzung zwangsläufig aus, so wie es in einigen der Interviewstimmen mal mehr, mal weniger explizit zum Ausdruck kommt – oder lässt sich die Verwendung der Technologie unter bestimmten Voraussetzungen auch als ein produktives Element der Verlustbewältigung betrachten?

Mit Blick auf mögliche Erwartungen, die Nutzer:innen an die Technologie herantragen könnten, lässt sich zwischen den beiden Modi des *Kennenlernens* und des *Wiederhabens* unterscheiden. Anwendungsszenarien, in denen der Avatar einen Menschen verkörpert, dem man lebzeitig nie begegnet ist oder an den man sich selbst kaum erinnern kann (etwa, weil er vor oder kurz nach der eigenen Geburt gestorben ist), werden von den Forschungsteilnehmenden als vergleichsweise unproblematisch eingestuft. Dies ließe sich insofern plausibilisieren, als es hierbei nicht um das Betrauern eines schmerzhaften Verlustes geht, sondern eher ein historischer bzw. genealogischer Aspekt im Vordergrund steht: So könnte man beispielsweise die einem weitgehend unbekanntem, nur mehr in Avatargestalt kontaktierbaren Urgroßeltern zu ihrer Lebensgeschichte befragen, oder es mag tröstlich erscheinen, wenn die Kinder eines jung verstorbenen Elternteils später einmal die Option erhalten, auf diesem Weg etwas über dessen Biografie

zu erfahren. Das Augenmerk liegt dann gerade nicht darauf, eine durch den Tod unterbrochene Sozialbeziehung aufrechterhalten bzw. wieder haben zu wollen – weil es diese Sozialbeziehung nie gegeben hat –, sondern vielmehr auf einer mittels moderner Technik ermöglichten Annäherung an einen bisher allenfalls durch Bilder, Erzählungen oder andere Überlieferungen ›bekannten‹ Menschen.

Mit wesentlich größerem Argwohn wird hingegen solchen Nutzungsvarianten begegnet, bei denen jemand einen geliebten Menschen verloren hat und mit dessen Imitation die Erwartung/Hoffnung/Sehnsucht einer Rückkehr des Unwiederbringlichen verbindet. Im Unterschied zum genealogischen Modus des ›Kennenlernens‹ hat es in diesem Fall bereits eine mitunter über viele Jahre bzw. Jahrzehnte andauernde ›prämortale Beziehung‹ – und damit häufig: eine emotionale Verbindung – zu der verstorbenen Person gegeben. Der Avatar könnte von seinem/seiner Nutzer:in dann nicht lediglich als Medium des Familiengedächtnisses, sondern zugleich als Angebot zur Verlustbewältigung interpretiert werden. Doch worauf genau würde sich das Wiederhabenwollen beziehen? Auf den betrauten Menschen in seiner gesamten Komplexität? Oder sind es eher bestimmte Eigenschaften, Erfahrungen, Geschichten und Erlebnisse?

Generell wäre zu fragen, ob die Angebote der DAI immerzu mit einer derartigen Bedeutungsschwere aufzuladen sind oder ob nicht auch vergleichsweise ›spielerische‹ Anwendungen von Interesse sein könnten, bei denen das Gespräch mit dem KI-System im doppelten Wortsinn *Unterhaltung* ist. Man denke etwa an bestimmte bereits im medialen Alltag etablierte Sprachassistenten, die sich dahingehend personalisieren ließen, dass anstelle einer fremden nun die vertraute Stimme einer verstorbenen Person erklingt.<sup>76</sup> Ebenso könnte es bei vielen Smalltalkgesprächen mit Avataren weniger auf den konkreten Inhalt ankommen, als vielmehr auf die Art und Weise, *wie* die jeweilige Konversation geführt würde.

