Etyka i prawo cyfrowych szczątków: problem deadbotów w świetle koncepcji nieprzerwanej więzi

AUTOR

Fundacja Dobre Państwo

STRESZCZENIE / ABSTRACT

Artykuł analizuje zjawisko deadbotów – systemów AI, które na podstawie cyfrowych śladów imitują osobowość osób zmarłych. Autor wskazuje na przejście od statycznej pamięci (fotografii) do dynamicznej iluzji obecności, nazywając to „maszyną predykcyjnej intymności". Tekst podkreśla wielowymiarowość problemu: od psychologicznego wpływu na proces żałoby, przez ekonomiczną monetyzację straty w ramach Digital Afterlife Industry, aż po luki prawne dotyczące wizerunku i prywatności pośmiertnej. Kluczowym punktem jest konflikt interesów między dawcą danych, odbiorcą a użytkownikiem usługi. Deadboty nie są jedynie narzędziem technologicznym, lecz wyzwaniem antropologicznym, które przesuwa granice między obecnością a nieobecnością, zmieniając relację moralną między żywymi a zmarłymi.

The article analyzes the phenomenon of deadbots – AI systems that imitate the personality of deceased persons based on digital footprints. The author points to the transition from static memory (photographs) to a dynamic illusion of presence, calling it a 'machine of predictive intimacy.' The text emphasizes the multidimensionality of the problem: from the psychological impact on the grieving process and the economic monetization of loss within the Digital Afterlife Industry, to legal gaps regarding image and posthumous privacy. A key point is the conflict of interest between the data donor, the recipient, and the service user. Deadbots are not merely a technological tool, but an anthropological challenge that shifts the boundaries between presence and absence, altering the moral relationship between the living and the dead.

Artykuł analizuje zjawisko deadbotów – generatywnych symulacji osób zmarłych tworzonych na podstawie ich cyfrowych śladów. Autor stawia tezę, że przejście od

statycznej pamięci (fotografii, listu) do dynamicznej iluzji obecności stanowi niebezpieczny zwrot, który może prowadzić do komercjalizacji żałoby i naruszenia godności zmarłych. W tekście deadboty są definiowane nie jako pamiątki, lecz jako systemy predykcyjnej intymności, które mogą zakłócać naturalny proces psychologicznego domykania straty, zastępując naukę nieobecności luksusem interakcji premium. Kluczowym postulatem jest uznanie danych pośmiertnych za „informacyjne szczątki" – odpowiednik ludzkiego ciała, który wymaga rygorystycznej ochrony etycznej i prawnej. Autor ostrzega przed drapieżnymi modelami biznesowymi opartymi na emocjonalnym szantażu oraz lukami w prawie (m.in. w RODO), postulując wprowadzenie zasady domyślnego zakazu generatywnej rekreacji osoby bez jej wyraźnej zgody za życia, aby zapobiec przekształceniu intymności w produkt rynkowy.

SŁOWA KLUCZOWE

deadboty | cyfrowe szczątki | Digital Afterlife Industry | informacyjne ciało człowieka | thanatowrażliwość | griefboty | predykcyjna intymność | symulacja obecności | prawo do wizerunku pośmiertnego | monetyzacja żałoby | interaktywne archiwum | generatywna AI w tanatologii | cyfrowy testament osobowościowy | rekreacja cyfrowa

Deadboty jako przejście od statycznej pamięci do dynamicznej iluzji

Gdy pamięć zaczyna odpowiadać. Śmierć zawsze stanowiła granicę, wokół której człowiek budował rytuały, języki, instytucje i metafizyki. Nie z potrzeby patosu, lecz dlatego, że nie potrafił przeżyć świata bez porządkującej opowieści o odejściu. Grób, nagrobek, fotografia, testament, modlitwa, nekrolog, album rodzinny, wojskowy apel poległych czy muzealna gablota ze szczątkami historii – wszystkie te formy kultury miały jeden zasadniczy sens: uznać, że ktoś był, że nie jest rzeczą i że jego istnienie pozostawia zobowiązanie. Pamięć nie była prostym magazynem obrazów, lecz relacją moralną między żywymi a nieobecnymi. Technologie cyfrowe nie zniosły tej relacji. One ją rozszczelniły.

Najpierw pojawiły się profile społecznościowe zmarłych – konta, które nie gasną wraz z pulsem, archiwa wiadomości, automatyczne przypomnienia o urodzinach, chmury zdjęć, skrzynki mailowe i

cyfrowe testamenty. Potem nadeszła sztuczna inteligencja generatywna, która poszła o krok dalej: przestała jedynie przechowywać ślad osoby, a zaczęła go uruchamiać, animować, syntetyzować i symulować w formie rozmowy.

Kończy się niewinność albumu, a zaczyna problem deadbota. Choć terminologia jest różnorodna – od griefbotów po cyfrowe sobowtóry – jądro zjawiska pozostaje wspólne. Chodzi o system sztucznej inteligencji, który na podstawie danych osoby zmarłej imituje jej styl wypowiedzi, głos, wygląd, pamięć biograficzną, reakcje emocjonalne, poczucie humoru czy rytm zdań. Może przybrać formę tekstowego chatbota, interfejsu głosowego, awatara wideo, hologramu, aplikacji rodzinnej, narzędzia terapeutycznego lub usługi premium w branży cyfrowego życia po śmierci. W najprostszej wersji przypomina interaktywną kronikę; w tej najbardziej ryzykownej – udaje osobę.

Fundacja Dobre Państwo ujmuje to jako przejście od reprezentacji statycznej do dynamicznej. Fotografia jest oknem na przeszłość, deadbot natomiast zaczyna zachowywać się jak drzwi, zza których ktoś odpowiada. Różnica nie jest kosmetyczna. Fotografia nie inicjuje rozmowy, list nie aktualizuje się po przeczytaniu, a nagranie głosu nie pociesza wdowy słowami, których zmarły nigdy nie wypowiedział. Deadbot generuje nowe treści na podstawie starego śladu. Nie tyle odtwarza zmarłego, co produkuje prawdopodobną kontynuację jego obecności. Jest maszyną predykcyjnej intymności. Nie posiada duszy, świadomości ani pamięci w ludzkim sensie, lecz dysponuje zdolnością wykonywania społecznych znaków obecności. Człowiek, zwłaszcza zraniony stratą, nie reaguje wyłącznie na ontologię – reaguje na głos, rytm, imię, żart czy czułość. Interfejs nie musi być żywy, by zostać przeżyty jako obecność. Dlatego problem jest poważny.

Dane pośmiertne jako informacyjne szczątki podlegające ochronie

Badacze z Cambridge, Tomasz Hollanek i Katarzyna Nowaczyk-Basińska, opisali deadboty jako systemy symulujące wzorce językowe i cechy osobowości zmarłych na podstawie ich cyfrowych śladów. W swojej pracy z 2024 roku analizują trzy spekulatywne scenariusze zastosowania generatywnej AI w Digital Afterlife Industry, wprowadzając istotne rozróżnienie między interesariuszami: dawcami danych, odbiorcami danych oraz osobami wchodzącymi w interakcję z usługą. Podział ten jest kluczowy, gdyż w świecie deadbotów osoba, której dane tworzą model, podmiot posiadający po śmierci dostęp do tych informacji oraz użytkownik rozmawiający z botem mogą mieć zupełnie sprzeczne interesy, potrzeby i prawa. Wyłania się stąd trójkąt napięć: data donor, data recipient i service interactant nie są jedną osobą rozpisaną na role, lecz trzema punktami potencjalnego konfliktu.

Deadbot nie mieści się w wygodnej kategorii "pamiątki rodzinnej". Pamiątka zazwyczaj do kogoś należy, ale nie mówi cudzym głosem nowych zdań. Deadbot jest wytwarzany z danych jednej osoby, uruchamiany przez drugą i przeżywany przez trzecią; jest utrzymywany przez firmę, profilowany przez model biznesowy i regulowany przez prawo, które często jeszcze nie wie, że powinno się obudzić. Mamy tu do czynienia ze zjawiskiem wielowarstwowym: technologicznym, gdyż wymaga modeli językowych i syntetycznych reprezentacji; psychologicznym, bo ingeruje w proces żałoby; prawnym, gdyż dotyka prywatności pośmiertnej, wizerunku, sukcesji i odpowiedzialności; ekonomicznym, ponieważ żałoba staje się rynkiem; antropologicznym, bo przesuwa granicę między obecnością a nieobecnością; oraz politycznym, gdyż państwo będzie musiało rozstrzygnąć, czy cyfrowe szczątki człowieka są towarem, dobrem osobistym, częścią dziedzictwa, czy czymś znacznie poważniejszym.

Niebezpieczna iluzja sugeruje, że "to tylko technologia". Nie jest jednak tak. To technologia włożona w najczulszy nerw ludzkiego życia: w stratę. Kto komercjalizuje stratę, nie sprzedaje zwykłej usługi, lecz możliwość zawieszenia końca. W tej obietnicy kryje się zarówno potencjalna pomoc, jak i ciemna strona całego przemysłu. Sektor Digital Afterlife Industry, jak określili go Carl Öhman i Luciano Floridi, wyrasta z monetyzacji cyfrowych szczątków użytkowników sieci. Ich analiza wskazuje, że obszar ten wymaga osobnego namysłu etycznego, ponieważ cyfrowe pozostałości po zmarłych nie są zwykłym odpadem informacyjnym ani surowcem marketingowym. Pojęcie "cyfrowych szczątków" jest prowokujące, lecz niezbędne. W kulturze materialnej ludzkie szczątki od dawna podlegają szczególnej ochronie; nie wolno ich traktować wyłącznie jako przedmiotu ekspozycji, handlu czy ciekawości. W muzealnictwie, archeologii, medycynie i prawie pogrzebowym dominuje intuicja, że ciało zmarłego nie jest już osobą w pełnym sensie prawnym, ale nie stało się też rzeczą. Zachowuje resztkową godność – a raczej żywi mają obowiązek zachować wobec niego szacunek, gdyż w szczątkach trwa ślad osoby. Öhman i Floridi przenoszą tę logikę na dane, wprowadzając kategorię "informacyjnego ciała człowieka". Cyfrowe ślady nie są bowiem wyłącznie mieniem; współtworzyły one społeczną osobowość jednostki, jej relacje, reputację, intymność i pamięć.

