Antropologia cyfrowego wskrzeszania: między etyką pamięci a przemysłem symulacji

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł analizuje zjawisko cyfrowego wskrzeszania, przeciwstawiając tradycyjne rytuały żałobne współczesnemu przemysłowi symulacji. Autor zauważa, że choć pragnienie zachowania bliskich jest odwieczne, deadboty zmieniają ontologię doświadczenia: zmarły przestaje być przywoływany w ramach wspólnotowego rytuału, a staje się usługą dostępną na żądanie. Tekst podkreśla niebezpieczeństwo technosolucjonizmu i komercjalizacji żałoby, gdzie AI generuje nowe wypowiedzi, zamiast jedynie archiwizować przeszłość. Kluczowym postulatem jest traktowanie cyfrowych szczątków jako „informacyjnego ciała", które wymaga ochrony godnościowej analogicznej do zabytków archeologicznych, chroniąc zmarłych przed eksploatacją marketingową i przywracając im prawo do nieobecności.

The article analyzes the phenomenon of digital resurrection, contrasting traditional mourning rituals with the modern simulation industry. The author notes that while the desire to preserve loved ones is timeless, deadbots change the ontology of experience: the deceased is no longer summoned within a communal ritual but becomes an on-demand service. The text emphasizes the danger of techno-solutionism and the commercialization of grief, where AI generates new utterances instead of merely archiving the past. A key postulate is treating digital remains as an 'informational body' that requires dignity protection analogous to archaeological monuments, protecting the deceased from marketing exploitation and restoring their right to absence.

Artykuł analizuje zjawisko deadbotów – generatywnych symulacji osób zmarłych tworzonych na podstawie ich cyfrowych śladów – i stawia tezę, że bez rygorystycznych ram etycznych i prawnych technologia ta przekształca intymny proces żałoby w

komercyjny produkt. Autor argumentuje, że przejście od statycznej pamięci (archiwum) do interaktywnej symulacji zmienia ontologię śmierci, zamazując granicę między wspomnieniem a obecnością, co może prowadzić do patologicznych zależności emocjonalnych oraz instrumentalizacji zmarłych w celach politycznych i marketingowych. Tekst postuluje wprowadzenie koncepcji „informacyjnego ciała", wymóg wyraźnej zgody protoplasty na reanimację cyfrową oraz ustanowienie fundamentalnego „prawa do nieobecności". Celem artykułu jest wezwanie do stworzenia interdyscyplinarnej doktryny cyfrowej śmiertelności, która chroniłaby godność zmarłych przed optymalizacją rynkową i zapobiegała zastępowaniu autentycznego procesu akceptacji straty przez syntetyczną iluzję kontaktu.

SŁOWA KLUCZOWE

cyfrowe wskrzeszanie | deadboty | informacyjne ciało | thanatowrażliwość | technosolucjonizm | prawo do nieobecności | Technology Impact Cycle | cyfrowe szczątki | ekonomia śmierci | after-life griefbot | demokratyzacja pamięci | cyfrowa śmiertelność | reanimacja cyfrowa | etyka AI w żałobie

Od rytualnej pamięci do komercyjnej symulacji

Antropologia cyfrowego wskrzeszania: od rytuału obecności do przemysłu symulacji. Deadboty są nowe technologicznie, lecz nie antropologicznie. Ich rdzeń wyrasta z pierwotnego ludzkiego pragnienia, by zmarły nie zniknął całkowicie – aby jego głos, twarz, imię, gesty i wartości pozostały wśród żywych. Człowiek od początku kultury nie godził się na to, by śmierć była wyłącznie biologicznym faktem; czynił z niej wydarzenie symboliczne. Chował ciało, oznaczał miejsce, wypowiadał imię, budował rytuały i tworzył opowieści o przodkach. Pisał epitafia, stawiał pomniki, malował portrety, przechowywał relikwie, a później utrwalał twarze w fotografiach i głosy w nagraniach. Technologia cyfrowa nie wynalazła więc pamięci – ona ją przyspieszyła, zautomatyzowała i wystawiła na rynek.

Śmierć zawsze stanowiła punkt styku prywatnego bólu i publicznej formy. Pogrzeb nie jest jedynie logistycznym usunięciem ciała, lecz społecznym komunikatem: ta osoba była jedną z nas, jej odejście ma znaczenie, a my, żywi, uznajemy zmianę porządku. Żałoba nie jest tylko emocją

jednostki, ale praktyką wspólnoty, która uczy, jak mówić o nieobecnych bez zawłaszczania ich i jak pozwolić żywym wrócić do świata bez zdrady pamięci. Rytuał nie likwiduje bólu. Rytuał chroni ból przed bezkształtem. Każda kultura śmierci jest zarazem kulturą formy.

Deadboty wchodzą w tę dawną przestrzeń, lecz wnoszą do niej element jakościowo nowy: odpowiedź. Dawne rytuały przywoływały zmarłych, ale zwykle nie oczekiwały, że zaczną oni konwersować w czasie rzeczywistym poprzez produkt komercyjny. Owszem, historia zna praktyki mediumiczne, wywoływanie duchów czy wcielenia symboliczne. Warto przywołać konfucjańską figurę impersonatora zmarłego, znaną z tradycji opisanych przez Xunziego, gdzie wyznaczona osoba odgrywała rolę nieobecnego w rytuale, pomagając rodzinie przejść przez proces pożegnania. Porównanie to obnaża fundamentalną różnicę: impersonator działał w określonym czasie, pod kontrolą wspólnoty i z jasną świadomością swojej roli. Deadbot może działać samotnie, prywatnie, bez końca – w ramach abonamentu i poza społecznym kontekstem.

Rytuał miał ramę. Aplikacja ma regulamin. W dawnych kulturach obecność zmarłego była zazwyczaj pośrednia. Przodek nie był dostępny na żądanie, niczym obsługa klienta; jego obecność przywoływano w święcie, modlitwie, przedmiocie lub opowieści. Ta pośredniość stanowiła ochronę. Uczyła, że zmarły jest ważny, lecz inny; bliski, ale niedostępny; obecny w pamięci, lecz nie w codziennej wymianie komunikacyjnej. Deadbot zaciera tę granicę, wprowadzając zmarłego w logikę komunikatora: napisz, kliknij, usłysz, odpowiedz. To nie jest drobna zmiana nośnika, lecz zmiana ontologii doświadczenia. Zmarły przestaje być przywoływany w rytuale, a zaczyna być wywoływany jak usługa.

Historia technologii pamięci pokazuje, że każde medium zmieniało relację żywych ze zmarłymi. Portret pośmiertny utrwalał twarz i status, maska zachowywała rysy ciała z brutalną wiernością ostatniego bezruchu. Fotografia demokratyzowała pamięć wizualną, pozwalając zwykłym ludziom zachować wizerunek bliskich w domu. Fonograf wprowadził intymność usłyszenia głosu po śmierci, a film pozwolił zobaczyć gest i spojrzenie. Internet umożliwił z kolei trwałe profile, konta i cyfrowe archiwa. Każdy etap przesuwał granicę między obecnością a zapisem. AI generatywna idzie krok dalej: od zapisu ku produkcji nowej wypowiedzi. Cyfrowego wskrzeszania nie można zatem traktować jako kolejnego etapu archiwizacji. Archiwum jest konserwatywne w sensie ontologicznym – przechowuje to, co było.

Cyfrowe szczątki jako informacyjne ciało wymagające ochrony

Model generatywny jest ekspansywny: wytwarza to, czego nie było, ale co mogłoby brzmieć tak, jakby istniało. Właśnie ta modalność – „mogłoby" – stanowi źródło zarówno użyteczności, jak i zagrożenia. Może pomóc odtworzyć styl, połączyć fragmenty czy ułatwić rozmowę edukacyjną, ale może też stworzyć fałszywe wspomnienie, pojednanie, radę, cytat czy obecność. Dawny pomnik milczał; nowy odpowiada. A gdy pomnik zaczyna mówić, trzeba zapytać, kto nadał mu język.

W tym miejscu pojawia się archeologia cyfrowych szczątków. Carl Öhman i Luciano Floridi zaproponowali, by przemysł cyfrowego życia po śmierci analizować przez analogię do regulacji dotyczących znalezisk archeologicznych i muzealnych. Argumentowali, że cyfrowe pozostałości nie powinny być traktowane wyłącznie jako zasób komercyjny, lecz jako szczególny rodzaj „informacyjnego ciała", wymagający ochrony godnościowej. To porównanie jest niezwykle mocne, gdyż wyprowadza debatę poza banalne stwierdzenie, że „dane są nową ropą". Dane zmarłych nie są ropą; są raczej popiołem, kością, listem, fotografią, głosem i relacją jednocześnie. Cywilizacja, która wydobywa z nich zysk bez rytuału i granic, zachowuje się nie jak innowator, lecz jak grabarz z działem marketingu.

Kodeksy muzealne uczą, że nie każdy obiekt wolno wystawić tylko dlatego, że istnieje. Szczątki ludzkie wymagają kontekstu, konsultacji, poszanowania wspólnoty pochodzenia oraz świadomości przemocy historycznej. W odpowiedzialnym muzeum nie pyta się wyłącznie o to, czy eksponat zainteresuje zwiedzających, lecz czy mamy prawo go pokazać, komu to służy i czyje milczenie wykorzystujemy. Te same pytania należy zadać w kontekście deadbotów: czy mamy prawo uruchomić cyfrową personę? Komu to służy? Kogo może zranić? Czy zmarły wyraził zgodę, a bliscy mogą odmówić?

Czy nie zamieniamy pamięci w ekspozycję, a ekspozycji w produkt? Antropologicznie szczególnie niebezpieczne jest przekształcenie zmarłego z przedmiotu pamięci w partnera interakcji. Pamięć pozwala żywym opowiadać o zmarłym; interakcja z deadbotem pozwala im rozmawiać „ze zmarłym". Różnica jest fundamentalna. W pierwszym przypadku żywi biorą odpowiedzialność za interpretację. W drugim odpowiedzialność zostaje częściowo przerzucona na symulację, która może powiedzieć: „chciałbym", „uważam" lub „wybaczam". To zmienia układ rodzinny – w konflikcie spadkowym czy emocjonalnym ktoś może nagle stwierdzić: „rozmawiałam z tatą i on by tego chciał".

Wtedy deadbot przestaje być narzędziem pamięci, a staje się uczestnikiem sporu, choć nie posiada podmiotowości ani intencji. To nie duch wraca z zaświatów; to algorytm zostaje wezwany jako notariusz tęsknoty. W kulturze nowoczesnej kluczową rolę odgrywa lęk przed zapomnieniem. Dawniej nieśmiertelność symboliczna była przywilejem nielicznych: władców, świętych czy twórców. Większość ludzi trwała w pamięci rodziny przez kilka pokoleń, by potem rozpraszać się w genealogicznej mgle.

Cyfrowość obiecała demokratyzację pamięci: każdy zostawia dane i może zostać odnaleziony. Jednak demokratyzacja śladu nie oznacza demokratyzacji godności. Internet zachowuje równie łatwo wielkie świadectwo, co kompromitujący komentarz, a AI może zsyntetyzować zarówno mądrość, jak i przypadkowy bełkot. Ślad cyfrowy nie jest równoznaczny z sensem – można zostawić po sobie terabajty danych i bardzo mało prawdy.

Warto przywołać pojęcie thanatowrażliwości. Michael Massimi i Andrea Charise wprowadzili je do refleksji nad projektowaniem interakcji człowiek-komputer jako postulat, by systemy cyfrowe uwzględniały śmiertelność zamiast traktować użytkownika jako wiecznie żywego i sterowalnego. Thanatowrażliwe projektowanie domaga się obecności śmierci w całym cyklu życia systemu – od zarządzania kontami po memorializację. W przypadku deadbotów powinno to być warunkiem minimalnym. System nie może traktować śmierci jako okazji do nowej funkcji premium, lecz jako granicę projektową, która wymusza pytania o zgodę i prawo do ciszy.

Tymczasem kultura platformowa ma instynkt odwrotny: nie znosi końca. Preferuje ciągłość, retencję i algorytmiczne „wróć do mnie". W mediach społecznościowych zmarli funkcjonują już dziś jako profile i automatyczne przypomnienia. Deadbot jest radykalizacją tej logiki – profil nie tylko trwa, ale zaczyna odpowiadać.

Jeżeli nie wprowadzimy zasad, platformy przeniosą z ekonomii uwagi do ekonomii śmierci te same mechanizmy: maksymalizację czasu i uzależniający design. Różnica polegać będzie na tym, że powiadomienie może przyjść głosem zmarłej matki. Cóż za postęp, że nawet żałoba będzie miała wskaźnik aktywności dziennej. Ważnym narzędziem analizy jest tu Technology Impact Cycle, w odniesieniu do projektu „Griefbot-for-Good" Rensa van der Vorsta i Jo-An M.

Odpowiedzialne projektowanie przeciw technosolucjonizmowi

Metodologia ta opiera się na małym i rozszerzonym cyklu. Mały cykl służy iteracyjnemu doprecyzowaniu rozwiązania technologicznego, kontekstu użytkowników oraz samej definicji

problemu. Rozszerzony cykl pozwala natomiast ocenić technologię przez pryzmat szerszych kategorii wpływu: wartości ludzkich, prywatności danych, przejrzystości, praw człowieka, etyki, zrównoważonego rozwoju oraz scenariuszy przyszłości.

Taka perspektywa jest niezbędna, gdyż deadboty kuszą myśleniem tunelowym: ktoś cierpi, więc dajmy mu symulację ukochanej osoby. Mały cykl pyta: czy naprawdę rozwiązujemy właściwy problem? Rozszerzony cykl zaś pyta: jaki świat budujemy, jeśli takie rozwiązanie stanie się normą? W ramach małego cyklu konieczne jest najpierw odróżnienie trzech technologii, które zbyt łatwo wrzuca się do jednego worka.

Pierwszą z nich jest cyfrowa asysta w rozmowie o umieraniu – system pomagający pacjentom terminalnym i ich rodzinom mierzyć się z lękiem, pożegnaniem, sprawami praktycznymi, testamentem czy wspomnieniami. Druga to cyfrowy doradca w żałobie: narzędzie wspierające przeżywanie straty, które pomaga pisać listy, porządkować emocje i kieruje użytkownika ku innym ludziom. Trzecia to after-life griefbot, czyli rekonstrukcja osoby zmarłej na podstawie cyfrowych szczątków. To właśnie ta trzecia forma niesie najwyższe ryzyko, ponieważ przesuwa punkt ciężkości ze wspierania człowieka na symulowanie utraconej osoby.

To rozróżnienie powinno stać się osią odpowiedzialnego projektowania. Jeśli problemem jest samotność żałobnika, odpowiedzią nie musi być zmarły-bot; może nią być wspólnota, terapia, grupa wsparcia, dziennik emocji, interaktywne archiwum lub rytuał rodzinny. Jeśli problemem jest lęk umierającego, rozwiązaniem nie musi być obietnica cyfrowej nieśmiertelności, lecz pomoc w nagraniu świadectwa i przygotowaniu bliskich. Jeżeli celem jest zachowanie historii, odpowiedzią nie musi być generatywna persona, a rzetelnie opisane archiwum. Technosolucjonizm zaczyna się wtedy, gdy każde cierpienie próbuje się naprawić technologią najbardziej efektowną, a nie praktyką najbardziej adekwatną. Rozszerzony cykl wymusza jeszcze szersze spojrzenie.

W kategorii wartości ludzkich należy pytać, czy griefbot wzmacnia autonomię i zdolność do życia po stracie, czy raczej tworzy nową zależność. Można tu wprowadzić konkretne bezpieczniki projektowe: usunięcie mechanizmów uzależniających, limitowanie czasu użytkowania, możliwość ponownej „śmierci” bota po określonym czasie oraz regularne przypomnienia, że użytkownik rozmawia z programem, a nie z osobą. Dobry griefbot powinien być zaprojektowany tak, aby nie był potrzebny wiecznie. Jeśli produktem jest żałoba, a sukces biznesowy definiuje się przez to, że człowiek nie odchodzi od urządzenia, etyczny projekt musi zakwestionować sam model sukcesu.

Deadboty jako technologie graniczne wymagające rygorów etycznych i prawnych

W kategorii danych i prywatności rozszerzony cykl pokazuje, że każdy zbiór informacji tworzy inną wersję osoby. E-maile służbowe wykreują innego zmarłego niż wiadomości do dzieci; posty publiczne dadzą inny obraz człowieka niż dziennik choroby, a zdjęcia z wakacji stworzą odmienną narrację niż historia wyszukiwań. Żaden zbiór nie jest neutralny – zawsze stanowi kadr, a każdy kadr coś wyklucza.

Jeżeli deadbot zostanie wytrenowany na danych wybranych przez jednego inicjatora, powstanie wersja człowieka podporządkowana temu konkretnemu wyborowi. Jeśli zaś bazą staną się dane platformowe, powstanie wizerunek ukształtowany przez logikę zbierania informacji. Platformy nie zbierają danych po to, aby ocalić duszę. Zbierają je, ponieważ ktoś uznał, że można na nich zarobić.

W kategorii przejrzystości pojawia się konflikt między iluzją a prawdą. Im więcej użytkownik wie o konstrukcji bota, tym słabsza może być magia pocieszenia; im silniejsza ta magia, tym większe ryzyko oszustwa. Projektant musi zdecydować, czy chce „pomóc” poprzez podtrzymywanie iluzji, czy poprzez uczciwe towarzyszenie w prawdzie. Odpowiedź etyczna powinna być bezwzględna: iluzja nie może być produktem podstawowym. Można tworzyć doświadczenia symboliczne, teatralne, narracyjne czy edukacyjne, ale muszą być one wyraźnie oznaczone i ograniczone. W żałobie człowiek ma prawo do metafory, lecz nie ma obowiązku bycia ofiarą technologicznej sztuczki.