Auch die genaue Funktionsweise des jeweiligen Dienstes bzw. dessen konkrete Datenverarbeitungslogik dürfte eine Rolle für das in ihm gesehene Problempotenzial spielen. Digitale Replikat von Verstorbenen, die sich darauf beschränken, vorproduziertes Material unverändert auszugeben, erhalten unter den Studienteilnehmer:innen allgemein höhere Akzeptanz als solche Avatare, die auf generativer KI beruhen und somit neue Inhalte erzeugen. Damit hängt vor allem der Grad der zugeschriebenen *Authentizität* zusammen: Im einen Fall sind es dieselben Worte, die

76 Beispiele, die in diese Richtung gehen, gibt es bereits. So hat etwa der Konzern *Amazon* ein Softwareupdate für seinen Sprachassistenten ›Alexa‹ angekündigt, welches die Nachahmung von Stimmen ermöglichen soll. In einem kurzen Film, den das Unternehmen in diesem Zusammenhang präsentierte, bekommt ein Kind von Alexa eine Geschichte in der Stimme der verstorbenen Großmutter vorgelesen. Vgl. Hensen, Christian: »Ich höre tote Menschen. Alexa soll Stimme Verstorbener imitieren«, in: Stern vom 23.06.2022, <https://www.stern.de/digital/technik/alexasollstimmeverstorbenerpersonenimitieren-31978668.html> vom 03.12.2024.

die Toten so gesagt bzw. geschrieben haben, was für eine gewisse Kongruenz zwischen der Repräsentation und der zu repräsentierenden Person ermöglicht.<sup>77</sup> Im anderen Fall handelt es sich um ›Neukompositionen‹, die nicht mit den tatsächlichen Äußerungen der Verstorbenen identisch, sondern lediglich durch algorithmische Berechnungen an ihnen orientiert sind. Diesbezüglich wird von einer erhöhten Suggestivkraft und damit auch von einer größeren Manipulationsgefahr ausgegangen.

Man braucht bei all dem wohl nicht weiter zu betonen, dass Trauer gemeinhin einen dynamischen Prozess beschreibt, der meist nicht linear verläuft, sondern viele Wendungen aufweist. Einmal getroffene Entscheidungen können zu einem späteren Zeitpunkt revidiert werden – und was sich zunächst als hilfreich erweist, muss dies nicht auf Dauer sein. Mit der Trauer wandeln sich schließlich auch die Einstellungen von Hinterbliebenen zu ihrem Verlust und damit verbundene Bedürfnisse nach adäquaten Interaktionsformen. Möglicherweise ist die Frage nach der künftigen Akzeptanz von KI-basierten Replikationen Verstorbener auch schlichtweg eine Frage der kulturellen Gewöhnung an (1) die digitale Vermittlung von Ko-Präsenz im Allgemeinen (wie sie sich durch Online-Konferenzen via Webcam bereits andeutet), (2) den Umstand, dass Emotionen auch durch technologische Anwendungen hervorgerufen und reguliert werden können, sowie (3) die über den Tod hinausreichende digitale Manifestation von Lebensläufen. Auch und gerade die professionelle Trauerbegleitung wird solche Tendenzen in Zukunft verstärkt mitberücksichtigen müssen, um weiterhin hilfreiche Angebote machen zu können, die dem Wandel der Gesellschaft sowie der je individuellen lebensweltlichen Situation von Menschen Rechnung tragen.

Die technische Entwicklung der KI-basierten Simulation von Verstorbenen steht derzeit indes noch am Anfang. Noch braucht es enorm große Datenmengen, um einen Avatar zu kreieren, der im Stande ist, das Verhaltensrepertoire eines Menschen auch nur annähernd glaubhaft zu erfassen. Noch können betreffende Repräsentationen nicht auf sämtliche Fragen persönliche Antworten geben, sondern es braucht die Zugabe von weiteren, ›neutralen‹ Daten, die nicht aus dem digitalen Nachlass der Toten stammen. Noch lässt sich das Replikat von seinem Original mehr oder minder zuverlässig unterscheiden. Nicht zuletzt aus diesen Gründen haben die meisten Dienste der DAI noch keine vollständige Marktreife erlangt und werden weltweit bislang nur von wenigen Menschen genutzt. Doch weder die aktuellen technischen Voraussetzungen noch sämtliche bald mehr, bald weniger gut begründete Vorbehalte ändern etwas daran, dass sich die Angebote des digitalen Weiterlebens aller Voraussicht nach in Zukunft weiter verbreiten werden.