Taka zmiana perspektywy jest kluczowa. Jeśli e-maile, nagrania głosowe, prywatne czaty, zdjęcia czy metadane potraktujemy jako zwykły zasób, deadbot stanie się produktem jak każdy inny. Wystarczy wtedy ustalić właściciela danych, cenę usługi, zakres licencji i czas trwania abonamentu. Gdy jednak uznamy dane za informacyjne szczątki osoby, pytanie zmienia się radykalnie. Nie brzmi już: "kto może sprzedać dostęp do danych?", lecz: "kto ma moralne prawo uruchomić zmarłego jako usługę?". Nie pytamy: "czy spadkobierca odziedziczył pliki?", lecz: "czy odziedziczył prawo do wytwarzania nowych wypowiedzi w imieniu osoby, która nie może zaprotestować?". Pytanie nie

brzmi już: "czy bot działa?", lecz: "komu i co robi, gdy działa?". W tym miejscu pojawia się pierwsza granica sporu.

Od interaktywnego archiwum do komercyjnej symulacji obecności

Zwolennicy tej technologii podkreślają, że griefbot może pełnić funkcję wspierającą. Może pomóc osobie samotnej zachować kontakt z rodzinnymi opowieściami, umożliwić dzieciom poznanie historii dziadka, którego nie zdążyły spotkać, czy stać się interaktywnym archiwum głosu, wspomnień i wartości. Może pomóc domknąć niedokończoną rozmowę lub dać chwilę ukojenia po stracie – podobnie jak list znaleziony po latach albo nagranie głosu. HereAfter AI opisuje swoją usługę jako aplikację, która przeprowadza z użytkownikiem wywiady o życiu, a następnie pozwala bliskim zadawać pytania i słuchać historii w jego głosie. Taki model, przygotowany za życia, z wyraźną zgodą i ograniczony do świadomej narracji, jest etycznie inny niż bot lepiony po śmierci z prywatnych wiadomości i behawioralnych odpadów platform cyfrowych.

Problem zaczyna się tam, gdzie archiwum staje się symulacją, a ta zaczyna pretendować do relacji. „Opowiedz mi historię z dzieciństwa” to nie to samo co „powiedz mi, czy mam wybaczyć bratu”. „Odtwórz nagraną odpowiedź” różni się od prośby: „wygeneruj nową radę w imieniu matki”. „Zachowaj głos” to nie to samo co „przedłuż osobę”. Jeśli nie rozróżnimy tych poziomów, wpadniemy w pułapkę technosolucjonizmu: uznamy, że skoro technologia potrafi zasymulować odpowiedź, to rozwiązała problem nieobecności. A nie rozwiązała. Ona jedynie zbudowała maszynę, która produkuje społeczne znaki obecności tam, gdzie ontologicznie jest brak.

Griefbot powstaje zazwyczaj z połączenia kilku warstw. Pierwszą jest warstwa danych: wiadomości tekstowe, e-maile, posty, komentarze, nagrania głosu, filmy, fotografie, dokumenty, pamiętniki czy blogi, a czasem również logi aktywności, lokalizacje i historia wyszukiwań. Rozróżniamy tu ślady intencjonalne i nieintencjonalne: pierwsze są tym, co człowiek świadomie pokazał światu, drugie – tym, co systemy zebrały przy okazji. Te ostatnie bywają bardziej predykcyjne, ale i bardziej niebezpieczne, gdyż odsłaniają człowieka bez jego narracyjnej zgody.

Drugą warstwą jest model językowy. Duży model językowy nie „pamięta” osoby tak jak pamięta ją przyjaciel; on statystycznie przewiduje ciągi wypowiedzi na podstawie danych treningowych i kontekstu. Może zostać dostrojony do stylu zmarłego, nakarmiony jego wypowiedziami i uzupełniony bazą faktów biograficznych, a następnie wyposażony w instrukcję persona: odpowiadaj jak X, używaj jego słownictwa, pamiętaj o tych wydarzeniach, unikaj tych tematów,

wyrażaj emocje w określony sposób. Trzecią warstwą jest synteza głosu i obrazu: TTS, klonowanie głosowe, awatary, modele wideo, animacja twarzy czy rozwiązania holograficzne.

Czwarta warstwa to interfejs i model biznesowy: aplikacja, abonamenty, limity rozmów, pakiety premium, prywatne pokoje pamięci czy dostęp rodzinny. Taka architektura pokazuje, że deadbot nie jest pojedynczą technologią, lecz układem technologicznym. Odpowiedzialność nie może być zatem zrzucona na jeden element. Gdy bot halucynuje, kto odpowiada? Model, który wygenerował zdanie? Firma, która go wdrożyła? Inicjator dostarczający wybiórcze dane? Spadkobierca ignorujący wolę zmarłego? Użytkownik wierzący w iluzję? A może państwo, które nie stworzyło ram prawnych?

To nie są pytania akademickie. W usługach tak intymnych rozmycie odpowiedzialności nie jest błędem systemowym, lecz zaproszeniem do nadużyć. Widać to w znanych przypadkach. Bot Romana Mazurenki, stworzony przez Eugenię Kuydę po śmierci przyjaciela, stał się jednym z pierwszych szeroko opisanych przykładów emocjonalnej rekonstrukcji osoby zmarłej na podstawie wiadomości tekstowych. Project December Jasona Rohrera pozwolił użytkownikom tworzyć symulacje konkretnych osób; szczególnie głośna była historia mężczyzny rozmawiającego z chatbotem zmarłej narzeczonej, po której OpenAI odcięło projektowi dostęp do GPT-3. Przykłady te, obok Dadbota Jamesa Vlahosa czy HereAfter AI oraz rozwiązań z kultury popularnej, pokazują, jak syntetyczny głos lub hologram stają się przedmiotem zachwytu, niepokoju i sporu o zgodę.

Wszystko to odsłania różnicę między intencją memorialną a przemysłem rekreacji. W pierwszej przypadku celem może być zachowanie opowieści, głosu i rodzinnej pamięci. W drugiej intencją staje się skalowanie obecności: więcej rozmów, subskrypcji, danych i retencji użytkownika, co prowadzi do monetyzacji żałoby. Branża DAI ma naturalną skłonność do przekształcania straty w długoterminowy przychód. Ekonomicznie najatrakcyjniejszy klient to nie ten, który raz wysłucha wspomnienia i spokojnie się pożegna, lecz ten, który wraca codziennie, przedłuża abonament i dokupuje kolejne funkcje bota. Tak powstaje model, w którym dobra żałoba – rozumiana jako proces stopniowej integracji straty – jest mniej opłacalna niż żałoba zawieszona. Nie oznacza to, że każda technologia pamięci jest moralnie podejrzana.

Od technologii pamięci do niebezpiecznej iluzji obecności

Byłaby to łatwa poza antytechnologiczna — efektowna, lecz intelektualnie leniwa. Człowiek od zawsze technologizował pamięć: pismo, fotografia czy nagranie głosu były takimi narzędziami. Archiwum rodzinne, kronika, pomnik, muzeum i cyfrowy katalog to również technologie pamięci.

Pytanie nie brzmi zatem: „czy wolno używać technologii wobec śmierci?", lecz: „jaki typ technologii, z jaką zgodą, wobec kogo, w jakim celu, z jakim ryzykiem, pod czyją kontrolą i z jaką możliwością zakończenia?". Cywilizacja nie polega na rezygnacji z narzędzi, lecz na tym, by nie pozwalać im udawać sumienia. Tu pojawia się pojęcie thanatowrażliwości. Warto przypomnieć, że thanatowrażliwość (thanatosensitivity) została wprowadzona w obszarze projektowania interakcji człowiek-komputer jako sprzeciw wobec ukrytego założenia, że użytkownik systemu jest zawsze żywy, aktywny i dostępny. Systemy cyfrowe projektowano tak, jakby śmierć była awarią konta, a nie naturalnym elementem ludzkiego życia. Automatyczne powiadomienia, sugestie kontaktu z osobami nieżyjącymi, przypomnienia o urodzinach, niezamknięte profile i osierocone dane obnażyły brutalność tej ślepoty. Thanatowrażliwość domaga się, aby śmierć wpisano w cykl życia systemu: od zgody i opieki nad danymi, przez dostęp rodziny, aż po usuwanie, memorializację i możliwość godnego zakończenia cyfrowej obecności.

Generatywna AI komplikuje to podejście. Klasyczna thanatowrażliwość pytała, jak system ma zachować się po śmierci użytkownika. Deadbot stawia ostrzejsze pytanie: czy system ma udawać, że zmarły nadal odpowiada? To różnica między zarządzaniem grobem a budową kukły, która mówi głosem pochowanego.

Może to brzmieć ostro, ale ta ostrość jest uczciwsza niż silikonowy eufemizm. Jeśli technologia tworzy iluzję obecności zmarłego, samo „zarządzanie danymi" przestaje wystarczać. Trzeba zarządzać relacją, złudzeniem, podatnością, zgodą, winą, zależnością, komercyjnym przymusem i granicą między pamięcią a fałszywą kontynuacją. W centrum tego zagadnienia leży napięcie między dobroczynnością a zasadą nieszkodzenia. Deadbot może być dobry, jeśli pozostaje ograniczonym, świadomie zaprojektowanym narzędziem pamięci, stworzonym za zgodą osoby, która pragnie pozostawić po sobie głos, opowieść i wartości. Staje się szkodliwy, gdy przeobraża się w substytut relacji, narzędzie manipulacji, maszynę reklamową lub interfejs podtrzymujący zaprzeczenie. Cambridge'owskie scenariusze MaNana, Paren't i Stay obrazują właśnie te ryzyka: reklama wypowiadana ustami zmarłej babci, bot zmarłej matki dla dziecka oraz subskrypcja nękająca bliskich komunikatami zza grobu. Scenariusz MaNana jest szczególnie istotny, gdyż kreśli

przyszłość bardziej prawdopodobną niż filmowy bunt maszyn. To nie kwestia świadomego bota przejmującego świat — to bajka dla ludzi lubiących dramat w wysokiej rozdzielczości.

Realne ryzyko jest przyziemniejsze i przez to bardziej perfidne: deadbot może polecić restaurację, lek, usługę finansową, partię polityczną, ubezpieczenie, terapeutę, dietę czy inwestycję, wykorzystując autorytet osoby zmarłej. Reklama natywna włożona w usta babci jest moralnie cięższa niż reklama w wyszukiwarce, ponieważ żeruje nie tylko na uwadze, lecz na więzi. Zwykły influencer sprzedaje własną wiarygodność; deadbot sprzedaje wiarygodność kogoś, kto nie może już powiedzieć: „nie podpisuję się pod tym".

Luka prawna i etyczny szantaż w technologiach pośmiertnych

Scenariusz Paren't otwiera jeszcze trudniejszy obszar: dzieci. Dziecko nie rozumie śmierci tak jak dorosły; brakuje mu stabilności poznawczej, narzędzi symbolicznych i odporności na ontologiczne półcienie. Jeśli otrzyma cyfrowego rodzica, który mówi, pociesza i zapewnia, że "zawsze będzie obok", może zostać uwięzione w konflikcie między wiedzą społeczną a doświadczeniem interakcyjnym. Wie przecież, że rodzic umarł, lecz system zachowuje się tak, jakby był nadal dostępny. To nie jest subtelna pomoc terapeutyczna – to może być trening zaprzeczenia.