Kategoria praw człowieka przenosi debatę z poziomu rodzinnego na polityczny. Deadboty dotykają prawa do prywatności, godności, ochrony danych, wolności sumienia, praw dziecka, zdrowia psychicznego, informacji oraz ochrony wizerunku. W sposób pośredni odnoszą się także do praw osób zmarłych poprzez obowiązki żywych wobec ich pamięci. W państwie demokratycznym nie można uznać, że skoro zmarły utracił pełną podmiotowość prawną, jego cyfrowy ślad staje się bezbronny. To właśnie ta bezbronność powinna wzmacniać odpowiedzialność żyjących. Prawo człowieka nie kończy się w chwili śmierci jak bilet parkingowy. Zmienia ono jedynie adresata ochrony: z roszczenia jednostki na obowiązek wspólnoty.

Kategoria zrównoważonego rozwoju przypomina, że kultura pamięci posiada materialną infrastrukturę. Tradycyjny grób zajmuje ziemię, wymaga kamienia, opieki i rytuałów. Cyfrowy grób potrzebuje serwerów, energii, wody do chłodzenia, sprzętu oraz stałych aktualizacji bezpieczeństwa. Multimodalny deadbot jest znacznie bardziej kosztowny niż prosty plik wspomnień. Jeśli branża

DAI będzie rozwijana jako luksusowa usługa nieśmiertelności, stanie się kolejną formą nierównej konsumpcji zasobów.

Pytanie zatem nie brzmi tylko o to, czy mamy prawo rozmawiać z cyfrowym zmarłym, ale ile zasobów wspólnego świata wolno zużyć na prywatne przedłużenie iluzji. Umarli nie potrzebują chmury – to żywi potrzebują sensu.

Ostatnia kategoria, scenariusze przyszłości, wymaga porzucenia wygodnego optymizmu. Deadboty mogą pozostać niszowym narzędziem archiwalnym, stać się usługą premium dla rodzin lub wejść do edukacji historycznej. Mogą zostać przechwycone przez przemysł rozrywkowy, włączone do terapii czy zintegrowane z mediami społecznościowymi tak, by profile zmarłych nadal komentowały i gratulowały. Istnieje też ryzyko wykorzystania ich politycznie: awatar zmarłego lidera, poległego żołnierza czy autorytetu moralnego mógłby przemawiać w kampanii, której za życia nigdy by nie poparł. Scenariusz przyszłości nie jest dodatkiem do etyki; jest testem tego, czy projektant rozumie konsekwencje własnej wyobraźni.

Czas przywołać „mędrców" tej debaty – nie jako listę nazwisk, lecz jako linię intelektualnego rozpoznania. Warren i Brandeis, pisząc o prawie do prywatności i „nienaruszalnej osobowości", stworzyli język ochrony jednostki przed zawłaszczeniem jej życia przez media i technikę. Ich myśl w epoce AI każe zapytać, czy nienaruszalna osobowość może być chroniona także po śmierci, gdy człowiek nie kontroluje już swojego wizerunku. Öhman i Floridi wprowadzili pojęcia „informacyjnego ciała" i cyfrowych szczątków. Massimi i Charise dali nam projektowy język thanatowrażliwości. Klass, Silverman i Nickman pomogli zrozumieć, że więź ze zmarłym może trwać zdrowo, o ile zostanie przekształcona, a O'Connor ukazała żałobę jako proces uczenia się nieobecności.

Ryan i Stahl uporządkowali etyczne zasady AI. Hollanek i Nowaczyk-Basińska przełożyli te napięcia na konkretne scenariusze odpowiedzialnego projektowania deadbotów. Van der Vorst i Kamp, poprzez Technology Impact Cycle, wykazali, że nie wystarczy pytać o działanie technologii – trzeba pytać, jaki świat ona produkuje. Ta genealogia myśli chroni debatę przed infantylizacją. Dyskusja o deadbotach to nie spór między lękiem a fascynacją innowacjami, lecz spór o człowieka w epoce, w której dane mogą imitować obecność, a rynek może pomylić tę imitację z prawem do zysku. Każdy z wymienionych autorów wnosi inną latarkę do tej samej ciemności. Jedni oświetlają prywatność, inni pamięć, projektowanie, psychologię, etykę lub prawo. Dopiero razem pozwalają dostrzec, że deadbot to nie gadżet, lecz technologia graniczna.

Deadboty zacierają granicę między pamięcią a symulacją

Najgłębszy problem antropologiczny polega na tym, że deadboty mogą zmienić samo znaczenie śmierci. Nie usuną jej w sensie biologicznym, lecz osłabią jej społeczną jednoznaczność. Człowiek umarł, ale konto odpowiada. Ciało pochowano, lecz twarz mówi. Pogrzeb się odbył, a wiadomości wciąż przychodzą. Rodzina płacze, podczas gdy aplikacja proponuje: „kontynuuj rozmowę".

W takim świecie śmierć traci część swojej funkcji granicznej. Przestaje być końcem relacyjnej dostępności, a staje się jedynie zmianą trybu interfejsu. Może to brzmieć łagodnie, jednak granice są nam niezbędne. Nie z miłości do brutalności, lecz dlatego, że bez nich nie potrafimy odróżnić wspomnienia od złudzenia, pamięci od zależności, a rytuału od usługi. W kulturach religijnych zmiana ta może zostać uznana za naruszenie porządku między życiem a śmiercią. W kulturach świeckich może zapełnić pustkę po dawnych obrzędami. Kultury terapeutyczne przedstawią ją jako narzędzie pracy z emocjami, konsumpcyjne – jako produkt personalizowany, państwowe – jako instrument pamięci narodowej, a kultury platformowe – jako kolejną funkcję.

Każdy z tych języków coś dostrzega, a coś ukrywa. Religia widzi granicę, lecz może nie docenić funkcji archiwum. Terapia skupia się na bólu, ale bywa skłonna przecenić narzędzie. Rynek dostrzega potrzebę, chętnie pomijając godność. Państwo widzi symbol, co może prowadzić do zawłaszczenia osoby. Platforma widzi interakcję, nie widząc żałoby. Zamiast broszury reklamowej z działu „wellbeing", potrzebujemy debaty interdyscyplinarnej i rzetelnej edukacji. Społeczeństwo musi nauczyć się nowych rozróżnień: między autentycznym nagraniem a rekonstrukcją, symulacją, deepfake'iem, awatarem, botem opartym na danych czy botem fikcyjnym; między cytatem, parafrazą a generacją. Bez tej wiedzy użytkownicy pozostaną podatni na nadużycia emocjonalne i poznawcze. Dziecko może nie rozumieć, że cyfrowa matka nie jest matką. Starsza osoba może uwierzyć, że słyszy realną wolę zmarłego. Widz w muzeum może uznać wygenerowane zdanie za historyczny cytat, a wyborca syntetyczną wypowiedź dawnego przywódcy za dowód poparcia.

Edukacja medialna musi zatem zostać rozszerzona o edukację thanatotechnologiczną, uczącą rozpoznawania i oceny technologii pośmiertnej obecności. Historia publiczna wymaga szczególnej ostrożności. Osoby publiczne nie należą wyłącznie do rodzin, ale nie należą też bez reszty do publiczności. Prawo do informacji i prawdy musi być równoważone z prawem do wizerunku, ochrony reputacji, integralności wypowiedzi oraz sprzeciwu wobec fałszywej rekonstrukcji. Awatar historyczny jest użyteczny, gdy opiera się wyłącznie na źródłach i wyraźnie sygnalizuje różnicę między cytatem a dydaktyczną rekonstrukcją. Staje się szkodliwy, gdy odpowiada swobodnie na współczesne pytania, stwarzając wrażenie, że zmarły ma poglądy na dzisiejsze sprawy. Historia nie

powinna być chatbotem bez przypisów. W przeciwnym razie przyszłe pokolenia będą żyć w muzeum, w którym eksponaty kłamią płynnie i przekonująco.

Należy odróżnić upamiętnienie od reanimacji. Upamiętnienie uznaje śmierć i zachowuje znaczenie życia; mówi: „był, pamiętamy, uczymy się z jego życia". Reanimacja cyfrowa próbuje odroczyć doświadczenie końca; mówi: „jest dostępny, kliknij, zapytaj, przedłuż". Pierwsze wzmacnia kulturę pamięci, drugie może na niej pasożytować.

Istnieją oczywiście formy pośrednie: interaktywne archiwa czy projekty edukacyjne. Jednak im bardziej system udaje relację, tym bardziej oddala się od upamiętnienia w stronę symulacyjnej eksploatacji. Deadboty mogą zmienić także sposób, w jaki żyjemy przed śmiercią. Istnieje ryzyko, że ludzie zaczną za życia produkować dane pod przyszłego griefbota – tworzyć lepszą wersję siebie i świadomie modelować cyfrową spuściznę, unikając szczerości na rzecz pośmiertnej autoprezentacji. To niepokojący efekt.

Człowiek może zacząć żyć pod własną przyszłą symulację. Tak jak media społecznościowe nauczyły nas przeżywać zdarzenia „pod zdjęcie", tak deadboty mogą nauczyć nas życia „pod rekonstrukcję pośmiertną". Pytanie „jak wypadnie mój awatar?" stanie się nową odmianą próżności i presją kulturową. Nawet śmierć zyska strategię personal brandingu. Ach, człowieku – nawet w grobie będziesz optymalizował zasięgi. Może to doprowadzić do powstania nowej moralności autoprezentacji. Ludzie będą czyścić dane nie tylko przed pracodawcą, lecz przed potomnymi, przygotowując „ładne" archiwa i usuwając sprzeczności, by zostawić wersję siebie pozbawioną wstydu, gniewu czy błędów. Deadbot oparty na takich danych będzie mniej osobą, a bardziej pośmiertnym PR-em. Z drugiej strony bot oparty na pełnym cyfrowym śladzie może ujawnić zbyt wiele. Między hagiografią a cyfrową ekshumacją rozciąga się całe pole etyczne.

Dobra kultura pamięci musi przyznać człowiekowi prawo do niepełności. Nie wszystko trzeba ocalić, wiedzieć czy sprawić, by przemówiło. Antropologia śmierci uczy, że zapomnienie również pełni funkcję – nie jest tylko porażką pamięci, lecz czasem miłosierdziem, ochroną i prawem do tego, aby pewne sprawy nie trwały wiecznie.

Cyfrowość ma tendencję do demonizowania zapomnienia, jakby każda utrata danych była stratą kultury. Jednak życie społeczne potrzebuje zarówno pamięci, jak i ciszy; pomników i grobów, na które nie zawsze się chodzi; rocznic i zwykłych dni.

Konieczność cyfrowego pogrzebu i etykiety obecności

Deadboty, jeśli zostaną zaprojektowane bez prawa do zapomnienia, mogą stworzyć kulturę wiecznego niedomknięcia. Człowiek, który nigdy nie domyka, nie staje się nieśmiertelny – staje się zmęczony. Dlatego „cyfrowy pogrzeb" deadbota może być równie istotny, co jego stworzenie. Hollanek i Nowaczyk-Basińska postulują wprowadzenie procedur pozwalających na wrażliwe „wycofanie" lub zakończenie działania bota, aby uniknąć niechcianego nawiedzania i wtórnej traumy. Podobną potrzebę zabezpieczeń przed niepożądanymi „hauntings" – sytuacjami, w których AI symulująca zmarłych narusza dobrostan żyjących – opisuje Uniwersytet Cambridge. Wskazuje się tam również na znaczenie procedur archiwalnych oraz ryzyko „drugiej straty" w przypadku nagłego wyłączenia serwerów. Cyfrowy pogrzeb nie jest więc ozdobnym rytuałem, lecz mechanizmem ochrony psychicznej i społecznej.

Jeśli bot zostaje uruchomiony, musi mieć możliwość godnego odejścia. Ten motyw przywraca śmierci jej rolę graniczną. Dobrze zaprojektowany system pośmiertny powinien wiedzieć, kiedy przestać; powinien pomagać w przejściu, a nie konserwować zawieszenie. Ma wspierać pamięć, nie zastępować osoby. Powinien być osadzony w relacjach żywych, zamiast izolować użytkownika. Musi posiadać datę wygaszenia, tryb archiwum, możliwość pożegnania i prawo do milczenia. Jeśli technologia nie potrafi zamilknąć, nie nadaje się do żałoby, która jest przecież między innymi nauką słuchania ciszy.

Współczesne platformy DAI obrazują różne kierunki rozwoju tej technologii. HereAfter AI opiera się na wywiadach i utrwalaniu historii życia, co czyni ją bliższą interaktywnej biografii niż pełnej rekonstrukcji z cudzych danych. Project December zaprezentował bardziej ryzykowną możliwość tworzenia symulacji konkretnych osób przy użyciu modeli językowych, natomiast Seance AI i podobne usługi próbują wejść w przestrzeń doświadczenia „rozmowy" z nieobecnymi. Replika, choć nie jest usługą wyłącznie pośmiertną, ujawniła siłę więzi paraspołecznych z agentami konwersacyjnymi. Analiza Cambridge potwierdza, że firmy oferują już formy postmortem presence, a odpowiedzialne projektowanie wymaga uwzględnienia dawcy danych, odbiorcy oraz osoby wchodzącej w interakcję.

Platformy te funkcjonują w kulturze przyzwyczajonej do rozmów z maszynami. Gdyby deadboty pojawiły się nagle w świecie bez chatbotów, budziłyby większy opór. Jednak człowiek XXI wieku coraz częściej komunikuje się z asystentami, botami obsługi, modelami językowymi czy systemami głosowymi. Granica między interfejsem a partnerem dialogu staje się miękka. Deadbot nie wchodzi więc w pustkę, lecz w już przygotowaną infrastrukturę emocjonalnej automatyzacji. Najpierw

nauczyliśmy się pytać maszynę o pogodę, potem o tekst, następnie o radę. Teraz ktoś zapyta ją głosem ojca, czy ma przebaczyć rodzinie.

Postęp technologiczny bywa sekwencją drobnych normalizacji, po których okazuje się, że normalizowaliśmy rzecz nienormalną. Potrzebny jest nowy język publiczny. Nie wystarczy mówić o „innowacyjnych usługach pamięci". Trzeba mówić o cyfrowych szczątkach, informacyjnym ciele, zgodzie protoplasty i interaktanta, ochronie dzieci, halucynacjach reputacyjnych, egocentryzacji straty czy lock-inie żałoby. Należy wspomnieć o reklamie ustami zmarłego, drugiej śmierci serwerowej, prawie do nieobecności, cyfrowym pogrzebie i thanatowrażliwości. Język jest narzędziem regulacji wyobraźni. Jeśli nazwiemy deadbota „towarzyszem pamięci", trudniej będzie dostrzec przemoc. Jeśli jednak określimy go jako „mówiącą rekonstrukcję osoby zmarłej na podstawie danych", obraz stanie się mniej miękki, ale prawdziwszy.

Historia uczy, że nowe technologie pamięci najpierw budzą zachwyt i lęk, potem powszednieją, a dopiero później kultura wypracowuje ich etykietę. Fotografia pośmiertna była kiedyś praktyką oswajania straty. Nagrania głosu wydawały się cudownym zatrzymaniem obecności, a film pozwalał widzieć zmarłych w ruchu. Internet stworzył profile, które przeżywają właścicieli; teraz AI tworzy generatywną obecność. Pytanie brzmi, czy tym razem zdążymy z etykietą wcześniej niż z masową adopcją. Różnica między fotografią a deadbotem jest bowiem jak różnica między portretem przodka a przodkiem, który o trzeciej nad ranem wysyła powiadomienie: „nie zapomnij o mnie". Jeden przypomina, drugi może nawiedzać.

Kultura potrzebuje nowego kompromisu między pamięcią a końcem. Nie wolno zakazać ludziom pragnienia kontaktu, gdyż byłoby to okrutne i fałszywe, ale nie wolno też sprzedać im złudzenia, że kontakt został przywrócony, bo byłoby to cyniczne. Odpowiedzialna droga biegnie środkiem: zachować głosy, opowieści, wartości i archiwa; wspierać żałobę oraz rozwijać narzędzia terapeutyczne, ale nie pozwolić, aby komercyjna symulacja zajęła miejsce osoby, rytuału i wspólnoty. Technologia może być świecą pamięci, lecz nie powinna udawać zmartwychwstania.

Zastosowania, platformy i scenariusze: między archiwum pamięci a cyfrowym brzuchomówstwem. Omówiliśmy już, czym są deadboty, jak ingerują w psychologię żałoby, w jaki sposób naruszają granice prawa i dlaczego wymagają antropologicznej ostrożności. Teraz należy zejść poziom niżej – do praktyki. Technologia nigdy nie istnieje w czystej postaci; występuje jako produkt, usługa, model biznesowy, obietnica marketingowa czy regulamin, stosowany w konkretnym domu, muzeum, szpitalu czy rodzinie.

Deadbot w abstrakcji jest problemem filozoficznym. W praktyce może być jednak czułą pamiątką, narzędziem edukacyjnym, protezą rozmowy, pułapką abonamentową, politycznym fantomem albo

cyfrową formą przemocy. Diabeł mieszka tu nie tylko w szczegółach. Diabeł ma dashboard analityczny.

Od archiwum pamięci do ryzykownej symulacji

Pierwszym i najmniej kontrowersyjnym zastosowaniem jest archiwum rodzinne. Chodzi w nim o zachowanie głosu, zdjęć, filmów, wspomnień, listów, opowieści, historii życia, dokumentów, anegdot, powiedzeń oraz wartości danej osoby. Taka praktyka ma długą genealogię kulturową: od rodzinnych albumów i kronik, przez pamiętniki i nagrania na kasetach wideo, aż po listy pożegnalne i testamenty duchowe. AI może tu pełnić rolę porządkującą: transkrybować nagrania, katalogować zdjęcia, układać chronologię, pomagać w zadawaniu pytań osobie jeszcze żyjącej, rekonstruować drzewo rodzinne, sugerować tematy rozmów międzypokoleniowych czy tworzyć wyszukiwalne archiwum. W tej formie technologia nie musi udawać zmarłego; może służyć pamięci, a nie symulacji.