---

77 Gleichwohl ist wegen der prinzipiell begrenzten Auswahl passender Antworten und des damit einhergehenden repetitiven Charakters der Eindruck einer realistischen Unterhaltung in Echtzeit wesentlich schwieriger zu erreichen.

Eine wesentliche Triebfeder hierfür ist neben dem technischen auch der *demografische* Wandel. Noch beschränkt sich die gesamte bisher archivierte Online-Kommunikation auf einen vergleichsweise überschaubaren Zeitraum. Die überwiegende Mehrheit der jährlich Verstorbenen verbrachte den größten Teil ihres Lebens in einer Zeit vor dem Durchbruch des Internets als massenkompatibles Alltagsmedium. Dass Hochbetagte – die dem Tod, zumindest statistisch gesehen, am nächsten stehen – permanent digitale Daten beträchtlichen Umfangs produzieren, speichern und miteinander teilen, mag derzeit noch eine seltene und darum gewöhnungsbedürftige Erscheinung sein. Ebenso selten ist umgekehrt der frühzeitige Tod von ›Digital Natives‹, von Menschen also, die es sozusagen ›von klein auf‹ gewohnt sind, online zu kommunizieren. Wie aber verhält es sich in einer zukünftigen Gesellschaft, die nahezu vollständig aus ebensolchen Digital Natives besteht – weshalb diese Bezeichnung als Unterscheidungsmerkmal spätestens dann obsolet wäre?<sup>78</sup> Was ist, wenn die alltägliche Kommunikation mit und über digitale Medientechnologien für nahezu<sup>79</sup> alle Altersgruppen gleichermaßen erwartbar ist? Das nach dem Tod hinterlassene digitale Vermächtnis würde ein immenses Ausmaß annehmen und auf einer mithin sieben, acht oder gar neun Jahrzehnte andauernden Online-Existenz beruhen. Und wenn noch viel mehr Menschen über noch viel mehr Daten (nicht nur zu bestimmten Lebensausschnitten, sondern auch zu ganzen Lebensverläufen) verfügen, bietet dies ein vielversprechendes Fundament für das digitale Weiterleben im Allgemeinen und die DAI im Besonderen.

#### 4. Die Zukunft der Existenz

Neben den privaten ergeben sich auch für öffentliche Erinnerungskulturen hieraus weitreichende Konsequenzen.<sup>80</sup> Die öffentliche Erinnerung an Menschen hängt traditionell von der ihnen zugeschriebenen historischen Bedeutung, ihrem sozialen Status und dem ihnen entgegengebrachten öffentlichen Interesse ab,<sup>81</sup> weshalb – gemessen an der Gesamtbevölkerung – bisher nur einem vergleichsweise kleinen Personenkreis ein solches Privileg vorbehalten ist. Doch weisen die heutigen

---

78 Vgl. Meitzler, Matthias/Hennig, Martin/Heesen, Jessica: »Kulturelle, gesellschaftliche und ethische Dimensionen«, in: Regina Ammicht Quinn et al., Ethik, Recht und Sicherheit des digitalen Weiterlebens. Forschungsergebnisse und Gestaltungsvorschläge zum Umgang mit Avataren und Chatbots von Verstorbenen, Tübingen/Darmstadt 2024, S. 49–56, hier S. 50.

79 Säuglinge und kleine Kinder hätten zwar weiterhin keinen eigenen Internetzugang, doch schon jetzt wird deren Leben von Geburt an mit der Smartphonekamera dokumentiert.

80 Vgl. Meitzler, Matthias et al.: »Digital Afterlife and the Future of Collective Memory«, in: Memory Studies Review 1 (2024), Heft 1, S. 1–18.