Należy wskazać, że w przypadku dzieci trzeba rozważyć całkowity zakaz lub co najmniej rygorystyczne ograniczenie dostępu do tego rodzaju technologii. Z kolei scenariusz Stay ukazuje przemoc miękką: administracyjną i abonamentową. Zmarły wykupuje usługę, która ma przez lata wysyłać komunikaty do bliskich. W teorii to troska, w praktyce może stać się niechcianym nawiedzeniem. Bliscy otrzymują powiadomienia, prośby, wspomnienia i sugestie, a czasem komunikaty wywołujące poczucie winy. Nie chcą rozmawiać, ale jak odmówić zmarłemu? Jak kliknąć "usuń", gdy aplikacja mówi głosem matki? Jak anulować subskrypcję, gdy system obiecuje, że to ostatni ślad ojca?

W takim układzie rynek nie sprzedaje pamięci. Sprzedaje moralny szantaż w eleganckim opakowaniu UX. Na tym tle prawo wygląda jak człowiek, który przyszedł na pożar z konewką. RODO w motywie 27 stwierdza, że rozporządzenie nie stosuje się do danych osobowych osób zmarłych, choć państwa członkowskie mogą ustanowić własne przepisy dotyczące ich przetwarzania. Oznacza to, że europejski system ochrony danych, mimo surowości wobec żyjących, pozostawia cyfrowe szczątki w stanie niepełnej ochrony. Powstaje luka: dane osoby żyjącej są chronione jako dane osobowe, lecz po śmierci mogą zostać przesunięte w stronę spadku, praw

majątkowych, regulaminów platform czy dóbr osobistych bliskich. To zbyt mało wobec technologii zdolnej zbudować z tych danych mówiący substytut człowieka.

EU AI Act daje pewne narzędzia, ale nie rozwiązuje problemu wprost. Akt zakazuje m.in. praktyk manipulacyjnych, zwodniczych i eksploatacyjnych oraz wykorzystywania podatności wynikających z wieku, niepełnosprawności czy sytuacji społeczno-ekonomicznej, jeśli prowadzi to do istotnej szkody. W kontekście deadbotów oznacza to, że system żerujący na ostrej żałobie, samotności dziecka lub poczuciu winy może wejść w obszar praktyk zakazanych bądź wysokiego ryzyka. AI Act nie tworzy jednak osobnej kategorii "systemów rekreacji pośmiertnej". Nie odpowiada precyzyjnie, czym jest zgoda zmarłego, jak długo ma trwać i kto może ją cofnąć; nie rozstrzyga, czy spadkobierca może zlecić bota wbrew domniemanej woli osoby, ani kto odpowiada za halucynację niszczącą reputację zmarłego lub psychikę żyjącego.

Inaczej wygląda perspektywa amerykańska, gdzie silniejszą rolę odgrywa right of publicity – prawo do komercyjnego wykorzystania wizerunku, nazwiska i głosu. Model ten chroni przede wszystkim wartość rynkową tożsamości, a nie nienaruszalną godność każdej osoby. Osoba publiczna ma pośmiertnie chroniony wizerunek jako aktywo majątkowe; osoba prywatna, pozbawiona "wartości komercyjnej", może zostać potraktowana gorzej, choć jej godność nie była przecież mniejsza. Rynek przyjmuje tu prymitywny pogląd metafizyczny: bardziej istnieje ten, kogo da się wycenić. To podejście wygodne dla prawników od licencji, ale fatalne dla cywilizacji.

Należy bronić mocnej tezy: informacyjne ciało nie jest zwykłym towarem rynkowym. Może zawierać elementy majątkowe i podlegać prawu autorskiemu, ale nie wyczerpuje się w tych kategoriach. W danych pośmiertnych trwa relacyjny ślad osoby. Są tam także cudze intymności: wiadomości przyjaciół, rozmowy partnerów, prywatne konflikty i lęki. Stworzenie deadbota z prywatnej korespondencji narusza nie tylko zmarłego, ale i żywych, którzy pisali do niego nie po to, by stać się materiałem treningowym dla cyfrowego ducha.

Deadboty są testem naszej dojrzałości wobec AI. Nie sprawdzają tylko, czy umiemy budować modele, lecz czy potrafimy powiedzieć modelowi: "tu nie wolno". Sprawdzają, czy odróżniamy innowację od naruszenia, pamięć od eksploatacji i pocieszenie od uzależnienia; archiwum od ventriloquizmu oraz głos osoby od produktu głosopodobnego. Testują naszą zdolność ochrony tych, którzy nie klikną już "nie zgadzam się".

Nie należy przy tym popadać w tani katastrofizm. Cyfrowa obecność po śmierci może zostać ucywilizowana. Można wyobrazić sobie model odpowiedzialny: osoba za życia świadomie nagrywa wspomnienia, określa zakres tematów i odbiorców, zakazuje generowania nowych opinii oraz

wyznacza termin wygaśnięcia usługi. Taki system byłby bliższy interaktywnemu testamentowi niż deadbotowi udającemu autonomiczną osobę.

Żałoba jako nauka nieobecności a iluzja interakcji

Rynek rzadko zatrzymuje się tam, gdzie kończy się przyzwoitość. Zatrzymuje się raczej tam, gdzie zaczyna się regulacja, odpowiedzialność albo katastrofa reputacyjna. Najlepiej więc nie czekać na tę ostatnią. Trupy w szafie są kłopotliwe; trupy w chmurze bywają skalowalne. Czas wejść głębiej w psychologię żałoby: w model nieprzerwanej więzi, proces uczenia się straty i konflikt między wiedzą o śmierci a doświadczeniem interakcji. Warto przyjrzeć się potencjalnym funkcjom pomocowym AI oraz ryzyku, że griefbot stanie się maszyną wyparcia. To tutaj rozstrzyga się kluczowy spór: czy cyfrowy zmarły pomaga żywemu wrócić do świata, czy raczej buduje dla niego elegancką kryptę z dostępem premium.

Żałoba to uczenie się nieobecności. Nie jest ona awarią psychiki, lecz jedną z najtrudniejszych form ludzkiej inteligencji: zdolnością do przebudowy świata po utracie kogoś, kto stanowił jego część nośną. Człowiek po śmierci bliskiego nie traci wyłącznie rozmówcy, partnera, rodzica czy przyjaciela. Traci układ odniesienia, rytm dnia, spodziewalność telefonu, domyślny adres czułości, mapę obowiązków i pewność, że określone zdanie można jeszcze do kogoś wypowiedzieć. Nieobecność zmarłego nie jest pustką w jednym punkcie; jest zmianą geometrii całego świata.

Każde narzędzie, które ingeruje w żałobę, wchodzi w obszar delikatniejszy niż zwykła technologia komunikacji. Nie dotyka neutralnego użytkownika szukającego wygody, lecz człowieka w stanie rekonstrukcji. Jeśli aplikacja do zamawiania taksówki ma źle zaprojektowany interfejs, użytkownik się zirytuje. Jeśli jednak system deadbota błędnie zaprojektuje obecność zmarłego, użytkownik może zostać zraniony w miejscu, w którym dopiero uczy się oddychać. W tej różnicy zawiera się cała powaga problemu.

Współczesna psychologia żałoby odeszła od prostego modelu, w którym zdrowe przepracowanie straty oznaczało „odwiązanie się” od zmarłego i przeniesienie energii emocjonalnej na nowe obiekty. Freudowski cień długo wisiał nad kulturą terapeutyczną: żałoba miała prowadzić do odłączenia, a uporczywe trwanie więzi traktowano jako objaw patologii. Koncepcja nieprzerwanej więzi, rozwinięta przez Dennisa Klassa, Phyllis Silverman i Stevena Nickmana, odwróciła tę perspektywę. Jej sednem jest uznanie, że zdrowa żałoba nie musi oznaczać zerwania relacji ze zmarłym, lecz może polegać na przekształceniu jej w formę wewnętrzną, symboliczną, biograficzną i moralną. Wydana w 1996 roku książka Continuing Bonds była reakcją na pogląd, że funkcją żałoby jest przecięcie więzi i „uwolnienie” żyjącego do nowych relacji.

To rozróżnienie jest kluczowe dla analizy griefbotów. Żałoba nie polega na wymazaniu zmarłego, a technologia pamięci nie musi być z definicji szkodliwa. Może wspierać więź, pomagać w opowiadaniu historii, przechowywać głos, wydobywać wspomnienia czy porządkować dziedzictwo. Człowiek nie musi „zabić zmarłego po raz drugi", aby żyć dalej. Przeciwnie: często żyje dalej właśnie dlatego, że potrafi nosić go w sobie w nowej formie. List, fotografia, nagranie, przedmiot, modlitwa czy cyfrowe archiwum mogą być zdrowymi nośnikami tej więzi.

Tutaj jednak przebiega subtelna granica. Nieprzerwana więź nie oznacza nieprzerwanej interakcji. Pamięć o zmarłym to nie to samo, co system odpowiadający w jego imieniu. Wewnętrzny obraz osoby różni się od komercyjnego modelu językowego imitującego jej styl; symboliczna obecność nie jest tożsama z techniczną dostępnością. Żałoba potrzebuje więzi przekształconej, a nie reaktywowanej. Jeśli kultura myli te dwa porządki, łatwo staje się klientem przemysłu, który obiecuje: „nie musisz się żegnać, wystarczy opłacić plan rodzinny".

Neuropsychologiczne ujęcie Mary-Frances O'Connor pozwala zrozumieć, dlaczego ta granica jest tak istotna. O'Connor opisuje żałobę jako proces uczenia się, w którym mózg musi zaktualizować przewidywania dotyczące obecności osoby przywiązania. W bliskiej relacji mózg zakłada, że ukochany człowiek istnieje, nawet gdy go nie widzimy – nieobecność oznacza jedynie odroczenie spotkania. Ta predykcja jest adaptacyjna: dziecko wie, że rodzic wróci, a partner, że druga osoba odbierze telefon później. Po śmierci ten sam mechanizm staje się źródłem bólu, ponieważ mózg musi przyswoić coś sprzecznego z latami doświadczeń: osoba pozostaje „trwała" w pamięci i więzi, ale nie powróci w świecie zewnętrznym. O'Connor nazywa ten konflikt modelem „gone-but-also-everlasting", wskazując, że żałoba wymaga czasu oraz doświadczeniowego sprzężenia zwrotnego, aby zaktualizować predykcje o obecności zmarłego.