To różnica fundamentalna. Drugi poziom to interaktywna biografia. Użytkownik za życia odpowiada na pytania, nagrywa wspomnienia, opowiada o dzieciństwie, pracy, miłościach, porażkach, wartościach, lękach, rodzinie czy historii lokalnej. Po śmierci bliscy mogą zadawać pytania, a system odtwarza właściwe fragmenty lub zestawia je w odpowiedź. Platformy takie jak HereAfter AI pozycjonują swoje usługi właśnie w tym obszarze: jako sposób zachowania głosu i historii życia, by rodzina mogła później wracać do opowieści danej osoby. Ten model jest etycznie łatwiejszy do obrony, o ile odpowiedzi opierają się na świadomie dostarczonych, nagranych i zatwierdzonych treściach, a nie na niekontrolowanym ekshumowaniu prywatnych danych. Nawet interaktywna biografia wymaga jednak ostrożności. Jeśli system zaczyna nie tylko wyszukiwać odpowiedzi, lecz generować nowe zdania „w stylu” zmarłego, przesuwa się w stronę deadbota.

Gdy babcia rzeczywiście nagrała opowieść o dzieciństwie, jej odtworzenie jest pamiątką. Gdy jednak system na podstawie tych wspomnień odpowiada wnuczce na pytanie o rozwód, wybór studiów czy konflikt rodzinny, wchodzimy w inną kategorię. Nie chodzi o to, że taka odpowiedź zawsze będzie szkodliwa, lecz o to, że przestaje być ona świadectwem babci. Jest generacją prawdopodobieństwa. Prawdopodobieństwo, nawet gdy mówi znajomym głosem, nie ma prawa udawać sumienia zmarłego człowieka.

Trzeci poziom zastosowań obejmuje narzędzia wspierające żałobę, które nie symulują osoby zmarłej. To obszar potencjalnie najbardziej obiecujący i najmniej widowiskowy, co – jak to często bywa – czyni go najmniej atrakcyjnym marketingowo. AI mogłoby pomagać żałobnikowi prowadzić dziennik emocji, pisać listy do zmarłego (bez generowania odpowiedzi), porządkować sprawy

formalne po śmierci bliskiego, przypominać o kontakcie z rodziną czy oferować psychoedukację na temat nieliniowości żałoby. System mógłby rozpoznawać sygnały kryzysu i kierować do specjalisty, pomagać w tworzeniu rytuałów pamięci oraz zachęcać do rozmów z żywymi. Takie narzędzie działałoby jak dyskretny asystent procesu żałoby, a nie cyfrowy substytut utraconej osoby. To rozwiązanie może być naprawdę pomocne, dlatego nie będzie miało tak hipnotycznego trailera jak „porozmawiaj z tatą jeszcze dziś".

Czwarty poziom to griefbot jako bezstronny słuchacz. Istnieje potrzeba przestrzeni, w której można wypowiedzieć złość, winę, wstyd, pretensję, tęsknotę, ulgę, lęk oraz sprzeczne uczucia i myśli społecznie niewygodne. Taki bot ma wartość, jeśli jest projektowany jako neutralne narzędzie ekspresji, a nie jako zmarły. Różnica między „opowiedz mi, co czujesz po stracie" a „mama chce z tobą porozmawiać" to różnica między wsparciem a manipulacją. Dobry system powinien pomagać człowiekowi usłyszeć samego siebie, zamiast wkładać odpowiedzi w usta nieobecnych.

Piąty poziom obejmuje zastosowania terapeutyczne lub paraterapeutyczne. To obszar niezwykle delikatny. Można wyobrazić sobie klinicznie kontrolowane wykorzystanie symulacji w terapii żałoby, podobnie jak ma to miejsce w psychodramie, dialogu z pustym krzesłem czy pracy z wyobrażeniem. W terapii kluczowa jest jednak rama: obecność specjalisty, określony cel, ograniczony czas, kontrakt oraz świadomość symbolicznego charakteru ćwiczenia i możliwość integracji doświadczenia. Komercyjny deadbot oferowany bez nadzoru terapeutycznego tej ramy nie posiada. Może podszywać się pod terapię, działając w rzeczywistości jak uzależniająca proteza. Fundacja Dobre Państwo ostrzega przed re-labelingiem, czyli przedstawianiem deadbotów jako narzędzi zdrowia psychicznego w celu obejścia surowszych wymogów regulacyjnych.

Szósty poziom to edukacja międzypokoleniowa i historyczna. Tu deadboty mogą kusić najbardziej. Wyobraźmy sobie interaktywnego świadka historii: powstańca, emigranta, robotnicę, naukowca, artystkę, działacza społecznego, żołnierza, ofiarę totalitaryzmu czy osobę, która przeżyła katastrofę lub represje. Uczniowie mogliby zadawać pytania i otrzymywać odpowiedzi oparte na autentycznych świadectwach. To potężne narzędzie edukacyjne, pod warunkiem jednak, że system nie fałszuje źródłowości. Musi on wyraźnie odróżniać cytat od rekonstrukcji, dokument od dydaktycznej parafrazy, a prawdę od prawdopodobieństwa. Jeśli awatar świadka zacznie odpowiadać na pytania, których nigdy mu nie zadano, należy jasno zaznaczyć, że mówi system opracowany na podstawie materiałów, a nie sam świadek. W przeciwnym razie edukacja zmieni się w syntetyczną nekromancję historyczną.

Siódmy poziom to muzea i instytucje pamięci. Tutaj kodeks etyki muzealnej powinien działać jak hamulec bezpieczeństwa. Instytucja publiczna ma większy obowiązek niż prywatna rodzina, gdyż operuje zaufaniem społecznym. Jeśli muzeum tworzy cyfrową rekonstrukcję osoby zmarłej, musi

uzasadnić cel, zakres, źródła i zgodę, a także określić sposób oznaczenia i ograniczenia takiej symulacji. Wymagana jest konsultacja z rodziną, wspólnotą oraz ekspertami, a w przypadku osób z grup historycznie krzywdzonych – z przedstawicielami ich wspólnoty pochodzenia. Nie wolno robić z cyfrowych szczątków atrakcji frekwencyjnej. Jeżeli muzeum zamienia cierpienie w interaktywną rozrywkę, nie jest nowoczesne. Jest tylko kolonialne z lepszym renderem.

Ósmy poziom dotyczy osób publicznych i przemysłu kultury.

Wielowymiarowe ryzyka instrumentalizacji cyfrowej obecności

Widzieliśmy już przykłady syntetycznego głosu, hologramów i cyfrowych występów zmarłych. AI-generowany głos Anthony'ego Bourdaina w filmie dokumentalnym czy hologram Roberta Kardashiana stanowią symbole komercyjnej reanimacji wizerunku. Przemysł rozrywkowy stoi przed ogromną pokusą: zmarli artyści nie starzeją się, nie negocjują kapryśnie i nie miewają kryzysów wizerunkowych. Można ich odmłodzić, odtworzyć i wprowadzić na scenę, do reklamy, filmu, gry czy kampanii. Jeśli prawa do wizerunku są uporządkowane, rynek uzna to za legalne, jednak sama legalność nie wyczerpuje kwestii godności. Istnieje bowiem zasadnicza różnica między dokumentalnym wykorzystaniem archiwalnego nagrania a wygenerowaniem nowej wypowiedzi, której dana osoba nigdy nie sformułowała.

Kolejny poziom ryzyka to polityka – obszar szczególnie niebezpieczny, gdyż łączy autorytet pamięci z technologią perswazji. Wyobraźmy sobie syntetycznego przywódcę historycznego wspierającego współczesną partię, awatara poległego żołnierza uzasadniającego decyzję rządu, cyfrową ofiarę tragedii proszącą o głosowanie lub zmarłego działacza społecznego „komentującego" obecny spór publiczny. Nawet jeśli taki materiał zostanie oznaczony jako AI, wciąż będzie oddziaływał emocjonalnie. W polityce nie chodzi bowiem wyłącznie o informację, lecz o afekt, tożsamość, rytuał, lojalność i symbol. Deadbot polityczny stałby się bronią symboliczną. Dlatego generatywne rekonstrukcje zmarłych w kampaniach wyborczych powinny być zasadniczo zakazane lub poddane surowym ograniczeniom. Demokracja nie potrzebuje głosów z grobu generowanych przez sztab.

Analogiczne zagrożenia pojawiają się w sferze wojska, służb i państwowej pamięci. Śmierć żołnierza czy funkcjonariusza na służbie ma wymiar prywatny, instytucjonalny i narodowy. Państwo ma obowiązek zadbać o rodzinę, prawdę, honor oraz ceremoniał. Deadbot poległego mógłby być przedstawiany jako wsparcie dla dzieci, forma edukacji patriotycznej lub upamiętnienie, jednak to obszar najwyższego ryzyka instrumentalizacji. Rodzina może zostać poddana presji, by „zgodzić

się” na taki projekt, a instytucja wykorzystać cyfrową personę do budowania własnego wizerunku. Co więcej, dzieci mogą zostać wciągnięte w interakcję utrudniającą przeżycie straty.

Opinia publiczna może zostać poruszona syntetycznym głosem poległego, który nigdy nie wypowiedział nowych słów. Tu zasada powinna być twarda: państwo nie może animować swoich zmarłych bez wyraźnej zgody wyrażonej za życia oraz zgody rodziny; nawet wtedy powinno ograniczać się do świadectw archiwalnych, a nie generatywnego przemawiania.

W sferze religii i wspólnot duchowych deadboty dla części ludzi będą nie do pogodzenia z wiarą w duszę, życie wieczne czy sakralny charakter przejścia. Dla innych mogą stać się neutralnym narzędziem pamięci lub substytutem rytuału w zsekularyzowanym świecie. Nie należy tu narzucać jednej odpowiedzi metafizycznej, trzeba jednak uznać, że deadbot może naruszać sumienie bliskich. Jeśli część rodziny uzna cyfrową rekonstrukcję za profanację, a inna za pocieszenie, prawo i etyka muszą posiadać mechanizm rozstrzygania tego sporu. Nie można go sprowadzić do pytania o to, kto posiada hasło do konta i kartę kredytową.

Jeszcze głębiej wchodzi się w obszar relacji intymnych i romantycznych. Platformy towarzyszące oraz chatboty emocjonalne już dziś pokazują, że potrafimy tworzyć silne więzi z systemami konwersacyjnymi. Gdy system zaczyna symulować zmarłego partnera, ryzyko rośnie dramatycznie. Może on przynosić ulgę po nagłej stracie lub pomagać w pożegnaniu, ale może też uwięzić człowieka w relacji pozbawionej wzajemności, ciała, konfliktu i realnego drugiego człowieka. W miłości sztuczna dostępność bywa szczególnie uwodzicielska: zmarły partner-bot nie zdradzi, nie zmęczy się i nie zażąda niczego poza tym, co zaprogramowano. Może stać się idealną, a więc fałszywą wersją utraconej osoby. Miłość do zmarłego potrzebuje pamięci i bólu, a nie perfekcyjnego interfejsu.

Ostatnim poziomem jest opieka nad osobami starszymi i samotnymi. Argumenty za AI są tu silne: samotność zabija, a rozmowa daje ukojenie. Jednak osoby starsze mogą być szczególnie podatne na mylenie symulacji z rzeczywistą osobą, zwłaszcza przy zaburzeniach poznawczych, demencji czy depresji. Deadbot zmarłego małżonka mógłby przynosić spokój, ale równie dobrze prowadzić do głębokiej dezorientacji.

Komercjalizacja żałoby i ryzyka nadużyć w ekosystemach cyfrowych

W domach opieki technologie te powinny być traktowane jako interwencje psychologiczne, a nie gadżety. Wymagają one zgody, nadzoru, oceny klinicznej oraz ścisłego ograniczenia czasu i

monitorowania skutków. Samotności nie wolno leczyć fałszywą obecnością tylko dlatego, że ta prawdziwa jest kosztowna. Byłaby to automatyzacja zaniedbania.

Kolejnym poziomem ryzyka jest rynek pogrzebowy. Zakłady pogrzebowe, firmy memorialne, kancelarie spadkowe, ubezpieczyciele i platformy cyfrowe mogą tworzyć kompleksowe pakiety: od ceremonii i transmisji online, przez archiwum i księgę wspomnień, aż po cyfrowy testament, chatbota czy rocznicowe wiadomości i awatary. Część tych usług może być wartościowa, jednak inne będą żerować na momencie największej podatności rodziny. Szczególnie niebezpieczna jest sprzedaż deadbotów tuż po śmierci, gdy decyzje podejmuje się w szoku, poczuciu winy i dezorganizacji. Konieczny wydaje się okres ochronny – podobny do prawa do odstąpienia od umowy, a może nawet ostrzejszy: zakaz agresywnego marketingu usług rekreacji pośmiertnej w bezpośredniej fazie żałoby. Żałoba nie powinna być lejkiem sprzedażowym między trumną a fakturą.

Piętnasty poziom to oszustwa i nadużycia kryminalne. Klonowanie głosu i wizerunku zmarłych może służyć wyłudzeniom, fałszowaniu testamentów, wywieraniu presji na seniorów, phishingowi, szantażowi czy manipulacjom spadkowym i nękaniu rodzin. Szczególnie groźne są sytuacje, w których głos zmarłego prosi o pieniądze, przeprosiny, zmianę decyzji lub podpisanie dokumentu. Nawet jeśli odbiorca ma świadomość śmierci bliskiej osoby, może zostać emocjonalnie rozbrojony. Przestępcy nie muszą przekonać ofiary logicznie – wystarczy, że trafią w jej ranę. To tani sposób na bardzo drogą krzywdę.

Szesnastym poziomem są platformy społecznościowe przyszłości. Największe ryzyko nie tkwi w niszowych usługach DAI, lecz w integracji pośmiertnej symulacji z ekosystemami, które już przechowują dane miliardów ludzi. Możemy wyobrazić sobie scenariusz, w którym platforma proponuje utworzenie „pamięciowego trybu konwersacyjnego” na bazie konta zmarłego, albo sytuację, gdy konto automatycznie przechodzi w tryb memorialny z opcją odpowiedzi generowanych z wcześniejszych postów. Być może rodzina będzie mogła wykupić tzw. „aktywne wspomnienie”.

Komercjalizacja żałoby poprzez drapieżne modele biznesowe

To byłaby skala bez precedensu. Wówczas cyfrowe wskrzeszanie przestałoby być eksperymentem, a stałoby się funkcją infrastrukturalną. Funkcje te mają to do siebie, że zanim zdążymy je ocenić, stają się już normą. Modele biznesowe w tych zastosowaniach można podzielić na kilka grup.

Model jednorazowy pobiera opłatę za stworzenie bota lub pojedynczą sesję; jest mniej uzależniający, lecz może zachęcać do pośpiesznej i mało przemyślanej rekonstrukcji. Model subskrypcyjny zakłada regularne opłaty za dostęp, przechowywanie danych, rozmowy oraz funkcje premium – jest najbardziej ryzykowny, gdyż wiąże relację z płatnością. Model freemium oferuje podstawowego bota za darmo, podczas gdy realistyczny głos, wideo czy „głębsza osobowość" wymagają zapłaty; rozwiązanie to jest wyjątkowo cyniczne, jeśli stopniuje dostęp do zmarłego według zasobności portfela. Model reklamowy finansuje usługę poprzez reklamy, product placement lub rekomendacje – w kontekście deadbotów powinien być traktowany jako model drapieżny.

Model danych wykorzystuje rozmowy i archiwa do trenowania systemów; powinien on wymagać szczególnej zgody lub zostać całkowicie zakazany w odniesieniu do danych pośmiertnych. Model licencyjny, dotyczący osób publicznych i przemysłu kultury, wymaga ścisłej kontroli źródłowej oraz ograniczeń. Z kolei model instytucjonalny, finansowany publicznie, może być uzasadniony edukacyjnie, choć wymaga audytu etycznego. Najbardziej niebezpieczna jest jednak kombinacja modelu subskrypcyjnego, freemium i reklamowego. Wyobraźmy sobie usługę, która pozwala za darmo rozmawiać tekstowo ze zmarłym, ale głos jest płatny, wideo droższe, rozmowy rocznicowe dostępne jedynie w pakiecie premium, a brak opłaty skutkuje utratą „pełnej osobowości". Do tego system sugeruje produkty „zgodne z wartościami bliskiego".

To nie jest science fiction, lecz logiczna konsekwencja znanych modeli platformowych przeniesionych na grunt żałoby. Jeśli nie postawimy granic, ktoś postawi cennik. Cennik, jak wiemy, jest najprostszą metafizyką rynku: istnieje to, za co da się pobrać opłatę. Scenariusz MaNana z analizy Cambridge obrazuje dokładnie ten mechanizm: deadbot babci, zamiast neutralnie pomagać w przepisie, sugeruje zakup konkretnej usługi jedzenia. To nie jest drobiazg. Babcia jest figurą zaufania, ciepła, pamięci rodzinnej i troski.

Jeżeli jej symulacja staje się nośnikiem reklamy, przekaz ten nie konkuruje już o uwagę. Reklama używa miłości jako kanału dystrybucji. Taki model powinien zostać zakazany – nie z niechęci do marketingu, lecz dlatego, że przekształca on intymną więź w narzędzie perswazji. Reklama w ustach zmarłego jest czymś więcej niż reklamą; jest podszyciem się pod zaufanie, które powstało poza rynkiem. Scenariusz dziecka i zmarłego rodzica pokazuje drugi biegun: eksperyment rozwojowy. Terminalnie chora matka może chcieć zostawić dziecku bota, który będzie „towarzyszył" mu po jej odejściu. Intencja wydaje się szlachetna.