81 Vgl. Halbwachs, Maurice: Das kollektive Gedächtnis, Frankfurt a.M. 1991.

und künftigen Möglichkeiten der postmortalen Fortexistenz im Digitalen auf gewisse Verschiebungen hin. So könnten nämlich nicht mehr nur historisch relevanten Zeitzeug:innen oder Prominenten aus Politik und Populärkultur die Aussicht auf eine über den Tod hinausreichende öffentliche Präsenz zuteilwerden, sondern im Grunde jeder Person, die (1) Zugang zu betreffenden Angeboten hat, (2) genügend Datenmaterial hinterlässt und (3) eine persönliche Motivation für dessen Veröffentlichung mitbringt. Medial verfügbar wären dann auch jene Lebensinhalte von weitgehend unbekanntem Menschen, die ansonsten, d.h. ohne die entsprechenden technischen Mittel, verborgen blieben. Erinnerungskulturen könnten sich dahingehend verändern, dass die postmortale öffentliche Präsenz nicht bloß von den Publikations- und Selektionsinteressen von Film, Fernsehen, Radio und Presse abhängig wäre, sondern künftig auch verstärkt von den Resultaten algorithmischer Auswahl<sup>82</sup> und Suchmaschinenrecherchen (mit-)bestimmt sein würde. In der Entstehung neuer Prominenz im Social Media-Kontext, der gemeinhin anderen ›Aufmerksamkeitsverteilungslogiken‹ (z.B. durch Hashtags, Algorithmen, Echtzeitkommunikation) folgt als traditionelle Massenmedien, deutet sich diese Entwicklung bereits an.

Aus der Archivierung und Veröffentlichung persönlicher Informationen im digitalen Raum ergibt sich jedoch nicht zwangsläufig öffentliche Relevanz.<sup>83</sup> Schließlich sind es nicht die Technologien, die sich an Verstorbene erinnern, sondern Menschen. Nur sie sind dazu im Stande, einen sinnhaften Vergangenheitsbezug herzustellen – und nur wenn sie das tun, kann tatsächlich von Gedächtnis gesprochen werden.<sup>84</sup> Welchen Stellenwert hat der Avatar einer verstorbenen Person bzw. haben die Daten, aus denen er entstanden ist, wenn es niemanden (mehr) gibt, der den bereitgestellten Medieninhalten Bedeutung zuschreibt und den Dienst nutzt? Gilt für das weitere Schicksal dieser digitalen Hinterlassenschaften Ähnliches wie früher schon für das Dachbodendasein alter VHS-Kassetten oder Fotoalben – oder für jene ›Erinnerungsstücke‹, die zwar so genannt werden, in Wahrheit aber niemanden mehr an jemanden erinnern?

Wenn manchem Leben eben doch ein höheres Erinnerungsprivileg zukommt, als einem anderen, dann wird die digitale ›Überlebensfähigkeit‹ zu einer relativen Angelegenheit: Ist etwa derjenige, dessen Avatar regelmäßige Anwendung findet,

82 Vgl. Seyfert, Robert/Roberge, Jonathan (Hg.): *Algorithuskulturen. Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*, Bielefeld 2017.

83 Dies gilt im Übrigen nicht erst für die digitale Repräsentation von Verstorbenen. Tatsächlich stellt sich auch mancher Online-Auftritt von lebenden Personen nach längerer oder bereits nach kürzerer Zeit als ›Datenfriedhof‹ heraus, der von niemandem mehr – nicht einmal mehr von den Verantwortlichen selbst – ›betreten‹ wird.

84 Vgl. Sebald, Gerd: ›(Digitale) Medien und Gedächtnis – aus der Perspektive einer Gedächtnissoziologie‹, in: Ders./Marie-Kristin Döbler (Hg.), *(Digitale) Medien und soziale Gedächtnisse*, Wiesbaden 2018, S. 29–52, hier S. 35.