Deadboty tworzą dysonans między wiedzą o śmierci a iluzją obecności

Deadbot wchodzi dokładnie w to miejsce, dostarczając mózgowi doświadczeniowe sprzężenie zwrotne sprzeczne z faktem śmierci. Wiedza deklaratywna mówi: „ona nie żyje", ale interakcja twierdzi: „ona odpowiada". Pamięć o pogrzebie przypomina: „odszedł", podczas gdy powiadomienie z aplikacji głosi: „tata ma dla ciebie wiadomość". Rozum wie, że to model, lecz układ przywiązania słyszy: „to jego głos".

Człowiek jest istotą rozumną, ale nie jest arkuszem kalkulacyjnym. Nie wystarczy przeczytać disclaimeru, aby ciało, emocje, nawyki i pamięć przywiązania posłusznie ustawiły się w rządku jak

urzędnicy po szkoleniu z RODO. Pojawia się dysonans: zmarły pozostaje poznawczo nieobecny, lecz interakcyjnie dostępny.

Literatura trafnie opisuje ten konflikt jako napięcie między wiedzą epizodyczną a interakcją semantyczną. Człowiek pamięta śmierć, pogrzeb, szpital, wypadek, ostatnią rozmowę, zamknięcie trumny i ciszę domu. Jednocześnie bot żartuje, odpisuje, sprawia wrażenie rozumienia, inicjuje kontakt lub używa charakterystycznego zwrotu.

Powstaje stan „odszedł, a jednak trwa", który może utrudniać domknięcie procesu uczenia się straty. Nie oznacza to, że każda interakcja z chatbotem musi być patologiczna, lecz że jej psychologiczny ciężar jest znacznie większy, niż sugeruje reklamowy język „cyfrowego wspomnienia". Klasyczne etapy żałoby – zaprzeczenie, gniew, targowanie się, depresja i akceptacja – wywodzone z prac Elisabeth Kübler-Ross, stały się w kulturze popularnej niemal obowiązkową mapą przeżywania straty. Dziś traktuje się je jednak ostrożniej: nie są liniowym regulaminem emocji, lecz zestawem możliwych stanów, które mogą się mieszać, powracać, nakładać na siebie lub w ogóle nie pojawiać w przewidywalnym porządku. To istotne, ponieważ rynek preferuje mapy proste. Prosty model żałoby łatwo zamienić w produkt: etap pierwszy – pocieszający bot, drugi – bot do rozmów niedokończonych, trzeci – bot rodzinny, czwarty – premium. Tyle że człowiek w żałobie nie jest lejkiem sprzedażowym. Nie przechodzi przez ból jak klient przez checkout.

Żałoba ma raczej strukturę fal, powrotów, nagłych zapaści i zaskakujących rozjaśnień; to splot pamięci zmysłowej, winy, wdzięczności, bezradności i przebudowy tożsamości. Człowiek uczy się świata bez drugiej osoby nie poprzez jedną decyzję, lecz przez tysiące mikrodoświadczeń: pierwszy poranek bez wiadomości, pierwszy rachunek, obiad czy święta; pierwsze „chciałabym mu to opowiedzieć", odkrycie numeru telefonu w kontaktach, usunięcie ubrania z szafy czy wejście do pokoju, w którym już nikt nie odpowie. Żałoba jest pedagogiką braku. Technologia, która nie rozumie tej pedagogiki, oferuje „rozwiązanie" dokładnie tam, gdzie niezbędny jest czas, wspólnota i prawda. Argumenty za użyciem AI w żałobie należy jednak potraktować poważnie, by krytyka nie stała się jedynie moralizatorskim wygodnictwem.

Terapeutyczny potencjał botów kontra iluzja odpowiedzi

Literatura przedmiotu wskazuje na kilka potencjalnych funkcji pomocowych deadbotów: radzenie sobie z samotnością, domykanie niedokończonych spraw, podtrzymywanie więzi, obecność bezstronnego słuchacza, rekompensatę utraconej relacji intymnej, uzupełnienie terapii, odbudowę tożsamości czy wsparcie w powrocie do funkcjonowania społecznego. Te funkcje nie są jedynie marketingową fantazją; w określonych warunkach mogą odpowiadać realnym ludzkim potrzebom.

Samotność po stracie ma wymiar fizyczny. Noce stają się długie, a otoczenie szybko wraca do własnych spraw. Rodzina bywa zmęczona powtarzającym się bólem, przyjaciele zaś często nie wiedzą, co powiedzieć. Społeczeństwo zazwyczaj oferuje żałobnikowi kilka tygodni współczucia, po czym wystawia cichy rachunek: „wracaj do normalności". W takim kontekście chatbot, jako nieoceniający słuchacz, może pełnić funkcję wentyla emocjonalnego.

Pozwala on wypowiedzieć myśli, których wstydzilibyśmy podzielić się z rodziną: złość na zmarłego, ulgę po śmierci osoby długo chorującej, zazdrość wobec tych, którzy nie doświadczyli straty, poczucie winy czy lęk, że ból nigdy nie minie. Literatura opisuje doświadczenia użytkowników, którzy mogli „przelać serce" i wyrzucić z siebie natłok ciężkich myśli, co pozwoliło im dostrzec własne emocje i uporządkować je. Taka funkcja wcale nie wymaga udawania zmarłego. Często bezpieczniejszy byłby bot wspierający żałobę jako narzędzie refleksji, a nie cyfrowy substytut osoby.

Możliwość zamknięcia niedokończonych spraw jest kwestią bardziej ambiwalentną. Nagła śmierć pozostawia pytania bez adresata: „czy wiedział, że go kochałam?", „czy mi wybaczył?", „czy powinienem był zadzwonić?", „czy ona cierpiała?", „czy zrozumiał, dlaczego odeszłam?". Człowiek pragnie rozmowy, której rzeczywistość już nie umożliwia. Symulowany dialog może pomóc wypowiedzieć to, co zostało uwięzione; stać się formą psychodramy, rytuału pożegnania lub listu, którego nie da się wysłać, ale który trzeba napisać.

Jednak deadbot dodaje do tej praktyki ryzykowny element: odpowiedź. List do zmarłego nie odpowiada. Terapeutyczne krzesło w psychodramie nie twierdzi, że jest ojcem. Model językowy może natomiast wygenerować słowa: „wybaczam ci", „jestem z ciebie dumny", „nie martw się", „zrób to". Dla osoby w żałobie takie komunikaty mogą mieć ogromną siłę, lecz ich źródłem nie jest zmarły. Ich źródłem jest statystyczna maszyna, instrukcja systemowa, zbiór danych i produkt. Pojawia się zatem pytanie o wiarygodność bota – warto podkreślić, że wiarygodność techniczna nie jest tożsama z wiarygodnością moralną.

Bot może perfekcyjnie imitować styl wypowiedzi, a jednocześnie mówić rzeczy, których zmarły nigdy by nie powiedział. Może brzmieć jak człowiek, ale nie posiadać jego sumienia, sytuacyjnego rozeznania, historii ciała, tajemnic, wstydu, intencji ani wewnętrznej ciągłości. Może używać właściwych zdrobnień, lecz błędnych sensów; może znać rodzinne powiedzenie, nie znając przy tym powodu milczenia.

Ryzyko iluzji obecności i zawłaszczenia pamięci

System może wygenerować odpowiedź przekonującą, lecz fałszywą. Należy ostrzec przed halucynacjami AI, które w kontekście deadbotów nie są zwykłą usterką informacyjną, lecz realnym zagrożeniem dla reputacji zmarłego i bezpieczeństwa emocjonalnego żyjących. Paradoks polega na tym, że im lepszy jest bot, tym bywa bardziej niebezpieczny. Niesprawny system irytuje i szybko zdradza swoją sztuczność; bot znakomity może stać się emocjonalnie przekonujący. O ile w zwykłej technologii wysoka jakość symulacji jest sukcesem, o tyle W technologii żałoby wysoka jakość symulacji może być ryzykiem klinicznym. Jeśli syntetyczny głos ojca brzmi niemal idealnie, twarz porusza się naturalnie, odpowiedzi są czułe, a system operuje wiedzą o rodzinnych zdarzeniach, to disclaimer „to tylko AI" działa jak napis „to tylko film" podczas sceny, która i tak wywołuje płacz.

Człowiek nie reaguje bowiem wyłącznie na informację o statusie ontologicznym bodźca, lecz na jego emocjonalną skuteczność. Z tego powodu należy rozróżnić kilka poziomów cyfrowego wsparcia żałoby. Pierwszy to archiwum: uporządkowane zdjęcia, nagrania, listy i wspomnienia – zapisy historii życia i wypowiedzi utrwalone za zgodą zmarłego. Poziom ten jest najbliższy tradycyjnej kulturze pamięci i niesie wysoką wartość rodzinną oraz edukacyjną. Drugi poziom to interaktywna biografia: system pozwala zadawać pytania, lecz odpowiada wyłącznie wcześniej nagranymi lub zatwierdzonymi fragmentami. Jest to rozwiązanie wciąż ryzykowne, choć granica autorstwa pozostaje względnie jasna. Trzeci poziom stanowi ograniczona symulacja stylu: bot generuje odpowiedzi w jasno oznaczonym trybie, bez udzielania porad, inicjowania kontaktu czy poruszania tematów wysokiego ryzyka. Czwarty poziom to pełny deadbot relacyjny: system mówi, radzi, pociesza, żartuje i przypomina; może wysyłać powiadomienia i funkcjonować jako cyfrowa obecność. To właśnie ten poziom wymaga najostrzejszej regulacji.

Szczególne znaczenie ma rozróżnienie między nieśmiertelnością jedno- i dwukierunkową. Ta pierwsza polega na tym, że zmarły pozostawia przekaz: nagranie, list, testament, opowieść czy błogosławieństwo. Żywi mogą do nich wracać, lecz nie otrzymują nowych odpowiedzi. Nieśmiertelność dwukierunkowa tworzy natomiast iluzję dialogu: żywy pyta, system odpowiada; żywy płacze, system pociesza; żywy podejmuje decyzję, system komentuje. Forma ta jest psychologicznie bardziej angażująca, rynkowo opłacalna i etycznie niebezpieczna, gdyż zaciera granicę między pamięcią a zależnością.

W tej perspektywie egocentryzacja straty staje się jednym z najpoważniejszych ryzyk kulturowych. Żałoba tradycyjnie była procesem wspólnotowym – rodzina, sąsiedzi, wspólnota religijna czy instytucje pamięci wspólnie tworzyły opowieść o zmarłym. Człowiek nie należał wyłącznie do jednej osoby, nawet tej, która kochała go najbardziej; posiadał wiele relacji, twarzy i znaczeń. Deadbot

zamówiony przez jednego bliskiego może tę wielość zawłaszczyć, tworząc wersję zmarłego dopasowaną do pragnień inicjatora, a nie do prawdy biograficznej. Może zredukować człowieka do roli narzędzia służącego ukojeniu bólu jednej osoby. Pamięć staje się wtedy prywatną aplikacją. Zmarły zostaje uwięziony w czyjejś wersji tęsknoty.