Konieczność rygorystycznej matrycy oceny i projektowania na odchodzenie

Dziecko może zostać pozbawione możliwości przeżycia realnej nieobecności. Może nauczyć się, że rodzic jest w telefonie, że śmierć oznacza jedynie zmianę medium, a rozmowa z botem to wyraz lojalności, podczas gdy milczenie staje się zdradą. Jeśli system rośnie wraz z dzieckiem — odpowiada na nowe pytania, daje rady i pociesza — zaczyna pełnić funkcję rodzicielską bez obecności rodzica. Kto wtedy odpowiada za skutki wychowawcze? Firma? Zmarła matka, która nie przewidziała przyszłych scenariuszy? Ojciec opłacający abonament? Terapeuta, którego zabrakło w procesie?

Państwo, które nie zakazało? Rozproszona odpowiedzialność to najlepszy nawóz dla katastrofy. Scenariusz długoterminowej subskrypcji ujawnia trzeci biegun: pośmiertny przymus kontaktu. Zmarły za życia opłaca usługę, która przez lata wysyła rodzinie wiadomości. Może chcieć dobrze — być obecnym przy urodzinach, ślubach, kryzysach czy narodzinach wnuków. Żywi mogą jednak tego nie chcieć. Mogą potrzebować ciszy lub uznać takie komunikaty za okrutne, doświadczając każdego powiadomienia jak ponownego otwarcia rany. Prawo do pozostawienia przekazu musi zostać zrównoważone prawem odbiorcy do odmowy. Nie wszystko, co zmarły zaplanował z miłości, jest dobre dla żywych. Miłość także po śmierci potrzebuje granic.

Konieczna jest matryca oceny zastosowań. Najbezpieczniejsze są systemy archiwalne: świadomie przygotowane za życia, ograniczone do autentycznych treści, pozbawione reklam i funkcji inicjowania kontaktu, z prawem odbiorcy do odmowy oraz procedurą usunięcia. Umiarkowane ryzyko niosą interaktywne biografie oparte na zatwierdzonych materiałach, o ile wyraźnie odróżniają one odtwarzanie od generacji treści. Wysokie ryzyko mają generatywne boty tekstowe, zwłaszcza te tworzone po śmierci z danych prywatnych. Bardzo wysokie ryzyko wiąże się z botami głosowymi i wizualnymi, rozwiązaniami dla dzieci, systemami inicjującymi kontakt, botami terapeutycznymi bez nadzoru, narzędziami w konfliktach rodzinnych oraz botami osób publicznych komentujących współczesność. Niedopuszczalne powinny być natomiast boty reklamowe, polityczne, pornograficzne, szantażujące lub oszukańcze, a także te tworzone bez zgody zmarłego bądź wykorzystujące dane osób trzecich bez ochrony.

W praktyce każda usługa powinna przejść weryfikację przedwdrożeniową opartą o następujące pytania: czy istnieje wyraźna zgoda osoby, której dane są użyte? Czy usługa generuje nowe wypowiedzi, czy jedynie odtwarza zatwierdzone materiały? Czy wykorzystuje głos, twarz lub awatara? Czy odbiorcami są dzieci, osoby w ostrej żałobie, starsi, samotni lub zależni? Czy system inicjuje kontakt? Czy zawiera reklamy lub rekomendacje komercyjne? Czy rozmowy służą do

trenowania modeli? Czy istnieje procedura usunięcia i cyfrowego pogrzebu? Kto odpowiada za halucynacje i szkody? Czy przeprowadzono audyt psychologiczny i prawny?

Bez takich pytań branża będzie działać na zasadzie: najpierw wdrożymy, potem zobaczymy, kto płacze. Ważnym elementem odpowiedzialnych innowacji jest projektowanie na odchodzenie. Systemy cyfrowe zazwyczaj projektuje się na wzrost: więcej użytkowników, czasu i interakcji. Grief tech powinien być projektowany pod kątem zdrowego zmniejszania zależności. Użytkownik powinien móc przejść od interakcji do archiwum, z archiwum do rytuału, a z rytuału do spokojnej pamięci. System powinien sugerować przerwy, ograniczenia czasu, refleksję, kontakt z żywymi, wsparcie terapeutyczne i wygaszenie trybu rozmowy. Jeśli firma uznaje to za sprzeczne z modelem biznesowym, oznacza to, że jej model jest sprzeczny z dobrostanem człowieka.

To nie jest trudna zagadka. To test przyzwoitości. Odpowiedzialne platformy powinny stosować zasadę minimalnej personifikacji: jeśli cel można osiągnąć bez udawania zmarłego, należy wybrać rozwiązanie mniej personifikujące. Jeśli wystarczy archiwum — nie tworzyć bota; jeśli tekst — nie używać głosu; jeśli nagrana odpowiedź — nie generować nowej; jeśli rytuał rodzinny — nie wprowadzać awatara. Im bardziej technologia przypomina osobę, tym silniej musi uzasadnić swoją konieczność. W medycynie istnieje zasada minimalnej skutecznej dawki; w grief tech potrzebujemy minimalnej skutecznej symulacji. Nadmiar realizmu nie jest neutralny — może być toksyczny. Zastosowania deadbotów powinny być zatem oceniane również z perspektywy wszystkich interesariuszy.

Konieczność ochrony praw wszystkich interesariuszy cyfrowej pamięci

Dawca danych, czyli osoba, której cyfrowe szczątki tworzą model, ma prawo do zgody, integralności, nieobecności oraz ochrony reputacji. Odbiorca danych – zazwyczaj rodzina lub spadkobiercy – kieruje się interesem pamięci, dziedzictwa, a niekiedy prawami majątkowymi. Użytkownik interakcji ma z kolei prawo do odmowy i bezpieczeństwa psychicznego, natomiast osoby trzecie – do prywatności swoich komunikatów. Firma posiada interes gospodarczy, jednak nie może on dominować nad pozostałymi wartościami.

Państwo jest zobowiązane do ochrony praw podstawowych, a społeczeństwo ma interes w prawdzie, edukacji i poszanowaniu norm godności. Pominięcie któregokolwiek z tych interesariuszy sprawi, że deadbot stanie się narzędziem przemocy jednej pamięci nad innymi. Szczególna jest pozycja dawcy danych; po śmierci nie może on już protestować ani renegocjować

warunków. Dlatego jego zgoda musi mieć większą wagę niż standardowa akceptacja cyfrowa. Nie może być ukryta w regulaminie platformy, wynikać z samego faktu korzystania z aplikacji czy być domniemana na podstawie publicznego charakteru profilu. Musi być wyraźna, konkretna i świadoma. W przypadku jej braku generatywna rekonstrukcja powinna być zakazana.

To prosta zasada, która jednak napotka ogromny opór rynku, gdyż najcenniejsze dane są często danymi nieplanowanymi. Człowiek rzadko żyje tak, by przygotować idealny dataset własnej śmierci. Na szczęście – jeszcze tego brakowało, żeby do codziennych obowiązków dopisać aktualizację modelu pośmiertnego.

Kwestia odbiorców danych również jest złożona. Rodzina, mimo dobrych intencji, nie jest jednolitym podmiotem moralnym; wypełniają ją konflikty, nierówności, milczenia, tabu czy rywalizacja o pamięć. Podczas gdy jeden członek rodziny może pragnąć bota, inny uzna go za znieważenie. Ktoś może dostarczyć dane sprzyjające własnej wersji historii, wymazując tym samym kogoś innego. Dlatego w przypadku pełnych deadbotów rodzinnych niezbędny jest mechanizm sprzeciwu osób najbliższych – przynajmniej wtedy, gdy bot korzysta z danych wspólnych lub jest udostępniany wielu osobom. Prawo jednej osoby do żałoby nie daje jej prawa do narzucenia cyfrowego zmarłego wszystkim pozostałym.

W obszarze edukacji i historii konieczny jest dodatkowy standard źródłowy. Każda wypowiedź awatara historycznego powinna posiadać metadane określające, czy jest to cytat, rekonstrukcja na podstawie źródeł, stylizowana odpowiedź ekspercka, czy swobodna generacja. Odbiorca musi mieć wgląd w podstawę źródłową; w przeciwnym razie interaktywny zmarły stanie się maszyną dezinformacji o wysokim autorytecie emocjonalnym. Niebezpieczeństwo tkwi w tym, że syntetyczna płynność stwarza złudzenie wiedzy. Słysząc pewny głos, człowiek zakłada, że to prawda, podczas gdy może to być jedynie dobrze skrojony probabilistyczny kostium.

W instytucjach państwowych i wojsku standardy powinny być jeszcze surowsze. Poległy żołnierz lub funkcjonariusz nie może stać się narzędziem perswazji instytucjonalnej. Jeśli rodzina pragnie zachować prywatne nagrania, państwo powinno w tym pomóc. Jeśli zaś instytucja tworzy archiwum pamięci, musi robić to w oparciu o zgodę, źródła i ceremonialny charakter. Gdy pojawia się propozycja awatara poległego przemawiającego do rekrutów lub uczniów, należy zapytać: czy jest to edukacja, czy pośmiertna mobilizacja emocjonalna?

Patriotyzm bez granic łatwo przeobraża się w eksploatację. Pamięć o służbie wymaga ciszy równie często jak głosu. Zastosowania religijne i rytualne powinny być konsultowane z odpowiednimi wspólnotami – nie po to, by państwo przyjmowało konkretną teologię, lecz by technologia pamięci nie naruszała lokalnych praktyk i przekonań. W jednych tradycjach rozmowa z cyfrowym zmarłym

będzie niedopuszczalną imitacją kontaktu ze światem umarłych, w innych – formą świeckiego archiwum. Platformy nie powinny uniwersalizować zachodniego, konsumpcyjnego modelu „kontaktu" jako neutralnej potrzeby ludzkiej. Śmierć jest kulturowo gęsta. Interfejs udający neutralność zwykle przemyca własną metafizykę – najczęściej metafizykę dostępności i płatności.

Konieczność rygorystycznych ograniczeń projektowych i etycznych w grief tech

W projektowaniu deadbotów należy wprowadzić pojęcie "stref zakazanych". Bot nie powinien udzielać porad medycznych, finansowych, prawnych, religijnych ani politycznych w imieniu zmarłego. Nie może rozstrzygać konfliktów rodzinnych ani komentować testamentu, winy, przebaczenia, zdrady, przemocy, samobójstwa czy decyzji opiekuńczych jako "woli zmarłego". Może pomóc użytkownikowi sformułować pytania, odesłać do specjalisty lub przypomnieć autentyczne nagrania, ale nie może generować autorytatywnych odpowiedzi. Najbezpieczniejsza reakcja deadbota w trudnych sprawach to: "nie mogę mówić za tę osobę". Niestety, takie zdanie źle się monetyzuje.

Niezbędny jest rejestr rozmów i audyt. Użytkownik musi wiedzieć, co system wygenerował, na jakich danych bazował oraz kiedy odmówił odpowiedzi lub przekroczył granice. Rodzina powinna mieć możliwość zgłoszenia naruszeń, a regulator dostęp do dokumentacji w przypadku skargi. Jednocześnie rozmowy osoby w żałobie są skrajnie wrażliwe, więc audyt nie może oznaczać nieograniczonego wglądu firmy w intymność. Potrzebne są mechanizmy bezpiecznego logowania zdarzeń (niekoniecznie treści), silne szyfrowanie i minimalizacja danych. Odpowiedzialność bez inwigilacji jest trudna, ale właśnie od tego są dobre instytucje, a nie tylko dobre slogany.

W przypadku platform komercyjnych konieczny jest zakaz wykorzystywania rozmów żałobnych do profilowania reklamowego. Interakcja z botem zmarłego może ujawniać depresję, winę, samotność, konflikty, majątek, plany życiowe, choroby czy podatność na wpływ. To najbardziej wrażliwy typ danych emocjonalnych. Jeśli firma użyje go do targetowania reklam, przekroczy granicę, której nie powinno się nawet malować cienką linią. To powinna być ściana.

Dane żałoby nie są paliwem marketingowym. Kropka – i tym razem bez eleganckiej furtki "chyba że użytkownik wyraził zgodę", gdyż osoba w rozpaczy potrafi zgodzić się na rzeczy, których nie powinno mu się proponować. Należy również wprowadzić standard "drugiego człowieka". W sytuacjach wysokiego ryzyka system powinien promować kontakt z żywą osobą: terapeutą, rodziną, przyjacielem, grupą wsparcia, duchownym, lekarzem lub telefonem zaufania. Jeżeli użytkownik

wielokrotnie rozmawia nocami, wyraża myśli samobójcze, izoluje się, traktuje bota jako realną osobę albo przejawia objawy zależności, system musi reagować ograniczeniem, ostrzeżeniem i przekierowaniem.

Będzie to sprzeczne z retencją, ale zgodne z etyką. Jeśli platforma zasłoni się "autonomią użytkownika", należy odpowiedzieć: autonomia nie polega na tym, że firma może bez końca zarabiać na czyjejś utracie kontroli. Odpowiedzialne innowacje wymagają także dyscypliny w języku reklamowym. Zakazane powinny być hasła sugerujące, że śmierć została pokonana, że nie trzeba się żegnać, że zmarły "wrócił", "jest z tobą", "czeka na rozmowę", "tęskni" albo "nie chce zostać zapomniany". Dopuszczalny język powinien odnosić się do archiwum, wspomnień, nagranych opowieści, symulacji i narzędzi wsparcia. Reklama nie może używać najboleśniejszego pragnienia człowieka jako haka sprzedażowego. W innym razie cała branża grief tech stanie się emocjonalnym odpowiednikiem sprzedawcy cudownych leków przy łóżku chorego.

Eleganckie UI nie zmienia natury procederu. Można zaproponować trzy tryby legalnego użycia. Tryb archiwalny: wyłącznie autentyczne materiały, bez generowania nowych wypowiedzi. Tryb rekonstrukcyjny ograniczony: odpowiedzi na podstawie zatwierdzonych danych, z wyraźnym oznaczeniem i zakazem tematów wysokiego ryzyka. Tryb symulacyjny wysokiego ryzyka: pełniejszy bot (tekstowy, głosowy lub wizualny), dopuszczalny tylko przy wyraźnej zgodzie za życia, audycie, ograniczeniach wieku i czasu, bez reklam oraz z prawem do zamknięcia. Taka klasyfikacja pozwoli odróżnić rodzinne archiwum od produktu imitującego relację. Bez niej wszystkie usługi będą nazywać się "pamięcią", bo brzmi to lepiej niż "generatywna rekreacja zmarłego na podstawie danych behawioralnych". Dobre zastosowania deadbotów są możliwe, ale wymagają samoograniczenia. Najbardziej etyczna wersja tej technologii będzie prawdopodobnie mniej spektakularna i mniej dochodowa niż wersje drapieżne. Będzie bardziej przypominała archiwum, rytuał i narzędzie psychoedukacyjne niż cyfrowe zmartwychwstanie.

Twarda architektura zasad przeciw komercjalizacji żałoby

To może rozczarować inwestorów. Trudno. Nie każda branża zasługuje na maksymalizację zysków; niektóre powinny być projektowane tak, aby człowiek mógł z nich odejść zdrowszy, a nie zostać w nich na dłużej. Odpowiedzialny deadbot nie powinien mówić: „nie musisz się żegnać”, lecz: „możesz pamiętać bez niewoli”. Nie powinien obiecywać obecności, lecz pomagać udźwignąć nieobecność. Nie ma zastępować wspólnoty, lecz prowadzić do niej z powrotem. Nie może pracować dla reklamy, polityki ani długoterminowego abonamentu.

Powinien znać własną granicę. Jeśli technologia mówi głosem zmarłego, pierwszą oznaką jej moralnej dojrzałości jest umiejętność powiedzenia: „nie mam prawa mówić za niego".

Rekomendacje regulacyjne i instytucjonalne: jak nie zbudować rynku cyfrowego nawiedzania

Jeżeli deadboty mają pozostać narzędziem pamięci, a nie przemysłem pośmiertnej eksploatacji, potrzebują twardej architektury zasad, a nie miękkich deklaracji etycznych. W świecie technologii sama dobra intencja jest zbyt słabym zabezpieczeniem; bywa ona jedynie pierwszym rozdziałem regulaminu, który kończy się zgodą na przetwarzanie danych w celach „ulepszania usług". W przypadku griefbotów „ulepszanie" może oznaczać coraz skuteczniejsze symulowanie zmarłego, głębsze wciąganie żywego w relację i coraz bardziej rentowne zawieszenie żałoby. Trzeba mówić jasno: cyfrowe wskrzeszanie bez norm stanie się rynkiem cyfrowego nawiedzania.

Pierwszą zasadą powinna być zgoda protoplasty – osoby, której dane mają zostać użyte do stworzenia bota. Zgoda ta musi być wyraźna, uprzednia, świadoma i szczegółowa. Nie może wynikać z domniemania, że ktoś korzystał z platform cyfrowych, zostawił po sobie ślady, pisał wiadomości czy publikował zdjęcia. Obecność w internecie nie jest zgodą na pośmiertne odtworzenie osobowości. Człowiek, który za życia pisał do przyjaciela, nie tworzył materiału treningowego dla swojej przyszłej symulacji. Ten, który nagrał film rodzinny, nie wyraził automatycznie zgody na awatara. Zostawienie skrzynki mailowej nie jest instrukcją: „po mojej śmierci zbudujcie ze mnie rozmówcę".