›lebendiger‹ als jemand, dessen digitales Ich zwar existiert, indes nur von wenigen oder gar niemandem kontaktiert wird?<sup>85</sup> Unterliegt das gelegentlich so apostrophierte »digitale Jenseits« also einer hierarchischen Ordnung, die letztlich nur eine Fortsetzung der diesseitigen Ordnung unter veränderten Vorzeichen ist? So wie die soziale Präsenz der Toten keine Kraft ist, die sich selbstständig entfaltet oder an bestimmten Artefakten schlichtweg ablesen lässt, sondern stets an die Deutungen der Nachwelt gebunden ist, so emergiert auch die digitale Lebendigkeit nicht bloß aus Daten und deren technischer Übersetzung, sondern setzt mindestens eine analoge Lebenswelt voraus, in der die Daten eben doch mehr sind als *nur* Daten. Von einer ›Demokratisierung‹ des öffentlichen Erinnerns könnte lediglich insofern gesprochen werden, als es heutzutage mehr Menschen *möglich* wird, in digitaler Form *potenziell* öffentlich sicht- und adressierbar zu sein. Je nach Anwendung bedarf es hierzu vergleichsweise geringer technischer bzw. monetärer Aufwendungen. Hieraus könnte sich die Hoffnung speisen, einer prinzipiell unüberschaubar großen Nachwelt erhalten zu bleiben und über den eigenen Tod hinaus Einfluss nehmen zu können. Ein öffentlich zugänglicher Online-Auftritt allein ist hierfür allerdings noch kein hinreichender Faktor. Ohnehin wäre zu klären, ob die durch digitale Medientechnologien forcierte ›Expansion der Öffentlichkeit‹ letztlich durch einen inflationären Bedeutungsverlust öffentlicher Repräsentanz im Allgemeinen erkaufte wird.<sup>86</sup>

Einmal mehr stellen die genannten Formen der digitalen Existenzverlängerung das vermeintlich antagonistische Verhältnis von Leben und Tod in Frage. Was genau macht Lebendigkeit aus, wenn man sie losgelöst von biologischen Prozessen konzipiert? Wodurch offenbart sich die Persönlichkeit eines Menschen – bzw. inwieweit lässt sich diese auf lebzeitig hinterlassene digitale Spuren und auf die informationstechnischen Rechenprozesse, die an diesen Daten ansetzen, reduzieren?<sup>87</sup> Käme die soziale Präsenz einer Person somit auch ganz ohne dessen (analogen) Körper aus? Und wie ließe sich die Unterhaltung mit einem Computersystem, das zwar vieles sagt, damit aber nichts *meint*, in diesen Zusammenhang einordnen? Anders

---

85 Man denke beispielsweise auch an solche Social Media-Profile von Verstorbenen, die nicht mehr länger aufgesucht werden, oder an manche zunächst mit großem Engagement angelegte und gepflegte Memorialseite, die nach einer gewissen Zeit zwar noch auffindbar und öffentlich zugänglich ist, ihren ursprünglichen Zweck als Erinnerungsmedium aber nicht mehr länger erfüllt. Eine buchstäblich analoge Entwicklung ist im Übrigen bei nicht wenigen Friedhofsgräbern zu beobachten, denen als Trauer- und Erinnerungsort kaum noch Relevanz zugesprochen wird, derweil sie nur mehr ihre Funktion als Körperaufbewahrungsstätte erfüllen.

86 Vgl. M. Meitzler: Digital Afterlife, S. 14.

87 Aus transhumanistischer Sicht vgl. Helmus, Caroline: »Ein Ende des Todes im Cyberspace? (Un-)Sterblichkeitsphantasien im Transhumanismus«, in: Ute Planert (Hg.), Todesarten. Sterben in Kultur und Geschichte, Köln 2023, S. 291–304.