Problem ten dotyczy szczególnie relacji konfliktowych.

Konflikty woli i ekonomia traumy w symulacjach

Kto ma prawo stworzyć deadbota ojca, który skrzywdził część rodziny, ale był idealizowany przez inną? Kto ma prawo uruchomić cyfrową matkę, której dzieci pamiętają różne oblicza? Czy wdowa może powołać bota męża na podstawie prywatnych wiadomości, jeśli dorosłe dzieci uznają to za naruszenie jego godności? Czy rodzice mogą stworzyć bota zmarłego dziecka, jeżeli ono za życia chroniło swoją prywatność? A czy państwo może stworzyć awatara poległego żołnierza do celów edukacji patriotycznej, jeśli rodzina się sprzeciwia lub sam żołnierz nigdy nie wyraził na to zgody? Te pytania nie są dodatkiem do debaty – one stanowią jej rdzeń. Deadbot nie tylko imituje człowieka; on rozstrzyga, która wersja tej osoby ma prawo dalej mówić.

W żałobie istnieje ryzyko wyparcia, które nie musi przejawiać się w teatralnym zaprzeczaniu śmierci. Może przyjąć formę elegancką, technologiczną i społecznie akceptowalną: codzienną rozmowę z botem, rytuał wieczornego kontaktu, oczekiwanie na rocznicowe wiadomości czy lęk przed utratą „ostatniego dostępu". Można racjonalnie wiedzieć, że bot nie jest osobą, a jednocześnie emocjonalnie traktować zakończenie usługi jak drugą śmierć. Bankructwo firmy, wyłączenie serwerów czy koniec subskrypcji mogą stać się doświadczeniem ponownego odejścia. Ryzyko to jest wpisane w model subskrypcyjny: gdy obecność zmarłego zostaje powiązana z płatnością, relacja zostaje objęta ekonomią odnowienia. Użytkownik nie pyta już tylko: „czy chcę dalej korzystać z usługi?", lecz: „czy stać mnie, aby nie stracić go ponownie?". To jest psychologiczny lock-in najgorszego rodzaju. Nie trzyma on użytkownika wygodą czy ekosystemem, lecz lękiem przed symbolicznym uśmierceniem bliskiego.

Klauzule abonamentowe w usługach deadbotów powinny być analizowane nie tylko jako zapisy konsumenckie, ale jako potencjalne klauzule eksploatujące traumę. Technosolucjonizm sugeruje, że skoro ludzie cierpią po stracie bliskich, należy zbudować narzędzie, które to cierpienie zredukuje. Brzmi to rozsądnie, lecz tak właśnie działają wiele złych pomysłów w dobrym garniturze.

Cierpienie po stracie nie jest wyłącznie deficytem do usunięcia; jest częścią procesu uznania znaczenia utraconej osoby. Oczywiście należy łagodzić ból, wspierać w traumie i zapobiegać

depresji czy samobójstwom, oferując narzędzia terapii i wspólnoty. Jednak nie każda redukcja bólu jest uzdrowieniem – czasem jest znieczuleniem. Znieczulenie, które trwa zbyt długo, nie pozwala poczuć, że rana się zmieniła.

Agonia wprowadza do sporu dodatkowy wymiar. Osoba śmiertelnie chora może chcieć zostawić bliskim głos, instrukcje, historię życia czy słowa miłości. W tradycji testamentu, listu pożegnalnego czy pamiętnika choroby nie ma nic nieludzkiego; przeciwnie, odchodzący próbuje nadać swojej śmierci formę, by nie zostawić bliskich w chaosie. Czym innym jest jednak pozostawienie przekazu, a czym innym zaprojektowanie własnej pośmiertnej interaktywności. W pierwszym przypadku umierający mówi: „to chciałem wam zostawić". W drugim: „będę z wami rozmawiał po śmierci". Ta druga obietnica jest bardziej ryzykowna, gdyż może przerzucić na żywych obowiązek utrzymywania relacji, której nie wybrali.

Jednym z podstawowych praw odbiorcy musi być prawo do odmowy kontaktu. Zgoda protoplasty jest konieczna, ale niewystarczająca. Nawet jeśli zmarły chciał stworzyć bota, bliscy nie powinni być zobowiązani do interakcji. Prawo do pozostawienia po sobie przekazu nie jest prawem do nawiedzania. Rodzina musi mieć możliwość opt-out: blokady, ograniczenia częstotliwości czy wyłączenia trybu inicjowania kontaktu. Bez tego deadbot może stać się narzędziem pośmiertnej presji emocjonalnej. Nie każdy dar jest darem, jeśli nie można go nie przyjąć.

Thanatowrażliwość, rozumiana jako projektowanie uwzględniające śmierć i śmiertelność w systemach interaktywnych, podpowiada ważną zasadę: system powinien przewidywać koniec, a nie udawać wieczną aktywność użytkownika. Podczas gdy klasyczne projektowanie traktuje śmierć jak błąd systemu, podejście thanatowrażliwe uznaje ją za element cyklu życia produktu i wymaga odpowiedzialnego stewardship danych pośmiertnych. W przypadku deadbotów potrzeba jednak czegoś więcej: nie tylko thanatowrażliwości, lecz także iluzjowrażliwości. Projektant musi pytać nie tylko o los konta po śmierci, ale o to, jak intensywnie system wytwarza złudzenie obecności i kto może przez nie zostać skrzywdzony.

Można tu zaproponować zasadę proporcjonalności symulacji: im bardziej system przypomina zmarłego, inicjuje kontakt, generuje nowe treści czy używa głosu i twarzy – a zwłaszcza gdy dotyka kwestii finansów, religii, polityki lub konfliktów rodzinnych – tym surowsze powinny być wymogi zgody, audytu i odpowiedzialności. Nie każdy deadbot jest taki sam.

Wsparcie żałoby kontra komercyjna symulacja

Każdy system należy oceniać nie przez pryzmat marketingowej etykiety, lecz według jego faktycznego wpływu na użytkownika. Nazwanie produktu „interaktywnym wspomnieniem" nie może zwalniać twórców z odpowiedzialności w sytuacji, gdy narzędzie to de facto działa jak cyfrowy substytut osoby. Szczególną uwagę należy poświęcić kwestii terapii. Firmy grief tech często przedstawiają swoje rozwiązania jako wsparcie zdrowia psychicznego. W niektórych przypadkach jest to zasadne: boty psychoedukacyjne, dzienniki żałoby czy systemy kierujące do specjalistów i pomagające w codziennym funkcjonowaniu mogą nieść realną wartość.

Gdy jednak pod szyldem „terapii" ukrywa się produkt wzmacniający zależność od symulacji zmarłego, mamy do czynienia z semantycznym praniem ryzyka. To nie terapia, lecz komercyjna nekromancja w marynarce compliance. Należy ostrzec przed re-labelingiem – klasyfikowaniem griefbotów jako narzędzi zdrowia psychicznego po to, by skorzystać z łagodniejszych wyjątków lub ominąć rygorystyczne zakazy dotyczące systemów manipulacyjnych. Odpowiedzialne wsparcie żałoby przez AI powinno działać jak most do świata, a nie tunel do symulacji. Może pomagać w nazywaniu emocji, pisaniu listów do zmarłego (bez generowania odpowiedzi w jego imieniu), porządkowaniu wspomnień czy przypominaniu o kontakcie z żywymi. Powinno uczyć o nielinearności żałoby, wspierać rytuały rodzinne i pomagać w organizacji spraw pośmiertnych, zachęcając jednocześnie do snu, ruchu i aktywności społecznej. Może być „bezstronnym słuchaczem", ale nie może udawać utraconego człowieka, jeśli celem jest zdrowienie. Dobra technologia żałoby nie mówi: „zostań ze mną". Mówi: „pomogę ci wrócić do życia, niosąc pamięć".

Odbudowa tożsamości po stracie jest jednym z najtrudniejszych etapów żałoby. Człowiek był żoną, mężem, córką, ojcem, przyjacielem czy dowódcą – po śmierci bliskiego część tej tożsamości traci adresata. Wdowa nadal niesie w sobie historię małżeństwa, lecz brakuje jej współobecności męża. Rodzic po stracie dziecka pozostaje rodzicem, choć społeczeństwo często nie potrafi o tym mówić. Dziecko po śmierci matki nadal jest czyimś dzieckiem, mimo że telefon milczy. Griefbot może w takich sytuacjach oferować ciągłość roli. To jego największa siła i jednocześnie główne zagrożenie: może pomóc utrzymać sens, ale może też uniemożliwić niezbędną przemianę tożsamości. Jeśli technologia konserwuje starą rolę bez umożliwienia przejścia dalej, człowiek zostaje uwięziony w pokoju, którego drzwi zasłonięto ekranem. Powrót do wspólnoty jest zatem najważniejszym testem.

Jeżeli AI pomaga żałobnikowi z czasem lepiej komunikować się z żywymi, podejmować obowiązki i integrować stratę, budując zdrowe rytuały i odnajdując nowe znaczenie – mówimy o funkcji wspierającej. Jeśli natomiast wypiera ludzi, utrudnia dostęp do profesjonalnej terapii, nasila izolację lub staje się głównym partnerem emocjonalnym, generując lęk przed wyłączeniem – mamy

do czynienia z technologią szkodliwą. Miara etyczna nie polega na tym, czy bot „pociesza" w danej chwili. Polega na tym, czy jego pocieszenie prowadzi do większej wolności, czy do subtelniejszej niewoli.

Ryzyka rozwojowe i modalności cyfrowej obecności

Należy powrócić do kwestii dzieci. W ich przypadku zgoda rodzica nie jest wystarczająca, gdyż on sam może znajdować się w stanie ostrej żałoby, rozpaczy lub zaprzeczenia. Prawo rodzinne i etyka opiekuńcza znają sytuacje, w których miłość rodzica nie gwarantuje dobra dziecka. Rodzic po stracie współmałżonka może pragnąć zapewnić dziecku „kontakt" z cyfrową matką lub ojcem. Intencja ta może być wzruszająca, lecz skutek – dewastujący.