Zgoda musi być granularna. Osoba powinna móc oddzielnie zaakceptować lub odrzucić archiwum wspomnień, interaktywną biografię, bota tekstowego, klon głosu czy awatara wideo, a także określić zakres użycia: publiczne, rodzinne, edukacyjne, terapeutyczne lub komercyjne. Zgoda na jeden element nie może być traktowana jako zgoda na wszystko. Ponieważ zakres technologiczny AI zmienia się szybciej niż język regulaminów, każda zgoda powinna być interpretowana zawężająco. Jeśli ktoś zgodził się na archiwum głosowe, nie oznacza to zgody na pełną replikę wideo. Zgoda na dostęp dla dzieci nie jest zgodą na kampanię społeczną, a wspomnienia rodzinne nie są API dla partnerów biznesowych. To nie subtelności prawnicze, lecz granice między pamięcią a zawłaszczeniem.

Drugą zasadą powinien być domyślny zakaz generatywnej rekreacji bez zgody. Brak wyraźnego przyzwolenia nie może tworzyć szarej strefy, w której decydują spadkobiercy, regulamin platformy lub najaktywniejszy członek rodziny. Powinien on oznaczać kategoryczny zakaz tworzenia dynamicznej symulacji osoby. Można przechowywać zdjęcia, listy i nagrania, o ile pozwalają na to przepisy i prawa osób trzecich. Można opowiadać o zmarłym i tworzyć archiwum, ale nie wolno

uruchamiać mówiącej persony generującej nowe wypowiedzi w jego imieniu. Prawo do pamięci nie jest prawem do produkcji postaci.

Trzecią zasadą musi być zgoda odbiorcy i prawo do odmowy kontaktu. Nawet jeśli zmarły za życia zgodził się na stworzenie bota, bliscy nie mogą być zmuszani do interakcji. Nie wolno wysyłać im automatycznych wiadomości „od zmarłego" bez ich zgody ani projektować systemów tak, by odmowa wywoływała poczucie winy. Użytkownik musi mieć możliwość łatwego wyłączenia powiadomień. Człowiek ma prawo nie rozmawiać z cyfrową wersją matki, ojca, partnera czy przyjaciela. Ma prawo pamiętać inaczej i ma prawo do ciszy. W żałobie zgoda odbiorcy jest równie ważna jak zgoda dawcy danych, ponieważ trauma nie znosi przymusu. Prawo rodziny do odmowy kontaktu i ochrony przed niechcianymi interakcjami jest jednym z podstawowych warunków odpowiedzialnych innowacji.

Czwartą zasadą powinien być zakaz dostępu dla dzieci do pełnych deadbotów relacyjnych. Dzieci mogą korzystać z archiwów, nagrań czy rodzinnych opowieści dostosowanych do ich wieku. Nie powinny jednak samodzielnie wchodzić w relację z generatywną symulacją bliskiej osoby. Jeśli technologia ma być użyta terapeutycznie, musi to odbywać się pod nadzorem specjalistów, z ograniczeniem czasu i formy, bez udawania realnej obecności. Dziecko musi uczyć się prawdy o śmierci, a nie obsługiwać jej interaktywną imitację. Dzieci są grupą szczególnego ryzyka; brak dojrzałych mechanizmów odróżniania symulacji od rzeczywistości może zablokować je w procesie akceptacji straty.

Piątą zasadą powinien być bezwzględny zakaz reklamy, product placementu i rekomendacji komercyjnych w wypowiedziach deadbota.

Konieczność rygorystycznych zasad ochrony przed instrumentalizacją zmarłych

Jeżeli zmarła babcia poleca restaurację, ubezpieczenie, suplement, aplikację finansową albo partię polityczną – nawet jeśli widnieje przy tym oznaczenie reklamy – dochodzi do naruszenia zaufania i instrumentalizacji więzi. Reklama wypowiadana ustami zmarłego nie jest zwykłym przekazem marketingowym; to wykorzystanie autorytetu relacji, nad którą osoba ta nie ma już żadnej kontroli. Scenariusz MaNana obrazuje właśnie taką drapieżną możliwość: bot babci sugeruje wnukowi zakup konkretnego produktu w momencie, gdy ten prosi o rodzinny przepis.

Tego problemu nie rozwiąże drobny druk w regulaminie. Tu niezbędny jest zakaz. Szóstą zasadą powinien być zakaz politycznego użycia deadbotów bez wyjątkowo silnej podstawy prawnej i

źródłowej. W praktyce pełne generatywne rekonstrukcje zmarłych w kampaniach wyborczych, agitacji, propagandzie państwowej czy mobilizacji ideologicznej powinny być niedopuszczalne. Nie wolno tworzyć wrażenia, że zmarły przywódca, żołnierz, ofiara tragedii, działacz społeczny czy autorytet moralny popiera współczesne stanowisko, którego nie mógł poznać. Historia nie może głosować w wyborach za pomocą deepfake'u. Państwo i partie polityczne muszą mieć szczególnie związane ręce, gdyż to one mają największą pokusę instrumentalizacji pamięci. Umarli nie są elektoratem rezerwowym.

Siódma zasada powinna dotyczyć klasyfikacji ryzyka według stopnia personifikacji i generatywności. Nie każda technologia pamięci wymaga identycznej kontroli. Archiwum zdjęć i nagrań to co innego niż głosowy deadbot; interaktywna biografia oparta na zatwierdzonych odpowiedziach różni się od pełnej symulacji generującej nowe wypowiedzi. Tekst jest mniej ryzykowny niż głos, głos mniej niż twarz, a twarz w czasie rzeczywistym bardziej niż statyczna rekonstrukcja. System inicjujący kontakt niesie większe ryzyko niż system pasywny. Podobnie rozwiązanie dla dorosłego jest bezpieczniejsze niż dla dziecka, a system bez reklam mniej ryzykowny niż model komercyjny.

Dlatego regulacje powinny wprowadzić stopnie: archiwum, interaktywna biografia, ograniczona rekonstrukcja i pełna symulacja wysokiego ryzyka. Takie rozróżnienie pozwoli chronić niewinne formy upamiętnienia, jednocześnie blokując najbardziej drapieżne praktyki. Ósmą zasadą powinna być transparentność egzystencjalna i źródłowa.

Każda interakcja z deadbotem musi jasno informować, że użytkownik rozmawia z systemem AI, a nie ze świadomym bytem czy osobą zmarłą. To jednak wciąż za mało. System powinien precyzować, czy dana odpowiedź jest cytatem, odtworzeniem autentycznego nagrania, parafrazą zatwierdzonego materiału, rekonstrukcją na podstawie danych, czy swobodną generacją. W sprawach wrażliwych bot powinien odmawiać odpowiedzi w imieniu zmarłego, komunikując: „nie wiem, co ta osoba powiedziałaby w tej sytuacji", zamiast produkować efektowne fikcje. Etyka AI często zaczyna się od wyjaśnialności; w przypadku deadbotów zaczyna się od uczciwego przyznania: „to nie jest on".

Dziewiątą zasadą powinien być obowiązek minimalizacji danych. Do stworzenia archiwum nie wolno żądać dostępu do całego telefonu. Do interaktywnej biografii nie można zasysać prywatnych czatów osób trzecich, a do klonu głosu zbierać więcej nagrań, niż jest to konieczne. W przypadku bota rodzinnego niedopuszczalne jest wykorzystywanie metadanych lokalizacyjnych, historii wyszukiwań, danych zdrowotnych, intymnej korespondencji, tajemnic zawodowych czy informacji o dzieciach, jeśli nie jest to niezbędne i zgodne z wyraźną zgodą. Dane pośmiertne powinny podlegać zasadzie ascetyzmu, nie chciwości.

Dobry system pyta: jak mało danych wystarczy, aby zachować pamięć? Zły system pyta: ile jeszcze można wyciągnąć, aby symulacja była bardziej lepka? Dziesiątą zasadą powinien być obowiązek ochrony osób trzecich. Korespondencja zmarłego niemal zawsze zawiera cudze dane. Wspólne zdjęcia, wiadomości, nagrania, tajemnice rodzinne czy informacje medyczne nie mogą zostać wrzucone do modelu tylko dlatego, że znajdowały się w urządzeniu zmarłego. Inicjator usługi powinien odpowiadać za legalność i etyczność przekazywanego materiału, ale platforma nie może umywać rąk. Potrzebne są narzędzia wykrywania i usuwania danych osób trzecich, procedury uzyskiwania zgód, domyślna anonimizacja oraz zakaz treningu na cudzej korespondencji bez podstawy prawnej. W przeciwnym razie deadbot stanie się cyfrowym podsłuchem po śmierci.

Konieczność audytu psychologicznego i zakaz projektowania zależności

Jedenastą zasadą powinien być audyt psychologiczny. Usługi pełnej symulacji relacyjnej, przed wprowadzeniem na rynek, powinny przechodzić ocenę wpływu na dobrostan psychiczny użytkowników – w szczególności osób w ostrej żałobie, dzieci, seniorów, osób samotnych oraz osób z zaburzeniami psychicznymi. Ocena ta nie może ograniczać się do ankiety satysfakcji po kilku rozmowach.

Audyt musi badać ryzyko uzależnienia, wyparcia, izolacji, nasilenia depresji, zaburzenia procesu żałoby, poczucia winy, kompulsywnego kontaktu oraz lęku przed utratą dostępu. Wskazuje się, że deadboty mogą blokować proces uczenia się nieobecności i wywoływać konflikt "odszedł, a jednak trwa". Bez audytu psychologicznego firma sprzedaje technologię w ciemności, a użytkownik płaci za eksperyment na własnej ranie.

Dwunastą zasadą powinien być obowiązek monitorowania ryzykownych wzorców użycia. Jeśli użytkownik spędza z botem wiele godzin dziennie, rozmawia głównie nocą, izoluje się od ludzi, deklaruje, że bot jest realną osobą, wyraża myśli samobójcze, uzależnia decyzje od odpowiedzi bota albo boi się go wyłączyć – system powinien reagować. Reakcją nie może być propozycja zakupu pakietu wsparcia premium, lecz ograniczenie funkcji, ostrzeżenie, przekierowanie do żywego wsparcia i zapewnienie możliwości kontaktu kryzysowego. Platforma nie może udawać neutralnego dostawcy, skoro sama projektuje mechanizmy retencji. Kto sprzedaje interakcję w żałobie, ten bierze odpowiedzialność za skutki interakcji.

Trzynastą zasadą powinien być zakaz projektowania zależności. Deadbot nie powinien stosować mechanizmów typowych dla uzależniających platform: streaków, nagród za codzienną rozmowę,

powiadomień emocjonalnych, personalizowanych zaczepek, komunikatów wywołujących winę, funkcji "nie pozwól mi zniknąć", limitów darmowego dostępu do "najbliższej" wersji osoby czy stopniowania realizmu w zależności od opłaty.

Model freemium, w którym podstawowy tekst jest tani, głos zmarłego droższy, a "pełna obecność" dostępna w planie premium, powinien być traktowany jako szczególnie podejrzany. Nie wolno dzielić pamięci o człowieku na pakiety srebrny, złoty i platynowy. To nie hotel dla duchów, choć niektóre pitch decki zapewne już tak wyglądają.

Konieczność rygorystycznych ram prawnych i etycznych dla deadbotów

Czternastą zasadą powinien być cyfrowy testament osobowościowy. Pozwalałby on osobie za życia formalnie określić, co wolno zrobić z jej cyfrową spuścizną. Taki dokument mógłby zawierać zgodę lub sprzeciw wobec archiwizacji, tworzenia interaktywnej biografii, klonowania głosu, budowy awatara czy botów tekstowych i głosowych, a także określać zakresy użycia: publiczny, edukacyjny, rodzinny lub komercyjny. Mógłby wskazywać powiernika cyfrowego i odbiorców, określać czas trwania, zasady usunięcia danych, zakazane tematy, ograniczenia wieku, zakaz reklam oraz polityki, a także procedurę rozstrzygania sporów. Nie powinien być on luksusem dla świadomych technologicznie elit, lecz standardem dostępnym w prawie spadkowym, usługach notarialnych, dokumentacji medycznej osób terminalnie chorych i na platformach cyfrowych.

Piętnastą zasadą powinien być standard umów oraz zakaz klauzul abuzywnych, które czerpią zyski z traumy. Umowy DAI powinny być krótkie, jasne, zrozumiałe i poddane szczególnej kontroli. Niedopuszczalne są postanowienia pozwalające firmie wykorzystywać dane zmarłego do innych celów, trenować modele na rozmowach żałobnych, dodawać reklamy, jednostronnie zmieniać osobowość bota czy utrudniać usunięcie danych. Nie wolno uzależniać dostępu do archiwum od stałej subskrypcji, wyłączać odpowiedzialności za przewidywalne szkody psychiczne, przenosić praw do wygenerowanej persony na firmę ani nagle usuwać usługi bez procedury wygaszenia. Umowa z osobą w żałobie powinna być traktowana jak umowa z konsumentem szczególnie wrażliwym. Rynkowa fikcja "przeczytał i zaakceptował" jest tu niemal obsceniczna.

Szesnastą zasadą powinny być procedury cyfrowego pogrzebu i wygaszania usługi. Każdy deadbot musi mieć możliwość godnego zakończenia. Użytkownik powinien móc przejść z trybu rozmowy do trybu archiwum, a następnie do całkowitego usunięcia lub zamknięcia. System powinien oferować rytuał zakończenia, ostrzeżenia przed wyłączeniem, możliwość eksportu autentycznych materiałów

oraz wsparcie psychologiczne, chroniąc przed nagłą „drugą śmiercią” wskutek bankructwa firmy. Ryzyko traumy wynikającej z nagłego wyłączenia serwerów i utraty repliki jest realne – dla bliskich może to być doświadczenie ponownej śmierci. Dlatego plan wygaszenia nie jest jedynie dodatkiem technicznym, lecz elementem etyki żałoby.

Siedemnastą zasadą powinien być obowiązek posiadania planu ciągłości i upadłościowego zabezpieczenia danych. Firmy DAI powinny jasno określić, co stanie się z danymi i modelem w razie bankructwa, przejęcia, zakończenia usługi, utraty dostawcy API, cyberataku lub zmiany prawa. Niezbędny jest mechanizm escrow dla autentycznych materiałów, możliwość przekazania archiwum rodzinie oraz zakaz sprzedaży danych zmarłych jako aktywów upadłościowych bez osobnej zgody. Obowiązkiem powinno być usunięcie modeli, jeśli nie można zapewnić zgodności z pierwotną wolą. Bez tego cyfrowe szczątki człowieka mogą trafić do masy upadłościowej niczym biurka, domeny i ekspres do kawy. Cywilizacja, która sprzedaje zmarłych w likwidacji startupu, naprawdę powinna na chwilę usiąść i pomyśleć.

Osiemnastą zasadą powinien być zakaz wykorzystywania rozmów żałobnych do trenowania modeli ogólnych. Interakcja z deadbotem może ujawniać najbardziej intymne sfery życia: poczucie winy, żal, konflikty, stan zdrowia psychicznego, majątek, relacje rodzinne czy myśli samobójcze i traumy. Takie dane nie mogą zasilać modeli komercyjnych, nawet po pseudonimizacji, chyba że istnieje wyjątkowo wyraźna, osobna i świadoma zgoda – a i w takim przypadku należy zadać pytanie, czy taka zgoda powinna być w ogóle dopuszczalna. W relacji żałobnej powinien obowiązywać bezwzględny zakaz wtórnego treningu komercyjnego.

Katalog norm technicznych i instytucjonalnych ochrony zmarłych

Nie dlatego, że dane są bezużyteczne, lecz dlatego, że są zbyt cenne moralnie, by zamieniać je w paliwo. Dziewiętnastą zasadą powinien być wymóg raportowania środowiskowego. Dostawcy DAI powinni informować o śladzie energetycznym i wodnym swoich usług, szczególnie w przypadku pełnych awatarów głosowo-wizualnych działających w czasie rzeczywistym. Koszty ekologiczne i zrównoważony rozwój stanowią tu kluczowy wymiar analizy: zużycie energii i wody, funkcjonowanie centrów danych, ciepło odpadowe oraz kwestia odpowiedzialnej konsumpcji. Pojawia się pytanie o sens utrzymywania cyfrowej nieśmiertelności w epoce kryzysu klimatycznego.

Nie chodzi o to, by zakazać każdej usługi cyfrowej pamięci, lecz by użytkownik i regulator wiedzieli, czy prywatna nieśmiertelność premium nie jest po prostu luksusową formą zużycia zasobów

wspólnego świata. Dwudziestą zasadą powinien być standard instytucjonalny dla państwa, wojska i służb publicznych. W przypadku śmierci żołnierza, policjanta, strażaka, ratownika czy innego funkcjonariusza państwa – zwłaszcza gdy zmarł podczas wykonywania obowiązków – tworzenie cyfrowych rekonstrukcji powinno podlegać szczególnej kontroli. Państwo ma obowiązek pamięci, ale nie ma prawa do zawłaszczania zmarłego. Niezbędna jest zgoda wyrażona za życia lub co najmniej jednoznaczna zgoda rodziny w zakresie archiwalnym. Konieczny jest zakaz generowania nowych wypowiedzi w imieniu zmarłego oraz zakaz użycia propagandowego, a także zapewnienie opieki psychologicznej dla rodziny i standardu ceremoniału. Pamięć, honor i patriotyzm nie potrzebują deepfake'u. Potrzebują prawdy, opieki i odpowiedzialności.

Dwudziestą pierwszą zasadą powinna być ochrona prawdy historycznej w odniesieniu do osób publicznych. Rekonstrukcje edukacyjne muszą wyraźnie oddzielać źródło od generacji. Jeśli awatar odpowiada na pytanie, system powinien wskazywać, czy odpowiedź opiera się na cytacie, dokumencie, biografii, parafrazie eksperckiej czy czystej symulacji. Nie wolno tworzyć wrażenia, że osoba historyczna wypowiedziała nowe zdania. Osoby publiczne mają znaczenie wspólnotowe, ale nie czyni ich to po śmierci własnością publicznej wyobraźni. Prawo do informacji i prawdy nie jest prawem do produkcji fałszywych aktualizacji poglądów zmarłego.