als die anwendende Person verbindet der Avatar weder mit dem registrierten Input noch mit dem von ihm ausgegebenen Output eine Bedeutung. Die Nutzenden mögen mithin eine starke emotionale Bindung zu dem Avatar (oder etwa doch vielmehr zu der Person, auf die er verweist?) aufgebaut haben,<sup>88</sup> umgekehrt kann aber nicht von einer emotionalen Bindung des Avatars zu den Nutzenden die Rede sein.<sup>89</sup> Auch wenn er in der Lage ist, ein Gefühl von Zweisamkeit zu evozieren, also de facto *soziale Wirkungen* entfalten könnte, bleibt das Verhältnis eine ausgesprochen einseitige Angelegenheit und entspricht vielmehr einer Form der *parasozialen Interaktion*.<sup>90</sup> Durch seine Resonanz und weiterführenden Äußerungen mag der Avatar zwar den Eindruck eines ›echten‹ Gespräches entstehen lassen, gleichzeitig fehlt es letzterem jedoch an Reziprozität in Form eines nicht nur ein--, sondern wechselseitigen sinnhaften *Verstehens* sowie an anderen interaktionstypischen Eigenschaften wie z. B. Spontaneität, Ambivalenz, temporäre Unverfügbarkeit usw.<sup>91</sup> Bei aller Undurchschaubarkeit der algorithmischen Logik wäre es jedenfalls weit übertrieben, würde man den Avataren einen eigenen Willen zugestehen.

Hierin dürfte der wesentliche Unterschied zu einem ›echten‹ Sozialpartner liegen, welcher sich – nebenbei bemerkt – auch der für die Avatarkommunikation ansonsten üblichen Semantik der ›Nutzung‹ bzw. ›Anwendung‹ entzieht. Der Avatar ist, wie andere smarte Systeme,<sup>92</sup> auf unmittelbare Wunscherfüllung ausgelegt; er leistet in der Regel keinen Widerstand und ist zumindest potenziell zu jeder Zeit kommunikationsbereit. Über die konkreten Rahmenbedingungen (z. B. Anfang und Ende der Unterhaltung) entscheidet nicht er, sondern die anwendende Person. Diese kann sich je nach Befindlichkeit vom Avatar abwenden – der Avatar sich aber nicht von ihr.

Bei allen Entwicklungspotenzialen, die der DAI sowohl mit Blick auf die Technik als auch den Markt immer wieder attestiert werden, steht außer Frage, dass keines ihrer Angebote in naher und ferner Zukunft im Stande sein wird, lebende Menschen und die Komplexität der Beziehungen, die sie zueinander hegen, sowie die besondere Qualität ihrer leibhaftigen Kopräsenz vollständig zu ersetzen. Auch dürfte kein (seriöses) Unternehmen dieser Branche derartige Ansprüche verfolgen

88 Vgl. Henrickson, Leah: »Chatting With the Dead. The Hermeneutics of Thanabots«, in: *Media, Culture & Society* 45 (2023), Heft 5, S. 949–966.

89 Zum Einfluss von Avataren auf die Emotionsregulation trauernder Nutzer:innen siehe N. Lindemann: *The Ethics of ›Deathbots‹*.

90 Vgl. Dürr, Carsten: »Parasozialitätsdynamik. Überlegungen zur unvollständigen Kommunikation«, in: Thorsten Benkel/Matthias Meitzler (Hg.), *Zwischen Leben und Tod. Sozialwissenschaftliche Grenzgänge*, Wiesbaden 2018, S. 145–160.

91 Vgl. Lagerkvist, Amanda: »The Media End. Digital Afterlife Agencies and Techno-Existential Closure«, in: Andrew Hoskin (Hg.), *Digital Memory Studies. Media Pasts in Transition*, New York 2017, S. 48–84, hier S. 51.