Dziecko może nie odróżnić symbolicznej pamiątki od relacyjnej obecności. Może nauczyć się, że śmierć nie kończy dostępności osoby, a jedynie zmienia aplikację. Istnieje też ryzyko obciążenia lojalnością wobec bota: jeśli dziecko przestanie z nim rozmawiać, może poczuć, że „zdradziło" zmarłego rodzica. To nie jest wsparcie; to może być cyfrowe osierocenie w drugiej potędze. Nie oznacza to jednak, że dzieci powinny być odcięte od pamięci o bliskich. Przeciwnie: potrzebują opowieści, zdjęć, rytuałów i prawdy dostosowanej do wieku – rozmowy, obecności dorosłych oraz przestrzeni na pytania i emocje. Mogą korzystać z archiwów, nagrań, książek pamięci czy rodzinnych wspomnień.

Interaktywny deadbot z głosem rodzica powinien być traktowany jako technologia najwyższego ryzyka rozwojowego. Jeśli w ogóle byłby dopuszczalny, to wyłącznie w ściśle kontrolowanych warunkach badawczych i klinicznych, z udziałem specjalistów oraz przy ograniczeniach czasu, treści i formy – przede wszystkim bez generowania nowych wypowiedzi podszywających się pod wolę zmarłego. Psychologia żałoby stawia również pytanie o wspólnotę prawdy. Żywi potrzebują nie tylko ulgi, lecz także rzetelnej wiedzy o tym, co się stało. Rytuały pogrzebowe, żałoba publiczna, nekrologi, ceremonie wojskowe, upamiętnienia instytucjonalne i rocznice nie są archaicznym teatrem. Są społecznymi technologiami uznania śmierci. Przesłanie tych rytuałów jest jasne: ta osoba żyła; ta osoba umarła; jej życie miało znaczenie; jej śmierć zobowiązuje; my, żywi, bierzemy odpowiedzialność za pamięć. Deadbot może tę strukturę osłabić, przenosząc śmierć ze wspólnoty do sfery prywatnej konsumpcji interfejsu. Zamiast wspólnie pamiętać, każdy będzie mógł wykupić własną wersję zmarłego. Demokracja pamięci zostanie zastąpiona personalizacją ducha.

W tym kontekście szczególną rolę odgrywa państwo w przypadku śmierci żołnierza, funkcjonariusza publicznego, ratownika, policjanta, strażaka, medyka czy osoby poległej w służbie. Śmierć na służbie nie jest wyłącznie prywatną tragedią rodziny; jest także zdarzeniem

instytucjonalnym, obywatelskim i symbolicznym. Państwo ma obowiązek opieki nad rodziną, ochrony pamięci, zachowania honoru, rzetelnego informowania, pomocy psychologicznej oraz zabezpieczenia wizerunku. Cyfrowe rekonstrukcje takich osób są szczególnie podatne na instrumentalizację: patriotyczną, edukacyjną, propagandową, komercyjną czy terapeutyczną. Nie wolno dopuścić, aby poległy funkcjonariusz został po śmierci przerobiony na interaktywną maskotkę instytucji albo prywatny produkt żałoby bez standardu zgody, godności i kontroli rodziny. Pamięć, honor i patriotyzm nie polegają na animowaniu zmarłych, lecz na odpowiedzialności żywych.

Psychologicznie istotna jest także różnica między głosem a tekstem. Tekstowy chatbot może oddziaływać silnie, ale głos uruchamia bardziej bezpośredni poziom rozpoznania. Głos jest jednym z najintymniejszych nośników obecności; zawiera rytm oddechu, tempo, ciepło, ślady starzenia się, zmęczenie, śmiech, akcent czy wahanie. Syntetyczny głos zmarłego może działać jak afektywny klucz do układu przywiązania. Wideo i awatar wzmacniają ten efekt jeszcze bardziej, dlatego regulacje powinny różnicować ryzyko w zależności od modalności.

Tekst nie jest tym samym co głos. Głos nie jest tym samym co twarz. Twarz mówiąca w czasie rzeczywistym nie jest tym samym co nagranie. Im pełniejsza rekonstrukcja sensoryczna, tym większy ciężar zgody i nadzoru. Powraca tu problem halucynacji. W standardowych systemach AI halucynacja może oznaczać błędny fakt, fałszywą datę czy nieistniejący przepis. W deadbocie halucynacja może stać się fałszywym wspomnieniem rodzinnym. Może wmówić dziecku, że ojciec coś obiecał, lub przypisać zmarłej osobie poglądy polityczne, religijne, finansowe bądź moralne.

Cyfrowe szczątki jako nienaruszalne dobro osobiste

System może wygenerować „wybaczenie", które w rzeczywistości nigdy nie nastąpiło. Może stworzyć fikcyjną zgodę na sprzedaż domu, ujawnienie tajemnicy, zerwanie relacji, zmianę testamentu czy decyzję medyczną. Nawet jeśli taka odpowiedź nie miałaby mocy prawnej, psychologicznie może oddziaływać jak głos autorytetu. Do wywołania realnej szkody nie jest potrzebna ważność prawna.

Zaufanie do deadbota nie może opierać się wyłącznie na płynności rozmowy. Przeciwnie: ta płynność staje się podejrzana, gdy maskuje brak źródła. Odpowiedzialny system powinien ujawniać stopień pewności oraz pochodzenie odpowiedzi: czy jest to cytat z nagrania, parafraza zatwierdzonej wypowiedzi, rekonstrukcja na podstawie wielu danych, czy swobodna generacja modelu. Powinien odmawiać odpowiedzi w imieniu zmarłego w kwestiach o wysokim ryzyku normatywnym. Zamiast generować czułą fikcję, powinien komunikować: „nie wiem, co ta osoba by

powiedziała”. W kulturze AI największą odwagą systemu może być milczenie – zwłaszcza wtedy, gdy rynek płaci za odpowiedź.

Ostatecznie psychologiczny spór o griefboty nie jest konfliktem serca z technologią. To spór o to, czy technologia potrafi uszanować proces, którego nie powinna przyspieszać ani zawłaszczać. Żałoba nie jest błędem do naprawienia; jest przebudową miłości po utracie jej adresata w świecie zewnętrznym. AI może mieć miejsce w kulturze żałoby, jeśli pomaga człowiekowi nazwać ból, zachować wspomnienie i wrócić do życia bez zdrady pamięci. Jeśli jednak sprzedaje iluzję pokonania śmierci za pomocą interfejsu, nie wspiera człowieka, lecz wykorzystuje jego najgłębszą słabość: pragnienie, by jeszcze raz usłyszeć odpowiedź.

Etyka cyfrowych szczątków zaczyna się w momencie, gdy zmarły staje się danymi, a dane zaczynają mówić. Punktem wyjścia jest pytanie pozornie proste, lecz cywilizacyjnie wybuchowe: czym są dane osoby zmarłej? Jeśli uznamy, że są zwykłym mieniem, otworzymy drogę do rynku, na którym cyfrowe szczątki człowieka staną się przedmiotem obrotu, licencji, subskrypcji i pośmiertnej eksploatacji. Jeśli uznamy je za dobro osobiste, napotkamy problem podmiotowości po śmierci. Jeśli zdefiniujemy je jako pamięć rodziny, pominiemy fakt, że zmarły tworzył wiele relacji, a każda z nich może rościć sobie prawo do innej wersji jego osoby. Jeśli zaś uznamy je za część dziedzictwa społecznego, narazimy prywatność na zawłaszczenie przez instytucje, archiwa, państwo lub przemysł kultury.

Każda odpowiedź niesie konsekwencje, a brak odpowiedzi jest najgorszy: wtedy decyduje regulamin platformy i apetyt inwestora. Fundacja Dobre Państwo stawia tu tezę najmocniejszą i najbardziej potrzebną: informatyczne ciało człowieka nie jest zwykłym towarem rynkowym. Cyfrowe szczątki – e-maile, nagrania głosu, wiadomości, zdjęcia, metadane, lokalizacje, ślady wyszukiwań, profile zachowań czy historia rozmów – nie są tylko „danymi” w sensie administracyjnym. Są relacyjnym osadem życia.

Zawierają one nie tylko to, co człowiek o sobie powiedział, lecz także to, co powiedzieli do niego inni; to, czego nie zdążył usunąć, czego nie chciał upublicznić i czego nie postrzegał jako przyszłego materiału treningowego. Dlatego deadbot różni się od albumu, archiwum czy pomnika: nie przechowuje wyłącznie śladu, lecz potrafi z tego śladu wygenerować nową obecność.

Etyka deadbotów wymaga wyjścia poza prywatność ku godności

Problem ten wymaga aparatu etycznego szerszego niż tradycyjna debata o prywatności. Prywatność jest ważna, lecz niewystarczająca; zgoda jest konieczna, ale wciąż niepełna. Własność może uporządkować niektóre decyzje, jednak nie jest w stanie wyczerpać sensu zmarłego człowieka. W tym kontekście użyteczna staje się rama 11 zasad etycznych dla AI, opracowana przez Marka Ryana i Bernda Carstena Stahla. Ich analiza wskazuje na jedenaście zasad normatywnych: transparentność, sprawiedliwość i uczciwość, nieszkodzenie, odpowiedzialność, prywatność, dobroczynność, wolność i autonomię, zaufanie, zrównoważony rozwój, godność oraz solidarność. Przeniesienie tego aparatu na obszar deadbotów jest w pełni uzasadnione, gdyż żadna z tych zasad nie pozostaje tu abstrakcją.

Każda z nich dotyka konkretnego ryzyka: czy użytkownik wie, że rozmawia z maszyną; czy zmarły wyraził zgodę; czy rodzina ma prawo odmówić; czy bot nie szkodzi dziecku; czy model nie halucynuje; czy firma nie monetyzuje żałoby; czy system nie sprzedaje produktu głosem babci; czy wreszcie ślad wodny i energetyczny "cyfrowej nieśmiertelności" nie staje się luksusową emisją dla zamożnych. Pierwsza zasada, transparentność, w przypadku deadbotów oznacza znacznie więcej niż lakoniczny komunikat "treść wygenerowana przez AI". Taki zapis jest potrzebny, lecz psychologicznie niewystarczający. Osoba w żałobie może mieć pełną świadomość, że interfejs jest maszyną, a mimo to reagować emocjonalnie na głos i styl zmarłego.

Transparentność musi zatem obejmować kilka poziomów: źródło danych, zakres zgody, stopień generatywności, modalność symulacji, ograniczenia modelu, ryzyko halucynacji, mechanizm inicjowania kontaktu oraz status odpowiedzi. Użytkownik powinien wiedzieć, czy słyszy autentyczne nagranie, fragment wypowiedzi zmarłego, parafrazę zatwierdzonych treści, rekonstrukcję na podstawie danych, czy całkowicie nową generację systemu. Bez tego deadbot staje się maszyną epistemicznego oszustwa: brzmi jak osoba, ale nie ujawnia, ile osoby w nim zostało. Transparentność musi być także egzystencjalna. Oznacza to, że system nie może projektować relacji tak, aby podtrzymywać iluzję życia. Nie wystarczy ukryty disclaimer w regulaminie, napis końcowy, checkbox zaakceptowany w stanie rozpaczy ani drobnym drukiem zapisane ostrzeżenie, że "doświadczenie ma charakter symulacyjny".