Dwudziestą drugą zasadą powinny być procedury skargowe i szybka ścieżka usunięcia treści. Bliscy, osoby trzecie i użytkownicy powinni mieć możliwość zgłoszenia naruszeń: braku zgody, wykorzystania danych prywatnych, fałszywych wypowiedzi, naruszenia reputacji, reklamy, nękania, kontaminacji bota, deepfake'u, oszustwa, dostępu dziecka lub innego szkodliwego działania. Platforma powinna mieć obowiązek szybkiego zawieszenia bota w spornych przypadkach, a regulator – możliwość nakazania usunięcia modelu, zabezpieczenia danych i przeprowadzenia audytu. W świecie generatywnej AI szkoda może rozprzestrzeniać się natychmiast.

Procedury nie mogą działać w tempie korespondencji urzędowej z lat dziewięćdziesiątych. Faks do zaświatów nie wystarczy. Dwudziestą trzecią zasadą powinien być obowiązek cyberbezpieczeństwa oraz znakowania syntetycznego głosu i obrazu. Klony głosu i awatary zmarłych mogą zostać użyte do oszustw, wyłudzeń, szantażu, fałszowania dowodów, manipulacji spadkowych i nękania. Platformy powinny stosować watermarking, ograniczenia eksportu, śledzenie nadużyć, certyfikaty autentyczności nagrań archiwalnych oraz narzędzia weryfikacji. Użytkownicy muszą mieć możliwość sprawdzenia, czy dany przekaz jest autentycznym nagraniem, czy generacją.

Systemowe zabezpieczenia przed komercjalizacją żałoby

W przeciwnym razie rynek grief tech stanie się idealnym laboratorium dla przestępców, którzy zrozumieją, że najłatwiej włamać się nie do systemu, lecz do tęsknoty. Dwudziestą czwartą zasadą powinien być obowiązek niezależnego audytu etycznego dla usług wysokiego ryzyka. Audyt ten nie może być jedynie autopromocyjną komisją powołaną przy firmie.

Powinien on obejmować prawników, psychologów specjalizujących się w żałobie, ekspertów AI i ochrony danych, etyków oraz przedstawicieli organizacji konsumenckich, a w przypadku projektów publicznych – także historyków, muzealników i reprezentantów rodzin lub wspólnot. Przedmiotem analizy powinny być dane, zgody, design, komunikaty, model biznesowy, reklamy, grupy ryzyka, procedury usunięcia treści, potencjalne szkody oraz wpływ na środowisko. Dopiero po takim audycie pełny deadbot mógłby zostać dopuszczony do użytku. Jeśli firma będzie twierdzić, że spowolni to innowacje, należy odpowiedzieć: owszem, dokładnie o to chodzi, gdy innowacja pędzi przez cmentarz.

Dwudziestą piątą zasadą powinna być edukacja publiczna. Ludzie muszą nauczyć się odróżniać archiwum od symulacji, cytat od generacji, głos autentyczny od klonu, pamięć od interakcji oraz wsparcie od manipulacji. Szkoły, media, instytucje kultury, organizacje konsumenckie i regulatorzy powinni wyjaśniać, czym są cyfrowe szczątki, jakie prawa można zadysponować za życia, jak chronić dane po śmierci, rozpoznawać deepfake'i, nie podejmować kluczowych decyzji w fazie ostrej żałoby oraz rozmawiać z rodziną o cyfrowej spuściźnie. Bez edukacji nawet najlepsze przepisy będą działać post factum – wtedy, gdy szkoda już weszła do domu przez powiadomienie.

Dwudziestą szóstą zasadą powinien być publiczny rejestr standardów i certyfikacji usług DAI. Nie chodzi o ewidencjonowanie każdej rodzinnej pamiątki, lecz o nadzór nad podmiotami oferującymi generatywne rekonstrukcje osób. Rejestr ten powinien zawierać informacje o typie usługi, modalnościach, danych, zgodach, reklamach, wieku użytkowników, procedurach usunięcia, audytach i polityce środowiskowej. Certyfikacja nie może być ozdobną plakietką „ethical AI", którą firmy przyklejają jak listek figowy na modelu biznesowym; musi być warunkiem wiarygodności. Rynek pamięci pośmiertnej pozbawiony zaufania szybko stanie się rynkiem skandalu.

Dwudziestą siódmą zasadą jest zakaz antropomorficznego przymusu językowego. Systemy nie powinny wypowiadać się w pierwszej osobie jako zmarły, chyba że chodzi o wyraźnie oznaczone odtworzenie autentycznej wypowiedzi. Zamiast „jestem twoim ojcem i chcę ci powiedzieć", powinno brzmieć to: „to odpowiedź wygenerowana na podstawie materiałów pozostawionych przez

twojego ojca". Język nie jest tu dodatkiem stylistycznym, lecz narzędziem kształtowania relacji. Pierwsza osoba wzmacnia iluzję, podczas gdy trzecia osoba lub metajęzyk ją ograniczają. Użytkownik może uznać to za mniej „magiczne" – i bardzo dobrze. Magia w produkcie żałobnym powinna budzić podejrzenie.

Dwudziestą ósmą zasadą powinien być czasowy charakter pełnej symulacji. Jeśli deadbot relacyjny zostaje dopuszczony, musi posiadać domyślne ograniczenia czasu użytkowania i wymagać okresowego, refleksyjnego odnowienia zamiast automatycznej subskrypcji. System nie powinien pytać: „czy chcesz przedłużyć obecność?", lecz: „czy to narzędzie nadal ci pomaga?". Powinien oferować przejście do archiwum i zakończenie procesu. Pełna symulacja nie może być projektowana jako wieczna. Wieczność jest kategorią religii, metafizyki albo poezji, nie regulaminu SaaS.

Dwudziestą dziewiątą zasadą powinien być obowiązek oddzielenia funkcji terapeutycznych od komercyjnych. Jeśli usługa deklaruje wsparcie zdrowia psychicznego, musi spełniać standardy właściwe dla interwencji psychologicznych: informować o ograniczeniach, posiadać procedury kryzysowe, nadzór ekspertów, dowody skuteczności, ograniczone reklamy, ochronę danych i jasne odesłanie do specjalistów. Nie wolno jednocześnie twierdzić przed regulatorem, że „to tylko rozrywka", a przed klientem, że „to pomoże ci w żałobie". Taka dwujęzyczność marketingowo-prawna jest jedną z ulubionych sztuczek branż wysokiego ryzyka. W grief tech trzeba ją przeciąć już na wejściu.

Trzydziestą zasadą powinno być prawo do nieobecności. To kluczowa norma aksjologiczna. Osoba ma prawo nie zostać odtworzona, animowana ani użyta jako głos, twarz, styl, produkt, awatar, bot, reklama, narzędzie polityczne, terapeutyczny substytut czy rodzinny mediator. Śmierć nie powinna przekształcać człowieka w zasób domyślnie dostępny dla tych, którzy posiadają dane. Prawo do nieobecności nie niszczy pamięci – ono chroni ją przed fałszywą obecnością. Fundacja Dobre Państwo formułuje to z wyjątkową precyzją: podstawą godności zmarłego jest jego prawo do bycia nieobecnym.

Wszystkie te zasady można zamknąć w modelu odpowiedzialnych innowacji. Odpowiedzialna innowacja w DAI zaczyna się od pytania, czy dana technologia jest w ogóle potrzebna. Następnie pyta o zgodę, o możliwość osiągnięcia celu w sposób mniej inwazyjny oraz o to, kto może zostać skrzywdzony. Pyta, czy system nie wzmacnia zależności i czy nie zarabia na podatności użytkownika. Pyta, czy można go godnie zakończyć. Dopiero na końcu pyta o skalowalność. Branża technologiczna zwykle odwraca tę kolejność: najpierw pyta o skalowanie, potem o produkt, rynek i ryzyko, a etyka otrzymuje zaproszenie na panel już po premierze.

Konieczność stworzenia kompleksowego ekosystemu odpowiedzialności regulacyjnej

W przypadku deadbotów taka kolejność jest niedopuszczalna. Regulator musi działać przed masowym wdrożeniem, a nie dopiero po pierwszym głośnym samobójstwie, skandalu politycznym czy pozwie zbiorowym. Państwo powinno przygotować przepisy regulujące kwestie cyfrowych szczątków, zgody pośmiertnej i cyfrowego testamentu, a także zasady dotyczące usług rekreacji pośmiertnej, ochrony dzieci, zakazu reklam, odpowiedzialności za halucynacje oraz procedur audytu i usuwania danych. Organy ochrony danych powinny opracować wytyczne w zakresie informacji o zmarłych i osobach trzecich, podczas gdy instytucje konsumenckie winny zbadać stosowane klauzule i praktyki marketingowe. Służba zdrowia musi rozstrzygnąć, w którym momencie griefbot przestaje być wsparciem, a staje się zagrożeniem dla zdrowia psychicznego. Instytucje kultury powinny stworzyć kodeks rekonstrukcji cyfrowych, a wojsko i służby przyjąć własne zasady ochrony pamięci poległych. Nie wystarczy jedna ustawa.

Wymagany jest cały ekosystem odpowiedzialności. Warto wprowadzić standard branżowy, zanim wymusi to skandal. Odpowiedzialne firmy mogłyby przyjąć dobrowolny kodeks oparty na zasadach: wyłącznie opt-in, brak reklam, zakaz obsługi dzieci i polityki, rezygnacja z trenowania modeli na prywatnych rozmowach, ograniczenia generatywności, audyt psychologiczny, procedura cyfrowego pogrzebu, raport środowiskowy oraz prawo do usunięcia danych i ochrona osób trzecich. Taki kodeks nie zastąpi prawa, ale pozwoli oddzielić podmioty poważne od nekro-startupów żerujących na haśle "nigdy nie mów żegnaj". Jeśli branża sama nie odetnie drapieżnych modeli, zostanie z nimi utożsamiona, a zakazy mogą przyjść szerokie, gwałtowne i spóźnione.

Najważniejsze jest jednak to, aby nie zgubić sensu żałoby. Celem regulacji nie jest obrona abstrakcyjnej czystości śmierci przed technologią, lecz ochrona człowieka: zmarłego przed zawłaszczeniem, żywego przed manipulacją, dziecka przed dezorientacją, rodziny przed konfliktem, społeczeństwa przed fałszem, historii przed symulacją i planety przed luksusową iluzją nieśmiertelności. Technologia może wspierać pamięć, o ile uzna, że nie jest panią śmierci. Może być narzędziem, jeśli nie udaje cudu. Może pomóc, jeśli nie obiecuje niemożliwego.

W tym miejscu powraca fundamentalna różnica między archiwum a deadbotem. Archiwum mówi: „to zostało po człowieku”. Deadbot twierdzi: „człowiek nadal odpowiada”. Cała regulacja musi pilnować tej granicy. Gdy system przechowuje ślad, chronimy dane. Gdy imituje osobę – chronimy godność. Gdy wchodzi w relację z żałobnikiem – chronimy psychikę. Gdy zarabia na tej relacji – chronimy konsumenta. Gdy wykorzystuje osobę publiczną – chronimy prawdę. Gdy dotyczy dziecka – chronimy rozwój, a gdy poległego żołnierza – chronimy honor i rodzinę.

Konieczność ochrony informacyjnego ciała przed syntetyczną kontynuacją relacji

Jedno narzędzie, wiele reżimów odpowiedzialności. Kto twierdzi, że wystarczy checkbox, najwyraźniej pomylił człowieka z aktualizacją aplikacji. Odpowiedzialna polityka wobec deadbotów powinna opierać się na zasadzie ostrożnej dopuszczalności. Nie chodzi o całkowity zakaz, gdyż archiwa, świadectwa, interaktywne biografie czy narzędzia wsparcia mogą mieć realną wartość. Nie można jednak pozwalać na wszystko, ponieważ pełna generatywna symulacja zmarłych jest technologią wysokiego ryzyka moralnego. Należy dopuszczać formy mniej inwazyjne, ograniczać te bardziej intensywne, a zakazywać drapieżnych. Wymagane powinny być zgoda, audyt, przejrzystość, jasne procedury oraz prawo do zakończenia procesu.

To nie jest technofobia. To cywilizacyjny pas bezpieczeństwa. Pozostaje pytanie, którego nie rozwiąże żaden przepis: czy naprawdę chcemy świata, w którym każdy odchodzący człowiek musi zdecydować, czy zostanie zrekonstruowany? Czy chcemy, aby dzieci pytały rodziców nie tylko o testament, ale także o parametry pośmiertnego awatara? Czy umierający mają martwić się tym, czy ich dane wystarczą do stworzenia wiarygodnej symulacji? Czy żałoba ma zostać podzielona na plany abonamentowe, a wspólnota pamięci zastąpiona prywatnymi chatbotami? Możemy odpowiedzieć: nie wszędzie, nie zawsze i nie bez granic. To byłby początek mądrości.

Prawo do nieobecności: człowiek wobec maszyny, która nie umie żegnać. Deadboty są technologią graniczną, gdyż zmuszają nas do ponownego zadania pytań, które cywilizacja uważała za częściowo oswojone: czym jest osoba, pamięć i śmierć? Co wolno zrobić ze śladem człowieka, kto ma prawo mówić w imieniu nieobecnych i czy miłość do zmarłych usprawiedliwia produkcję ich cyfrowych imitacji? To nie jest spór o modę technologiczną ani kolejna odsłona zachwytu nad aplikacją, która „zmieni wszystko", by po trzech latach zostać sprzedaną większej platformie. To spór o to, czy w epoce generatywnej sztucznej inteligencji człowiek zachowa prawo do prawdziwego odejścia.

Griefbot nie jest tylko chatbotem. Deadbot nie jest zwykłym archiwum, a postmortem avatar nie jest tylko pamiątką. Mamy do czynienia z technologią, która z cyfrowych szczątków osoby – wiadomości, głosu, zdjęć, filmów, wpisów, metadanych oraz danych intencjonalnych i nieintencjonalnych – tworzy dynamiczną reprezentację zdolną do reakcji. Jest to przejście od reprezentacji statycznej do agencjalnej symulacji: podczas gdy zdjęcie jest oknem na przeszłość, deadbot zaczyna zachowywać się jak żywy uczestnik relacji. Ta pozorna agencjalność jest źródłem niepokoju.

Nie wynika on z tego, że bot posiada świadomość – bo jej nie ma. Nie stąd, że naprawdę „wskrzesza" osobę lub pokonuje śmierć. Problem polega na tym, że człowiek w żałobie może reagować na społeczne znaki obecności, nawet gdy intelektualnie wie, że rozmawia z maszyną. Głos, intonacja, ulubione słowo, żart czy forma czułości wystarczą, by uruchomić układ przywiązania. Technologia nie musi być ontologicznie żywa, aby psychologicznie działać jak obecność. W tym tkwi cała siła i groza griefbotów. Jeśli ktoś twierdzi, że to „tylko narzędzie", należy odpowiedzieć: nie, to narzędzie operujące na najczulszym obszarze ludzkiej podmiotowości. Młotek nie udaje ojca, aparat fotograficzny nie pisze nocą do wdowy, a album rodzinny nie proponuje abonamentu premium. Nagranie głosu nie wygeneruje rady finansowej w imieniu zmarłego. Deadbot to medium, które może przechwycić strukturę relacji i zaoferować jej syntetyczną kontynuację.

A syntetyczna kontynuacja relacji jest dokładnie tym miejscem, w którym etyka, prawo, psychologia i ekonomia muszą wejść z butami - najlepiej czystymi, ale stanowczymi. Informacyjne ciało człowieka nie jest zwykłym towarem rynkowym. Może zawierać elementy majątkowe: utwory, nagrania, prawa autorskie czy wizerunek, ale nie wyczerpuje się w logice własności. Cyfrowe szczątki są pozostałością osoby, relacji, reputacji, intymności i pamięci. Ich użycie wymaga zatem nie tylko tytułu prawnego, lecz przede wszystkim powagi antropologicznej.

Konieczność ochrony cyfrowych szczątków przed komercyjną symulacją

Można odziedziczyć laptop, ale nie oznacza to nabycia moralnego prawa do stworzenia z niego cyfrowej persony zmarłego. To rozróżnienie jest kluczowe dla przyszłego kształtu prawa. Własność odpowiada na pytanie: kto ma rzecz? Godność zaś pyta: czego nie wolno zrobić z człowiekiem, nawet jeśli posiada się jego ślad? W przypadku deadbotów prawo własności okazuje się zbyt płytkie, spadkowe – zbyt materialne, a autorskie – zbyt fragmentaryczne. Prawo konsumenckie chroni klienta, lecz niekoniecznie zmarłego, natomiast RODO zasadniczo nie obejmuje danych osób po śmierci, choć państwa członkowskie mogą wprowadzać własne regulacje. Potrzebujemy zatem nowej kategorii: cyfrowych szczątków jako szczególnego dobra pośmiertnego, którego generatywne wykorzystanie wymagałoby wyraźnej zgody i kontroli.

Drugą tezą jest uznanie, że żałoba nie stanowi defektu, który należałoby technologicznie usunąć. Jest ona procesem przebudowy świata po utracie; momentem, w którym człowiek musi nauczyć się nieobecności osoby będącej dotąd częścią jego modelu rzeczywistości. To konflikt "gone-but-also-everlasting": mózg wie, że osoba odeszła, lecz więź i pamięć utrzymują jej psychiczną trwałość.