92 Vgl. Wiegerling, Klaus: *Philosophie intelligenter Welten*, München 2011, S. 30.

bzw. nach außen hin kommunizieren. Dass Angehörige im Angesicht eines Avatars dennoch das Gefühl einer fortwährenden Anwesenheit der Verstorbenen verspüren können, bleibt davon unberührt. Es bedeutet allerdings nicht, dass sich soziale Präsenz als Konsumprodukt schlichtweg erwerben lässt und Avatare von vornherein mit einer Art ›Präsenzgarantie‹ ausgestattet sind. Aus diesem Grund wäre es passender, von Präsenzpotenzialen zu sprechen, deren Verwirklichung zunächst noch aussteht. Sehen Hinterbliebene in ›ihrem‹ Avatar bloß eine technische Spielerei, an der sie bald ihr Interesse verlieren, oder erkennen sie darin tatsächlich einen von ihnen schmerzlich vermissten Menschen wieder? Inwieweit erfüllt der Avatar also den Wortsinn eines *Mediums*, indem er zwischen den Lebenden und den Toten vermittelt? Je nach Person und spezifischer Situation dürfte dies unterschiedlich beantwortet werden und nicht zuletzt davon abhängen, wie eine Person jene Situation definiert. Vielleicht geht es dabei auch gar nicht so sehr darum, ob die Existenz eines Gegenübers und sämtliche seiner kommunikativen Äußerungen (technisch) simuliert sind oder nicht, sondern allein um die von Menschen geschaffene Realität, die sich aus all dem ergibt.<sup>93</sup> So gesehen, würde die Entfaltung von Präsenz nicht zwangsläufig auf beiden Seiten ein Bewusstsein erfordern, sondern käme bereits durch (einseitige) Projektionen, Deutungen, Zuschreibungen u. dgl. zustande – ganz so, wie dies bisher bei sämtlichen (analogen) Artefakten der Fall gewesen ist, die sich für derartige Zwecke als dienlich erwiesen haben.

Weil das Verhältnis der Menschen zu ihrer Endlichkeit keine statische Größe ist, sondern sich im permanenten Wandel befindet, werden die Fragen nach Leben und Tod, nach Präsenz und Nicht-Präsenz immer wieder andere sein – und zu immer wieder anderen Antworten führen. Welchen Einfluss die DAI auf die private wie öffentliche Trauer- und Erinnerungskultur langfristig haben und was dies in der Praxis bedeuten wird, bleibt abzuwarten und hängt u.a. vom weiteren technischen Fortschritt sowie von den Erfahrungen der Anwender:innen ab. Angesichts der Bedeutung, die das Internet bzw. digitale Medien schon jetzt für die alltägliche Lebensführung haben, und des transformativen Potenzials, das der Einsatz von KI gerade in der jüngeren Vergangenheit erkennen ließ, spricht wenig für einen zeitnahen Abbruch dieser Entwicklung.

Die bereits realisierten und erst recht die geplanten Angebote transportieren derweil eine deutliche Botschaft: Wenn das Ende der physischen nicht mit dem Ende der sozialen Präsenz (hier: in Form von technologisch ermöglichter Kommunikationsfähigkeit) gleichzusetzen ist, dann verliert der Tod ein Stück weit an Endgültigkeit. Umso bemerkenswerter erscheint diese Verheißung in einer säkularisierten Gesellschaft, in der klassische, d.h. institutionelle religiöse Konzepte in diversen Lebensbereichen (und auch am Lebensende) sukzessive an Rückhalt verlieren,

93 Vgl. Thomas, William I./Thomas, Dorothy S.: *The Child in America. Behavior Problems and Programs*, New York 1928, S. 571f.

Transzendenzsehnsüchte indes geblieben sind und nach neuen Ausdrucksformen verlangen. Der virtuelle Raum könnte ein vielversprechender Kontext sein, derartige Vorstellungen umzusetzen.

Vor allem im Hinblick auf einen sensiblen Einsatz entsprechender Technologien, die Möglichkeit, informierte und selbstbestimmte Entscheidungen in diesem Zusammenhang treffen zu können, sowie die Klärung rechtlicher Fragen (etwa bezüglich des Umgangs mit persönlichen Daten von Toten),<sup>94</sup> besteht noch größerer Reflexions- und Handlungsbedarf. Obwohl oder gerade *weil* avatarförmige Existenzen von Verstorbenen eher eine zukünftige als eine gegenwärtige Herausforderung darstellen, lohnt es sich, bereits im Vorfeld über ihre sozialen bzw. ethischen Implikationen nachzudenken.

---

94 Harbinja, Edina/Edwards, Lilian/McVey, Marisa: »Governing Ghostbots«, in: Computer Law & Security Review 48 (2023), S. 1–12.