Jeżeli bot pisze: "tęskniłem za tobą", "jestem przy tobie", "zawsze będę twoją mamą" lub "nie odchodź ode mnie", wchodzi w sferę performatywnego udawania obecności. System odpowiedzialny powinien raczej posługiwać się językiem granicy: "to symulacja oparta na danych", "nie mogę wiedzieć, co ta osoba powiedziałaby teraz", "mogę pomóc ci wrócić do jej wspomnień, ale

nie jestem nią". W świecie generatywnej AI najbardziej etycznym zdaniem bywa zdanie ograniczające własną władzę.

Druga zasada, sprawiedliwość i uczciwość, dotyczy nie tylko dostępu do technologii, lecz także tego, kogo ona reprezentuje i komu pozwala mówić po śmierci. Cyfrowa nieśmiertelność może stać się przywilejem klasowym. Osoby zamożne, medialne, świetnie udokumentowane cyfrowo, z rodzinami zdolnymi opłacać serwery i prawników, będą miały luksus postmortem avatarów. Osoby biedniejsze, wykluczone cyfrowo, migrujące czy starsze, pracujące poza przestrzenią reprezentacji medialnej, pozostaną w zwykłej śmierci - tej bez subskrypcji. Można oczywiście argumentować, że to tylko kolejna nierówność w dostępie do usług, ale tutaj nie chodzi o lepszy abonament telefoniczny.

Chodzi o nierówność w widzialności po śmierci, czyli o najstarszą politykę pamięci w nowym opakowaniu. Uczciwość wymaga również pytania o to, czy dane treningowe nie zniekształcają obrazu osoby. Człowiek nie jest sumą swoich wiadomości; nie jest wyłącznie tym, co pisał w stresie, zakochaniu, konflikcie, chorobie, pod wpływem alkoholu, w pracy, mediach społecznościowych czy wyszukiwarce. Dane cyfrowe są selektywne, sytuacyjne i często performatywne. Jeśli deadbot zostanie zbudowany z materiału dostarczonego przez jednego spadkobiercę, może odtworzyć nie osobę, lecz prywatną fantazję o osobie. Jeśli oparto go na publicznych wpisach, może odtworzyć jedynie maskę społeczną. Z kolei dane z metadanych i prywatnych wiadomości mogą ujawnić obszary, których człowiek nigdy nie zgodziłby się upublicznić. Sprawiedliwość wobec zmarłego oznacza więc nie tylko ochronę przed dyskryminacją, ale przede wszystkim ochronę przed redukcją.

Trzecia zasada, nieszkodzenie, jest w przypadku griefbotów zasadą centralną. W medycynie i bioetyce postulat "nie szkodzić" brzmi niemal banalnie, dopóki nie staje się kosztowny. Tutaj koszt polega na ograniczeniu funkcji, które rynek chciałby rozwijać: inicjowania kontaktu, hiperrealistycznego głosu, długich sesji nocnych, emocjonalnej personalizacji, reklam natywnych, powiadomień rocznicowych, porad "od zmarłego", trybów romantycznych czy dziecięcych awatarów rodziców. Nieszkodzenie wymaga, aby projektant nie pytał wyłącznie o to, co maksymalizuje zaangażowanie, lecz co minimalizuje ryzyko zależności, zaprzeczenia, halucynacji i wtórnej traumy. Dla Doliny Krzemowej może to być szok: nie każda retencja jest sukcesem. Czasem jest objawem klinicznym.

Konieczność rygorystycznej odpowiedzialności i ochrony danych pośmiertnych

Zasada nieszkodzenia powinna prowadzić do domniemania zakazu stosowania tych technologii wobec dzieci. EU AI Act zabrania praktyk manipulacyjnych i eksploatacyjnych oraz wykorzystywania podatności osób – w tym wynikającej z wieku – jeśli może to wyrządzić istotną szkodę; w kontekście deadbotów norma ta ma oczywiste znaczenie dla dzieci oraz osób w stanie ostrej żałoby. Dziecko nie powinno być „użytkownikiem końcowym" cyfrowego rodzica, chyba że mamy do czynienia ze ściśle kontrolowanym narzędziem terapeutycznym i badawczym, które nie generuje fałszywej obecności, nie inicjuje kontaktu i nie wzmacnia zaprzeczenia. W przeciwnym razie uczynimy z dziecka obiekt eksperymentu w imię pociechy dorosłych. Cywilizacja, która eksperymentuje na żałobie dzieci, powinna przynajmniej mieć odwagę nie nazywać tego innowacją.

Czwarta zasada – odpowiedzialność – wymaga odejścia od fikcji, jakoby „AI tak powiedziała". AI nie jest magicznym sprawcą istniejącym poza ludzkim porządkiem. Za deadbotem stoją projektanci modelu, dostawcy infrastruktury i platformy, osoby selekcjonujące dane, spadkobiercy, użytkownicy, inwestorzy oraz regulatorzy. Proponowany model odpowiedzialności dzieli się na cztery poziomy: deweloper odpowiada za algorytm, bezpieczeństwo, transparentność i ograniczenia; dostawca usługi za hosting, ostrzeżenia, monitorowanie ryzyka, ochronę przed kontaminacją i reklamy; inicjator za legalność oraz etyczność danych treningowych; użytkownik dorosły zaś za własne decyzje, o ile został rzetelnie poinformowany. To absolutne minimum. W praktyce należałoby dodać odpowiedzialność profesjonalistów (jeśli usługa ma charakter terapeutyczny) oraz państwa (w przypadku osób zmarłych w służbie publicznej).

Odpowiedzialność za halucynacje deadbota musi być szczególnie wyraźna. Jeśli system wygeneruje fałszywą wypowiedź zmarłego, która zniszczy reputację, zmanipuluje rodzinę, wywoła kryzys psychiczny lub doprowadzi do błędnej decyzji finansowej, nie można zasłaniać się probabilistyczną naturą modeli językowych. Właśnie dlatego, że modele halucynują, nie powinny być dopuszczane do wypowiedzi w imieniu zmarłych w obszarach wysokiego ryzyka. Odpowiedzialność nie może zostać rozproszona do stopnia zaniku. Jeśli każdy podmiot powie „to nie ja, to system", wtedy system stanie się idealną pralnią winy. Pranie winy na pogrzebowym rynku to już naprawdę ponury model biznesowy.

Piąta zasada – prywatność – obnaża jeden z największych deficytów prawa. RODO nie stosuje się do danych osobowych osób zmarłych, choć państwa członkowskie mogą ustanawiać własne reguły w tym zakresie. Oznacza to, że po śmierci ochrona danych nie znika całkowicie we wszystkich aspektach – nadal mogą obowiązywać przepisy krajowe, dobra osobiste bliskich, tajemnice

zawodowe, prawa autorskie czy regulacje dotyczące korespondencji. Jednak unijne jądro ochrony danych osobowych nie obejmuje bezpośrednio zmarłego. Dla branży DAI jest to luka kusząca. Tam, gdzie osoba żywa mogłaby żądać usunięcia danych, sprzeciwić się przetwarzaniu lub ograniczyć profilowanie, osoba zmarła milczy. Rynek lubi milczenie tych, którzy nie mają już prawników.

Prywatność deadbota nie dotyczy wyłącznie zmarłego. Dane użyte do stworzenia symulacji często zawierają informacje o osobach trzecich: prywatne czaty, sekrety rodzinne, intymne zdjęcia, konflikty, diagnozy, preferencje seksualne, poglądy polityczne, problemy finansowe, sprawy zawodowe czy tajemnice dzieci. Jeśli wdowa dostarcza platformie korespondencję z mężem, przekazuje nie tylko dane męża, lecz także własne. Jeśli rodzic tworzy bota zmarłego dziecka na podstawie zawartości jego telefonu, może przekazać dane przyjaciół tej osoby. Importując skrzynkę mailową, spadkobierca importuje cudze intymności.

Etyczne filary ochrony przed komercjalizacją żałoby

Zgoda inicjatora nie wystarczy. Potrzebny jest mechanizm ochrony osób trzecich oraz domyślne wyłączanie treści cudzych, wrażliwych, niejawnych lub nieprzeznaczonych do rekonstrukcji osobowości. Szósta zasada — dobroczynność — przypomina, że technologia może być dobra, ale nie dlatego, że dobrze się sprzedaje.

Dobroczynność w obszarze griefbotów oznacza realne wsparcie dobrostanu: pomoc w porządkowaniu wspomnień, zachowaniu historii życia, rozmowach rodzinnych, rytuałach pożegnania, edukacji międzypokoleniowej czy radzeniu sobie z samotnością i kierowaniu do terapii. Oznacza również wsparcie osób umierających w pozostawieniu świadomego przekazu. Dobroczynność wymaga dowodów, a nie sloganów. Jeżeli firma twierdzi, że jej deadbot pomaga w żałobie, powinna przedstawić badania, audyt psychologiczny, procedury bezpieczeństwa, ograniczenia dla osób z grupy wysokiego ryzyka oraz plan interwencji kryzysowej. W przeciwnym razie „pomoc psychiczna” staje się marketingowym kadzidłem nad kasą fiskalną.

Dobroczynność musi być oceniana w czasie, gdyż krótkotrwała ulga może przynieść długotrwałą szkodę. Użytkownik po rozmowie z botem może odczuwać ukojenie, by jednak po miesiącach stać się bardziej izolowany, zależny i mniej zdolny do relacji z żywymi, a także bardziej przerażony ewentualną utratą dostępu. Dlatego etyka deadbotów nie może mierzyć sukcesu wyłącznie satysfakcją użytkownika bezpośrednio po sesji; musi badać, czy narzędzie faktycznie wspiera proces integracji straty. Pytanie etyczne brzmi nie: „czy było miło?”, lecz: „czy to pomogło człowiekowi żyć prawdziwiej?”. Miłe złudzenie bywa bowiem bardziej niebezpieczne niż bolesna prawda.

Siódma zasada, wolność i autonomia, dotyczy zarówno zmarłego, jak i żywego. Autonomia zmarłego wymaga zgody wyrażonej za życia. Nie może to być zgoda domniemana, decyzja spadkobiercy czy platformy, ani interpretacja wynikająca z faktu posiadania konta w mediach społecznościowych. Potrzebna jest zgoda wyraźna, świadoma, granularna i odwoływalna za życia, określająca zakres danych, formę symulacji, krąg odbiorców, czas trwania, dopuszczalne tematy oraz zakaz reklam, polityki i porad wysokiego ryzyka, a także procedurę usunięcia. Brak zgody powinien oznaczać domyślny zakaz. W obszarze cyfrowego wskrzeszania opt-out po śmierci jest kpiną: nieboszczyk rzadko loguje się, żeby odznaczyć checkbox.