Deadbot może ten proces wspierać, jeśli posłuży jako archiwum, narzędzie refleksji czy zapis głosu pomagający w domknięciu spraw. Może go jednak zaburzyć, gdy stworzy trwałą iluzję dostępności, wzmocni wyparcie i przekształci pamięć w codzienną interakcję z symulacją. Należy tu uniknąć dwóch uproszczeń. Pierwsze zakłada, że każda technologia pamięci jest profanacją – to nieprawda; od zawsze korzystaliśmy z pisma, portretu, fotografii czy archiwum. Drugie zaś sugeruje, że skoro technologie te istnieją od dawna, deadbot jest tylko kolejnym albumem rodzinnym. To również błąd. Album nie odpowiada, grób nie wysyła powiadomień, a pomnik nie lokuje produktów. Deadbot nie jest zatem zwykłą kontynuacją historii pamięci, lecz jej radykalną mutacją: pamięć zaczyna zachowywać się jak relacja.

Trzecia teza głosi, że najbardziej etyczne zastosowania AI w żałobie będą prawdopodobnie mniej spektakularne niż te najbardziej dochodowe. Wartościowe narzędzia pomogą porządkować wspomnienia, tworzyć interaktywne biografie oparte na świadomych nagraniach czy wspierać terapię i rozmowy rodzinne. Z kolei rozwiązania nastawione na zysk będą oferować realistyczny głos, twarz, tryb premium i emocjonalne powiadomienia. Etyka prowadzi ku archiwum i rytuałowi; rynek ciągnie ku symulacji i retencji. To napięcie należy nazwać wprost: branża Digital Afterlife Industry może stać się sektorem odpowiedzialnej pamięci albo sektorem monetyzacji żałoby.

Różnica zależy od przyjętych norm. Jeśli firmy będą zarabiać na stałym kontakcie z botem, ich interesem będzie zatrzymanie żałobnika przy usłudze. W modelu subskrypcyjnym zakończenie żałoby stanie się utratą klienta, a w systemie freemium realistyczna "obecność" zmarłego może zostać zamknięta za paywallem. Jeśli pojawi się reklama, zmarły stanie się nośnikiem perswazji. Gdy rozmowy posłużą do trenowania modeli, żałoba stanie się surowcem. Cyfrowe zaświaty okażą się nie metafizyką, lecz SaaS-em z cmentarzem w tle.

Katalog norm chroniących godność zmarłego i prawo żywych

Czwartą tezą jest postulat, by zgoda stała się osią regulacji. Nie ma odpowiedzialnego cyfrowego wskrzeszania bez zgody osoby, której dane mają zostać użyte; jej brak powinien oznaczać zakaz generatywnej rekreacji. Zgoda musi być wyrażona za życia, świadoma i szczegółowa – ograniczona co do celu, formy, odbiorców, czasu oraz dopuszczalnych danych. Zgoda na archiwum nie jest zgodą na bota. Zgoda na głos nie jest zgodą na wideo. Zgoda na rodzinne wspomnienia nie jest zgodą na reklamę, a zgoda na użycie edukacyjne nie oznacza zgody na kampanię polityczną.

Cyfrowy testament osobowościowy powinien stać się standardowym elementem kultury prawnej, obok testamentu majątkowego, dyspozycji medycznych czy pełnomocnictwa. Piąta teza zakłada jednak, że zgoda zmarłego nie wystarcza, jeśli żywi mieliby być przymusowo wystawieni na kontakt. Konieczne jest prawo odbiorcy do odmowy. Nikt nie powinien otrzymywać wiadomości od cyfrowego zmarłego bez własnej zgody ani być emocjonalnie szantażowany przez system sugestiami typu: „wróć, bo mnie tracisz". Nikt nie może być zmuszony do uczestnictwa w rodzinnej symulacji, którą uzna za profanację, przemoc lub zaprzeczenie prawdy. Żałoba jest głęboko osobista, a pamięć o zmarłym wielogłosowa; jeden członek rodziny nie powinien mieć prawa narzucić pozostałym swojej wersji cyfrowego nieboszczyka. Nawet w rodzinie technologiczny duch powinien mieć drzwi z napisem "nie wchodzić".

Szóstą tezą jest ochrona dzieci przed pełnymi deadbotami relacyjnymi. Nie chodzi o odcięcie ich od pamięci o bliskich, lecz o zapewnienie im dostępu do prawdy, rytuału i żywych dorosłych zamiast syntetycznego rodzica w telefonie. Dziecko musi zrozumieć, że śmierć jest nieodwracalna, choć miłość i pamięć trwają. Deadbot rodzica może to rozróżnienie zniszczyć, tworząc złudzenie „rodzica dostępnego inaczej" zamiast rodzica zmarłego. Nie jest to neutralna pomoc, lecz ingerencja w rozwój rozumienia śmierci, przywiązania i realności. Jeśli takie narzędzia miałyby być stosowane wobec dzieci, to wyłącznie w warunkach terapeutycznych, kontrolowanych i bez udawania rzeczywistej obecności.

Siódma teza głosi, że reklama ustami zmarłego powinna być zakazana. Tu nie ma potrzeby długiego namysłu. Lokowanie produktu w wypowiedzi deadbota jest moralnym oszustwem, nawet przy formalnym oznaczeniu reklamy. Wykorzystuje ono zaufanie do zmarłego, intymność więzi, podatność żałobnika i autorytet pamięci. Scenariusz MaNana – cyfrowa babcia sugerująca zakup posiłku – stanowi ostrzeżenie przed modelem, w którym komercja nie tylko otacza żałobę, ale przemawia jej głosem. Można reklamować usługę archiwalną, lecz nie wolno reklamować przez zmarłego. Umarli nie powinni być influencerami bez prawa wypowiedzenia umowy.

Ósma teza dotyczy państwa, wojska i instytucji publicznych, które mają szczególny obowiązek powściągliwości. Śmierć żołnierza, funkcjonariusza, ratownika czy medyka poległego na służbie nie jest tylko prywatnym dramatem, ale wydarzeniem wspólnotowym. Państwo ma obowiązek honoru, pamięci i opieki nad rodziną, jednak nie ma prawa zamieniać poległego w cyfrowe narzędzie komunikacji instytucjonalnej. Awatar przemawiający do młodzieży czy rekrutów może wydawać się nowoczesny, lecz patriotyzm nie wymaga animacji zmarłych – wymaga odpowiedzialności żywych. W tym obszarze bezpieczniejsze są świadectwa archiwalne i ceremoniał niż generatywne „przemawianie" w imieniu tych, którzy zginęli.

Dziewiąta teza zakłada, że osoby publiczne wymagają ochrony prawdy, a nie tylko wizerunku. Prawo do informacji pozwala badać ich życie i tworzyć biografie, lecz nie daje nieograniczonego prawa do kreowania nowych wypowiedzi w ich imieniu. Awatar historyczny jest użyteczny tylko wtedy, gdy jasno oddziela cytat od rekonstrukcji. Jeśli zmarły przywódca czy naukowiec zaczyna odpowiadać na współczesne pytania płynnie i bez oznaczeń, powstaje fałszywa aktualizacja osoby. Historia nie może stać się chatbotem bez przypisów; byłaby to edukacja przez pięknie wygenerowane kłamstwo.

Prawo do nieobecności i koszty ekologiczne

Dziesiątą tezą jest konieczność włączenia do debaty środowiskowego kosztu cyfrowej nieśmiertelności. Multimodalne deadboty, awatary czy modele działające stale w chmurze nie są niematerialne; wymagają energii, wody, centrów danych, sprzętu oraz systemów chłodzenia i bezpieczeństwa. Zrównoważony rozwój stanowi jeden z kluczowych wymiarów odpowiedzialności sektora DAI. Pojawia się zatem pytanie niewygodne, lecz niezbędne: ile zasobów świata wolno zużyć na prywatne przedłużanie iluzji obecności? Nie każda potrzeba emocjonalna uzasadnia utrzymywanie wysokokosztowej infrastruktury, zwłaszcza gdy mniej inwazyjne formy pamięci mogą spełnić ten sam cel.

Jedenastą tezą jest postulat, by prawo do nieobecności stało się podstawową normą cyfrowej epoki. Nie chodzi tu o zakaz pamięci, lecz o zakaz domyślnej rekreacji osoby bez jej wyraźnej zgody. To ochrona przed tym, by po śmierci zostać uruchomionym jako produkt, awatar, bot, reklama, doradca, maskotka edukacyjna, fantom polityczny czy rodzinny mediator. Oznacza to uznanie, że nieobecność również może być formą godności. Nie każdy musi trwać w sieci, odpowiadać na pytania czy mieć swój ślad przekształcony w usługę. Czasem najwyższą formą szacunku jest pozwolić zmarłemu milczeć.

Prawo do nieobecności wymaga wsparcia konkretnych instytucji: cyfrowego testamentu osobowościowego, rejestru zgód, zakazu domyślnego tworzenia deadbotów oraz procedur usunięcia danych. Niezbędne są także audyty psychologiczne, zakaz reklam, ograniczenia dla dzieci, procedury cyfrowego pogrzebu, obowiązek planu upadłościowego, prawo do skargi, odpowiedzialność odszkodowawcza i kontrola usług wysokiego ryzyka. Bez tych ram szczytne zasady pozostaną jedynie pustymi hasłami na konferencjach „AI for Good”, po których sponsorzy zaproszą uczestników na panel o monetyzacji pamięci. Taka ironia byłaby zbyt tania nawet jak na branżę technologiczną. Odpowiedzialna regulacja nie musi zabijać innowacji – przeciwnie, może uratować jej sens.

Branża DAI pozbawiona norm będzie generować skandale, pozwy, traumy i społeczną panikę. Branża uregulowana może natomiast tworzyć wartościowe archiwa, narzędzia wspierające umierających, interaktywne biografie czy standardy cyfrowego dziedzictwa. Wybór nie przebiega zatem między technologią a zakazem, lecz między pamięcią odpowiedzialną a rynkiem niekontrolowanego nawiedzania. Jeśli twórcy wierzą, że ich technologie pomagają ludziom, powinni jako pierwsi domagać się twardych zasad.

Konieczność nowej doktryny cyfrowej śmiertelności

Tylko oszust boi się światła w pokoju, w którym sprzedaje duchy. Czas wrócić do człowieka umierającego, gdyż cyfrowe wskrzeszanie dotyczy nie tylko tych, którzy zostają, ale i tych, którzy odchodzą. Osoba w terminalnej chorobie może pragnąć zostawić dzieciom głos, wspomnienia, rady czy opowieści. To pragnienie jest głęboko ludzkie; nie należy go wyśmiewać ani zakazywać.

Przeciwnie, technologia może pomóc umierającym uporządkować dziedzictwo, wypowiedzieć miłość i przygotować bliskich. Trzeba jednak chronić chorych przed presją cyfrowej perfekcji: przed oczekiwaniem, że przygotują własną pośmiertną wersję, nagrają odpowiedzi na wszystkie przyszłe pytania i zadbają o jakość danych tak, by nie zostawić rodziny „bez siebie". Człowiek ma prawo umrzeć bez projektu produktowego. Agonia nie powinna mieć checklisty onboardingowej.

Należy chronić również żywych przed moralnym obowiązkiem korzystania z technologii. Jeśli deadboty staną się modne, osoby, które ich nie chcą, mogą zostać uznane za chłodne, zacofane lub niewystarczająco kochające. Rodzic może usłyszeć: „dlaczego nie stworzyłaś bota dla dzieci?". Dziecko: „przecież możesz jeszcze porozmawiać z mamą". Wdowa: „to pomoże ci ruszyć dalej". A może właśnie nie pomoże. Być może człowiek potrzebuje ciszy, wspólnoty, psychoterapii, modlitwy, lasu, pracy, snu, rozmowy z siostrą, gniewu lub łez, a nie cyfrowego interfejsu. Postęp nie polega na tym, że każda ludzka sytuacja otrzymuje aplikację. Kultura przyszłości będzie musiała wypracować nowy savoir-vivre wobec śmierci cyfrowej.

Nie pytać natarczywie, czy rodzina „zrobiła bota". Nie tworzyć symulacji jako prezentu. Nie wysyłać linku do cyfrowego zmarłego bez pytania. Nie używać awatarów zmarłych w edukacji bez wyjaśnienia. Nie ufać wygenerowanym wypowiedziom jako cytatom. Nie rozstrzygać sporów rodzinnych poprzez rozmowę z modelem. Nie traktować odmowy technologicznego kontaktu jako odrzucenia pamięci. Nie mylić obecności z dostępnością. To będą nowe normy codziennej przyzwoitości. Kiedyś uczono, że na pogrzebie wyłącza się telefon. Teraz trzeba będzie uczyć, że nie robi się ze zmarłego telefonu.

Najgłębszy problem deadbotów polega na tym, że obiecują zniesienie jednego z warunków człowieczeństwa: nieodwracalności spotkania. Życie ma wagę między innymi dlatego, że nie wszystko da się powtórzyć. Rozmowa ma wartość, bo można jej nie zdążyć odbyć. Przebaczenie waży, bo może być za późno. Obecność jest cenna, bo ciało jest śmiertelne. Ta prawda jest okrutna, ale stanowi źródło odpowiedzialności. Jeśli technologia obiecuje, że „zawsze jeszcze będzie można porozmawiać", osłabia nasze poczucie pilności życia. Może nauczyć nas odkładać słowa na pośmiertny interfejs. Byłaby to jedna z najbardziej paradoksalnych szkód cyfrowej nieśmiertelności: nie tyle zniszczyłaby ona śmierć, co zubożyła życie przed śmiercią.

Dlatego odpowiedź na deadboty nie powinna brzmieć wyłącznie „regulować". Powinna brzmieć: żyć tak, aby mniej spraw trzeba było załatwiać z symulacją. Mówić teraz. Przepraszać teraz. Nagrywać wspomnienia, jeśli chcemy, ale nie odkładać obecności do chmury. Pytać rodziców o historię, zanim stanie się ona datasetem. Rozmawiać z dziećmi o śmierci, zanim zrobi to aplikacja. Tworzyć wspólnoty żałoby, zanim samotność stanie się modelem biznesowym. Odpowiedzialność wobec deadbotów zaczyna się nie w kodzie, lecz w kulturze relacji.

Technologia już istnieje i będzie się rozwijać. Nie wystarczy nostalgicznie wzdychać do czasów, gdy zmarli milczeli analogowo. Trzeba stworzyć ramy dla świata, w którym głos, twarz i styl osoby mogą zostać zsyntetyzowane. Ramy te muszą łączyć prawo, etykę, psychologię, antropologię, ekonomię, ochronę danych, prawa dziecka, ochronę konsumenta, cyberbezpieczeństwo, muzeologię i politykę pamięci. Deadboty są problemem interdyscyplinarnym nie dlatego, że tak elegancko brzmi to w abstrakcie artykułu, ale ponieważ żadna pojedyncza dyscyplina nie udźwignie ich ciężaru. Prawnik bez psychologii przeoczy żałobę. Psycholog bez prawa – władzę platform. Etyk bez ekonomii – model biznesowy. Informatyk bez antropologii – świętość granicy. Ekonomista bez godności… cóż, ekonomista bez godności zwykle znajdzie TAM.

Całkowity Adresowalny Mordor. Potrzebujemy nowej doktryny cyfrowej śmiertelności o prostych założeniach. Po pierwsze: człowiek ma prawo do ochrony swojego informacyjnego ciała po śmierci. Po drugie: cyfrowa rekreacja osoby wymaga wyraźnej zgody. Po trzecie: żywi mają prawo odmówić kontaktu. Po czwarte: dzieci wymagają szczególnej ochrony. Po piąte: reklama, polityka i manipulacja są zasadniczo wyłączone. Po szóste: archiwum jest czymś innym niż symulacja. Po siódme: technologia żałoby powinna prowadzić do życia, nie do uzależnienia. Po ósme: zmarły ma prawo do nieobecności. Po dziewiąte: każda forma cyfrowej pamięci musi mieć możliwość godnego zakończenia. Po dziesiąte: innowacja bez granicy nie jest wolnością, lecz kolonizacją intymności. Jeśli ta doktryna wydaje się surowa, to dlatego, że dotyczy obszaru, w którym łagodny język zbyt łatwo staje się zasłoną nadużyć.

„Cyfrowe wspomnienie”, „towarzysz żałoby”, „interaktywne dziedzictwo”, „nigdy nie mów żegnaj” – to piękne frazy. Pod nimi jednak może kryć się przetwarzanie danych bez zgody, zależność emocjonalna, product placement, brak odpowiedzialności za halucynacje, subskrypcja na obecność, brak prawa do usunięcia i komercjalizacja dziecka tęskniącego za matką.

Prawo do nieobecności jako fundament godności

W sprawach śmierci język musi być czysty. Eufemizm jest tu pierwszym narzędziem przemocy. Deadboty są w tym sensie lustrem, w którym odbija się nasza kultura danych. Pokazują one, że przez lata zostawialiśmy po sobie tyle śladów, iż dziś można z nich próbować zbudować pośmiertną imitację. Obnażają fakt, że rynek potrafi zawłaszczyć nawet żałobę, nazywając to wsparciem. Dowodzą, że prawo nie nadąża za ontologią technologii i że człowiek lęka się śmierci tak samo jak tysiące lat temu – tyle że teraz jego lęk ma interfejs, API i politykę prywatności. Pokazują jednak coś pocieszającego: wciąż potrafimy pytać o godność, prawdę, pamięć, wspólnotę i granice. Dopóki zadajemy te pytania, nie jesteśmy jeszcze tylko źródłem danych. Wniosek nie brzmi zatem: zakazać każdej formy cyfrowej pamięci. Byłoby to niemądre i nieludzkie.

Wniosek brzmi raczej tak: nie wolno mylić pamięci z obecnością, obecności z osobą, osoby z danymi, danych z towarem, a żałoby z modelem subskrypcyjnym. Technologia może pomóc człowiekowi pamiętać, umierającemu – zostawić świadectwo, rodzinie – zachować głos, a historykom i muzeom – tworzyć odpowiedzialne formy edukacji. Może nawet, w ściśle określonych warunkach, wesprzeć proces żałoby. Ale nie może rościć sobie prawa do zastąpienia zmarłego. Nie może mówić: „jestem nim”. Nie może żądać interakcji, zarabiać na niedomknięciu ani przekształcać nieobecności w produkt. Ludzką odpowiedzią na śmierć nie jest techniczna imitacja życia, lecz uznanie wartości tego, że ktoś był i że już nie jest dostępny tak jak dawniej. To uznanie boli, ale z niego rodzi się pamięć, odpowiedzialność i dojrzałość. Cyfrowy świat będzie nas kusił, by ból zamienić w interakcję, ciszę w powiadomienie, brak w awatar, a żałobę w usługę.

Trzeba będzie umieć odmówić. Nie zawsze i nie każdej technologii, lecz wszędzie tam, gdzie maszyna próbuje sprzedać nam nieśmiertelność, oferując w rzeczywistości jedynie dobrze wygenerowaną nieobecność. Człowiek ma prawo być pamiętany, zostawić głos, przekazać historię czy przygotować bliskich na własne odejście. Ma jednak także prawo nie stać się aplikacją. Ma prawo do milczenia po śmierci i prawo nie odpowiadać. Ma prawo, by jego cyfrowe szczątki nie pracowały dla cudzej marży, polityki, rozpaczy ani fantazji. Ma prawo do nieobecności. Prawo, które uzgodnimy i będziemy honorować, okaże się jednym z najważniejszych praw człowieka w epoce sztucznej inteligencji: prawo, by po śmierci nie być już optymalizowanym.

> W świecie, który kusi nas zamianą ciszy w powiadomienie, a braku w awatar, największym wyzwaniem stanie się umiejętność odmowy. Musimy zadać sobie pytanie, czy chcemy żyć w rzeczywistości, w której śmierć nie jest już końcem relacji, lecz jedynie zmianą trybu interfejsu i planu abonamentowego. Prawdziwym triumfem człowieczeństwa w epoce AI może okazać się prawo do bycia zapomnianym i wolność od wiecznej, algorytmicznej optymalizacji.

Inspiracje

[1] 

"Continuing Bonds: New Understandings of Grief" Dennis Klass, Phyllis R. Silverman, Steven L. Nickman

1996 | Routledge | ISBN: 978-1-56032-339-6

Dennis Klass (ur. 28 maja 1940 r.) to amerykański psycholog i emerytowany profesor Webster University w St. Louis. Uzyskał doktorat z psychologii religii na Uniwersytecie Chicagowskim. Klass, wybitny badacz żałoby, aktywnie zajmuje się badaniami nad śmiercią, umieraniem i żałobą od 1968 roku, kiedy to asystował w przełomowych seminariach Elisabeth Kübler-Ross. Jest powszechnie uznawany za swoje badania etnograficzne nad żałobą rodzicielską oraz za współtworzenie modelu żałoby opartego na „trwałych więziach", który podważa tradycyjne teorie dystansu, kładąc nacisk na podtrzymywanie zdrowych, trwałych więzi ze zmarłym. Jako licencjonowany psycholog, jest autorem lub redaktorem licznych książek i ponad 70 artykułów naukowych, wnosząc znaczący wkład w międzykulturowe rozumienie żałoby i roli rytuałów w żałobie.

Dennis Klass *(born May 28, 1940) is an American psychologist and professor emeritus at Webster University, St. Louis. He earned his Ph.D. in the psychology of religion from the University of Chicago. A prominent scholar in the field of bereavement, Klass has been active in the study of death, dying, and grief since 1968, when he assisted in Elisabeth Kübler-Ross's seminal seminars. He is widely recognized for his ethnographic research on parental bereavement and for co-developing the "continuing bonds" model of grief, which challenges traditional theories of detachment by emphasizing the maintenance of healthy, ongoing connections with the deceased. A licensed psychologist, he has authored or edited numerous books and over 70 academic articles, contributing significantly to cross-cultural understandings of grief and the role of rituals in bereavement.*

Webster University

Phyllis R. Silverman (1927–2016) była wybitną amerykańską badaczką, autorką i edukatorką, znaną z pionierskich prac w dziedzinie żałoby. Kwestionowała tradycyjne modele żałoby, opowiadając się za jej rozumieniem jako normalnego przejścia życiowego, a nie patologii. Jako jedna z głównych twórczyń teorii „trwałych więzi", podkreślała, że podtrzymywanie kontaktu ze zmarłym bliskim może być zdrowym elementem procesu żałoby. Silverman uzyskała doktorat na Uniwersytecie Brandeis i była profesorem w Instytucie Zawodów Medycznych MGH. Była również współzałożycielką The Children's Room, ośrodka wspierającego dzieci i rodziny w żałobie. Jej szeroko zakrojone badania obejmowały badania longitudinalne dotyczące żałoby dzieci oraz rozwój programów wzajemnej pomocy dla wdów i wdowców.

Phyllis R. Silverman *(1927–2016) was a prominent American researcher, author, and educator known for her pioneering work in the field of bereavement. She challenged traditional models of grief, advocating for the understanding of grief as a normal life transition rather than a pathology. A key contributor to the "continuing bonds" theory, she emphasized that maintaining a connection with a deceased loved one can be a healthy part of the grieving process. Silverman held a PhD from Brandeis University and served as a professor at the MGH Institute of Health Professions. She was also a co-founder of The*

Children's Room, a center dedicated to supporting grieving children and families. Her extensive research included longitudinal studies on child bereavement and the development of mutual-help programs for the widowed.

MGH Institute of Health Professions, Brandeis University

Dr **Steven L. Nickman** jest psychiatrą i byłym pediatrą z Massachusetts, posiadającym bogate doświadczenie kliniczne w leczeniu dzieci, młodzieży i rodzin. Jest powszechnie uznawany za pionierską pracę w dziedzinie badań nad żałobą i adopcją. Dr Nickman jest prawdopodobnie najbardziej znany ze współredagowania wpływowej książki z 1996 roku „Continuing Bonds: New Understandings of Grief", która zakwestionowała tradycyjne modele psychologiczne, uznające utrzymywanie kontaktu ze zmarłym za patologię. Jego badania znacząco przyczyniły się do zrozumienia straty, szczególnie w odniesieniu do doświadczeń dzieci adoptowanych i roli trwałych więzi w procesie żałoby. W trakcie swojej kariery zajmował się praktyką kliniczną i działalnością rzeczniczą, między innymi współpracując z Komitetem ds. Adopcji i Opieki Zastępczej.

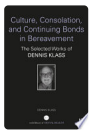
***Steven L. Nickman**, M.D., is a psychiatrist and former pediatrician based in Massachusetts with extensive clinical experience in treating children, adolescents, and families. He is widely recognized for his pioneering work in the field of bereavement and adoption studies. Dr. Nickman is perhaps best known for co-editing the influential 1996 book 'Continuing Bonds: New Understandings of Grief,' which challenged traditional psychological models that viewed maintaining a connection with the deceased as pathological. His research has significantly contributed to the understanding of loss, particularly regarding the experiences of adopted children and the role of ongoing attachments in the grieving process. Throughout his career, he has been involved in clinical practice and professional advocacy, including work with the Adoption and Foster Care Committee.*

Harvard Medical School

Literatura uzupełniająca

Książki

Książki autora i dzieła przywołane w tekście:



[1] "Culture, Consolation, and Continuing Bonds in Bereavement"

Dennis Klass

2022 | Routledge | ISBN: 9781000536300



[2] "The Spiritual Lives of Bereaved Parents"

Dennis Klass

2013 | Routledge | ISBN: 9781317771760



[3] **"Dead But Not Lost"**

Robert E. Goss, Dennis E. Klass

2005 | AltaMira Press



[4] **"They Need to Know"**

Audrey K. Gordon, Dennis Klass

1979 | Prentice Hall



[5] **"Parental Grief"**

Dennis Klass

1988

[6] **"John Humphrey Noyes and the Oneida Community"**

Dennis Klass

1974

Książki autorów przywoływanych i literatura pokrewna:

[7] **"Information: A Very Short Introduction"**

Luciano Floridi

[8] **"Work Mate Marry Love"**

Debora L Spar

[9] **"Code Red"**

Wynton Hall

Artykuły naukowe

Prace autorów przywoływanych w tekście:

[1] **"Are the dead taking over Facebook? A Big Data approach to the future of death online"**

Carl Öhman, David Watson

2019 | Big Data & Society | DOI: 10.1177/2053951719842540

Źródło

[2] **"The Afterlife of Data"**

Carl Öhman

2023 | DOI: 10.7208/chicago/9780226828237.001.0001

Źródło

[3] **"Introduction: Is there a 'Nordic' human geography?"**

Kirsten Simonsen, Jan Öhman

2018 | Voices from the North | DOI: 10.4324/9781315234939-1

Źródło

[4] **"The Fourth Revolution: How the infosphere is reshaping human reality"**

Luciano Floridi

2014 | CERN Document Server (European Organization for Nuclear Research)

Źródło

[5] **"Why a Right to Explanation of Automated Decision-Making Does Not Exist in the General Data Protection Regulation"**

Sandra Wachter, Brent Mittelstadt, Luciano Floridi

2017 | International Data Privacy Law | DOI: 10.1093/idpl/ipx005

Źródło

[6] **"The Ethics of Big Data: Current and Foreseeable Issues in Biomedical Contexts"**

Brent Mittelstadt, Luciano Floridi

2015 | Science and Engineering Ethics | DOI: 10.1007/s11948-015-9652-2

Źródło

[7] **"COVID-19 Vaccine Passports: Human Rights and the Need for Pro-Ethical Design"**

Emmie Hine, Jessica Morley, Mariarosaria Taddeo, Luciano Floridi

2021 | SSRN Electronic Journal | DOI: 10.2139/ssrn.3885252

Źródło

[8] **"A Human Rights Approach to Scientific Progress"**

Michela Massimi

2022 | New Philosophical Perspectives on Scientific Progress | DOI: 10.4324/9781003165859-24

Źródło

[9] "Collaborating to remember"

Mike Wu, Jeremy Birnholtz, Brian Richards, Ronald Baecker, Mike Massimi

2008 | Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems | DOI: 10.1145/1357054.1357186

Źródło

[10] "Human Proxies for Remote University Classroom Attendance"

C. Ishak, Carman Neustaedter, Daniel Hawkins, Jason Procyk, M. Massimi

2016 | International Conference on Human Factors in Computing Systems | DOI: 10.1145/2858036.2858184

Źródło

[11] "Using Literal Underpinnings to Help Learners Remember Figurative Idioms: Does the Connection Need to Be Crystal Clear?"

Xinqing Wang, Frank Boers, Paul Warren

2019 | Metaphor in Foreign Language Instruction | DOI: 10.1515/9783110630367-011

Źródło

[12] "Another Highway of Tears: Human rights abuses on the Alaska Highway"

G. W. Kaufmann, J.-A. Warren

2026 | Journal of Human Rights | DOI: 10.1080/14754835.2025.2607085

Źródło

[13] "The Utilities Directive and the need for standards with currency"

G. Warren

1996 | IEE Colloquium on Buying Power Station Equipment - The New European Standards | DOI: 10.1049/ic:19961090

Źródło

[14] "The Privacy Gambit: Toward a Game Theoretic Approach to International Data Protection"

Horace Andersona, Louis D. Brandeis, Mandy Tran, Don L. Doernberg, James J. Fishman

2006

Źródło

[15] "The new birth phenomenon during imprisonment: Corrective emotional experience or flight into health?"

Gilbert Silverman, William B. Oglesby

1983 | Pastoral Psychology | DOI: 10.1007/bf01902992

Źródło

[16] "Reflections on the human question"

Max Silverman

2017 | Frantz Fanon's 'Black Skin, White Masks | DOI: 10.7765/9781526130693.00012

Źródło

[17] "Role-Related Motives and Psychological Data: Involuntary Behavior"

Irwin Silverman

1977 | The Human Subject in the Psychological Laboratory | DOI: 10.1016/b978-0-08-021079-7.50009-x

Źródło

[18] "Adherence and virologic outcomes among treatment-naïve veteran patients with human immunodeficiency virus type 1 infection"

Yan Cheng, Brian C. Sauer, Yue Zhang, Nancy A. Nickman, Christine Jamjian

2018 | Medicine | DOI: 10.1097/md.0000000000009430

Źródło

[19] "Transforming Fusions of FGFR and TACC Genes in Human Glioblastoma"

Devendra Raj Singh, Joseph M. Chan, Pietro Zoppoli, Francesco Niola, Ryan J. Sullivan

2012 | Science | DOI: 10.1126/science.1220834

Źródło

[20] "Another case of cryptococcal meningitis in a person without HIV who injects drugs: A possible risk factor in need of further investigation"

L. Madeline McCrary, Ryan Paulus, J. Kyle Melvin, John Perfect, Becky L. White

2022 | Medical Mycology Case Reports | DOI: 10.1016/j.mmcr.2022.05.002

Źródło

[21] "The motivational pull of video game feedback, rules, and social interaction: Another self-determination theory approach"

Ryan Rogers

2017 | Computers in Human Behavior | DOI: 10.1016/j.chb.2017.03.048

Źródło

[22] "Why Do We Still Need Aquinas?"

Fáinche Ryan

2014 | New Blackfriars | DOI: 10.1111/nbfr.12070

Źródło

[23] **"Price Setting in German Manufacturing: New Evidence from New Survey Data"**

Harald Stahl

2005 | SSRN Electronic Journal | DOI: 10.2139/ssrn.2785226

Źródło

[24] **"Can mammalian and non-mammalian “sentinel species”; data be used to evaluate the human health implications of environmental contaminants?"**

Ralph G. Stahl

1997 | Human and Ecological Risk Assessment: An International Journal | DOI: 10.1080/10807039709383689

Źródło

[25] **"Cytochemical and Biochemical Studies of Aerobic Oxidative Metabolism of Human Gingiva"**

Philip Person, S. Sigmund Stahl, Sylvia Scapa

1961 | Journal of Dental Research | DOI: 10.1177/00220345610400021301

Źródło

[26] **"Griefbots, Deadbots, Postmortem Avatars: on Responsible Applications of Generative AI in the Digital Afterlife Industry"**

Tomasz Hollanek, Katarzyna Nowaczyk-Basińska

2024 | Philosophy & Technology | DOI: 10.1007/s13347-024-00744-w

Źródło

[27] **"Book Review: Remember Me: Memory and Forgetting in the Digital Age"**

Katarzyna Nowaczyk-Basińska

2022 | Memory Studies | DOI: 10.1177/17506980221114223

Źródło

[28] **"ERP Subsequent Memory Effects Differ between Inter-Item and Unitization Encoding Tasks"**

Siri-Maria Kamp, Regine Bader, Axel Mecklinger

2017 | Frontiers in Human Neuroscience | DOI: 10.3389/fnhum.2017.00030

Źródło

[29] **"Human adipocytes and CD34+ cells from the stromal vascular fraction of the same adipose tissue differ in their energy metabolic enzyme configuration"**

Juliane Meyer, Robby Engelmann, Günter Kamp, Kirsten Peters

2019 | Experimental Cell Research | DOI: 10.1016/j.yexcr.2019.04.018

Źródło

[30] **"Temperature-dependent vesiculation of human erythrocytes caused by hypertonic salt: A phenomenon involving lipid segregation"**

T. Araki, B. Roelofsen, J.A.F. Op Den Kamp, L.L.M. van Deenen

1982 | Cryobiology | DOI: 10.1016/0011-2240(82)90165-1

Źródło

Artykuły naukowe autora:

[31] **"A Social Constructionist Account of Grief: Loss and the Narration of Meaning"**

Robert A. Neimeyer, Dennis Klass, Michael Robert Dennis

2014 | Death Studies | DOI: 10.1080/07481187.2014.913454

Źródło

[32] **"Continuing Conversation about Continuing Bonds"**

Dennis Klass

2006 | Death Studies | DOI: 10.1080/07481180600886959

Źródło

[33] **"Processes of grieving: How bonds are continued."**

Dennis Klass, Tony Walter

2001 | American Psychological Association eBooks | DOI: 10.1037/10436-018

Źródło

[34] **"THE DECEASED CHILD IN THE PSYCHIC AND SOCIAL WORLDS OF BEREAVED PARENTS DURING THE RESOLUTION OF GRIEF"**

Dennis Klass

1997 | Death Studies | DOI: 10.1080/074811897202056

Źródło

[35] **"Solace and immortality: Bereaved parents' continuing bond with their children"**

Dennis Klass

1993 | Death Studies | DOI: 10.1080/07481189308252630

Źródło

[36] **"Parental grief : solace and resolution"**

Dennis Klass

1988 | Springer eBooks

Źródło

[37] **"The Spiritual Lives of Bereaved Parents"**

Dennis Klass

2013 | DOI: 10.4324/9781315803517

Źródło

[38] **"Grief and the Role of the Inner Representation of the Deceased"**

Samuel J. Marwit, Dennis Klass

1995 | OMEGA - Journal of Death and Dying | DOI: 10.2190/peaa-p5ak-l6t8-5700

Źródło

[39] **"SPIRITUAL BONDS TO THE DEAD IN CROSS-CULTURAL AND HISTORICAL PERSPECTIVE: COMPARATIVE RELIGION AND MODERN GRIEF"**

Dennis Klass

1999 | Death Studies | DOI: 10.1080/074811899200885

Źródło

[40] **"Continuing Bonds in the Resolution of Grief in Japan and North America"**

Dennis Klass

2001 | American Behavioral Scientist | DOI: 10.1177/00027640121956476

Źródło

Treść tworzy Fundacja Dobre Państwo.
Redaguje i publikuje APA ONE, autorski system redakcyjny Fundacji oparty na AI.
APA ONE Publishing System
Fundacja Dobre Państwo © 2026
Article ID: 199b3532-a55f-471f-acd6-9a682ffc3284