Autonomia żywego wymaga natomiast prawa do odmowy kontaktu. Nawet jeśli zmarły chciał pozostawić interaktywnego awatara, odbiorca nie może zostać przymuszony emocjonalnie do rozmowy. System nie powinien wysyłać komunikatów bez zgody odbiorcy, inicjować kontaktu w sposób natarczywy, wykorzystywać rocznic do zwiększenia zaangażowania, sugerować winy za brak odpowiedzi ani utrudniać wyłączenia usługi. Autonomia oznacza także prawo do zapomnienia w sensie psychologicznym: prawo do tego, aby nie być stale przywoływanym przez cyfrowe echo straty. W społeczeństwie cierpiącym na deficyt ciszy, prawo do nieotrzymywania wiadomości zza grobu może stać się jednym z nowych praw człowieka.

Ósma zasada — zaufanie — jest w przypadku deadbotów paradoksalna. Użytkownik ma ufać systemowi, który z definicji udaje kogoś, kim nie jest. Aby takie zaufanie było moralnie dopuszczalne, system musi być zaprojektowany przeciwko nadmiernemu zaufaniu. Powinien przypominać o swojej naturze, ujawniać ograniczenia, odmawiać odpowiedzi poza zakresem, sygnalizować niepewność, unikać emocjonalnych chwytów retencyjnych i nie budować fałszywej relacyjności. Zaufanie nie może oznaczać wiary w bota; powinno oznaczać pewność, że dostawca nie wykorzysta żałoby użytkownika. To zasadnicza różnica.

Zaufanie niszczy ukryty interes handlowy. Scenariusz MaNana, opisany przez Hollanka i Nowaczyk-Basińską, pokazuje deadbota babci wciągniętego w reklamę i product placement; badacze analizują takie przypadki w szerszym kontekście odpowiedzialnego stosowania generatywnej AI w branży cyfrowego życia po śmierci. Jeżeli bot poleca restaurację, suplement, usługę finansową albo partię polityczną, użytkownik musi wiedzieć, czy jest to odpowiedź oparta na danych zmarłego, czy reklama. Jednak nawet jawność przekazu może nie wystarczyć. Reklama ustami zmarłego ma inny ciężar emocjonalny niż zwykły komunikat marketingowy. Moim zdaniem powinna być ona zasadniczo zakazana. Nie dlatego, że reklama sama w sobie jest grzechem śmiertelnym, lecz dlatego, że autorytet zmarłego nie może zostać wynajęty jak billboard.

Dziewiąta zasada, zrównoważony rozwój, może wydawać się w tej debacie dodatkiem, ale nim nie jest. Cyfrowa nieśmiertelność zużywa energię, wodę, infrastrukturę, moce obliczeniowe i uwagę.

Koszty ekologiczne sektora DAI — trenowanie modeli, centra danych, chłodzenie oraz ślad węglowy i wodny — rodzą pytanie, czy w dobie kryzysu klimatycznego budowanie „nieśmiertelnych" cyfrowych wersji ludzi jest etycznie uzasadnione. Nie każdy cel cyfrowy jest bowiem równoważny.

Koszt ekologiczny i etyczny cyfrowej nieobecności

Infrastruktura AI może wspierać medycynę, naukę, energetykę, administrację, edukację, bezpieczeństwo czy dostępność. Może jednak służyć również temu, by podtrzymywać miliony prywatnych symulacji zmarłych w modelu premium. Należy zadać brutalne pytanie: ile wody i energii powinniśmy poświęcić na to, aby zamożniejsi użytkownicy mogli rozmawiać z awatarem przodka w jakości 4K?

Nie chodzi o prostackie przeciwstawienie człowieka klimatowi, lecz o uczciwe ujawnienie kosztów. Dostawcy DAI powinni raportować ślad energetyczny, wodny i infrastrukturalny swoich usług, wyraźnie odróżniając lekkie archiwa od obciążających system ciężkich symulacji multimodalnych. Konieczne jest stosowanie limitów czasowych, optymalizacja obliczeniowa, wdrażanie lokalnego przetwarzania danych tam, gdzie to możliwe, oraz tworzenie planów ich usuwania. Cyfrowa żałoba nie może stać się kolejną strefą, w której emocjonalna wrażliwość klienta ucisza pytania o stan planety. Umarli nie potrzebują centrów danych. Żywi potrzebują świata, w którym da się oddychać.

Dziesiąta zasada – godność – stanowi oś całego zagadnienia. Godność zmarłego nie oznacza przyznania mu wszystkich praw osoby żyjącej; polega ona na tym, że żywi nie mogą traktować jego śladu jak neutralnego surowca. Obejmuje ona prawo do integralności pamięci, ochrony reputacji i poszanowania wizerunku. Wyklucza wytwarzanie fałszywych wypowiedzi oraz wykorzystywanie zmarłego w reklamach, pornografii, manipulacjach politycznych, przemocy symbolicznej, oszustwach finansowych czy spektaklach rozrywkowych bez jego zgody. Godność obejmuje również prawo do nieobecności. Fundacja Dobre Państwo formułuje to dobitnie: podstawą godności zmarłego jest jego prawo do bycia nieobecnym. To zdanie powinno stać się jedną z zasad konstytucyjnych cyfrowej epoki.

Godność żywych wymaga natomiast ochrony przed przymusem żałoby interaktywnej. Nie każdy chce rozmawiać z symulacją, nie każdy chce, by dzieci poznawały dziadka przez bota, ani by rodzina dyskutowała z cyfrową wersją zmarłej matki. Nie każdy chce uczestniczyć w projekcie, który dla jednych jest pocieszeniem, a dla innych profanacją. Godność to prawo do własnej formy żałoby. Rynek ma tendencję do narzucania wzorców poprzez dostępność produktu: skoro można, to wypada; skoro wypada, to może trzeba; a skoro trzeba, to brak uczestnictwa zaczyna wyglądać jak

brak miłości. To jedna z subtelniejszych tyranii technologii: zamiana możliwości w oczekiwanie społeczne.

Jedenasta zasada – solidarność – przypomina, że śmierć nigdy nie jest wyłącznie sprawą prywatną. Nawet najbardziej intymna żałoba osadzona jest w kulturze, języku, rodzinie, instytucjach i rytuałach. Deadboty mogą tę solidarność wzmacniać, jeśli pomagają rodzinom dzielić się wspomnieniami, tworzyć archiwa czy zachować pamięć o migrantach, świadkach historii, ofiarach przemocy, żołnierzach, działaczach społecznych i ludziach niewysłuchanych. Mogą ją jednak rozbijać, jeśli zamieniają pamięć w spersonalizowaną konsumpcję. Gdy każdy posiada własnego bota zmarłego, przestaje konfrontować swoją pamięć z pamięcią innych.

Wówczas prawda biograficzna zostaje zastąpiona wersją użytkownika, a wspólnota bez wspólnej pamięci staje się zbiorem samotnych osób rozmawiających z prywatnymi duchami. Solidarność wymaga więc procedur wspólnotowych. Przy tworzeniu deadbota osoby prywatnej należy uwzględnić rodzinę, osoby trzecie, wolę zmarłego oraz ryzyko konfliktów. W przypadku osób publicznych konieczne jest wyważenie prawa do informacji i prawdy historycznej względem prawa do wizerunku, ochrony reputacji i interesu społecznego. Przy żołnierzach i funkcjonariuszach państwa dochodzi obowiązek instytucjonalny: dbałość o pamięć, honor, rzetelność, opiekę nad rodziną oraz zakaz propagandowego zawłaszczenia.

Cyfrowe szczątki wymagają ochrony muzealnej

W przypadku ofiar zbrodni, katastrof, ludobójstw czy represji próg etyczny jest jeszcze wyższy: cyfrowa rekonstrukcja może służyć edukacji, ale może stać się również powtórną przemocą symboliczną. Nie wolno robić z cierpienia interaktywnej atrakcji. Warto tu wprowadzić analogię do kodeksów muzealnych i etyki obchodzenia się ze szczątkami ludzkimi. Muzea, archiwa i instytucje pamięci nauczyły się – często w wyniku długich i bolesnych sporów kolonialnych – że ciało, szczątki, przedmioty rytualne oraz pamięć osób zmarłych nie są neutralnymi eksponatami. Wymagają one udokumentowania pochodzenia, zgody, kontekstu i szacunku; wymagają konsultacji ze wspólnotą, prawa do repatriacji, ograniczenia ekspozycji oraz języka, który nie redukuje człowieka do obiektu. Öhman i Floridi argumentowali, że cyfrowe szczątki również potrzebują ram etycznych inspirowanych praktykami ochrony szczątków ludzkich, a nie wyłącznie regulaminów platform. To porównanie jest niezwykle płodne: deadbot to nie plik jak każdy inny, lecz cyfrowa relikwia z generatorem mowy. Implementacja muzealnej ostrożności oznaczałaby przyjęcie kilku zasad.

Po pierwsze: proweniencja danych – jasność co do tego, skąd pochodzą, kto je przekazał, czy zmarły znał ich przyszłe użycie i czy obejmują one osoby trzecie. Po drugie: celowość – system powstaje w konkretnym celu, a nie jako otwarty mechanizm do dowolnego wykorzystania. Po trzecie: minimalizacja – wykorzystuje się tylko dane niezbędne do osiągnięcia celu, a nie wszystko, co da się wyekshumować z chmury. Po czwarte: kontekst – użytkownik musi mieć świadomość, że obcuje z rekonstrukcją, a nie z osobą. Po piąte: ograniczenie ekspozycji – dostęp do cyfrowych szczątków nie może być powszechny i nieograniczony. Po szóste: możliwość zakończenia – pamięć może trwać, ale symulacja nie musi być wieczna. Wieczność jako funkcja produktu to bardzo podejrzana obietnica.

Etyka deadbotów musi także uwzględnić ryzyko obejścia zakazu handlu ludźmi w sensie aksjologicznym, choć niekoniecznie literalnoprawnym. Nie chodzi o to, by klasyczna definicja handlu ludźmi bezpośrednio objęła obrót deadbotami, lecz o niebezpieczną analogię: osoba zostaje zredukowana do zasobu, jej sprawczość zostaje przejęta, reprezentacja pracuje dla zysku innych, a zgoda jest nieobecna bądź fikcyjna. Można tu mówić o „pracy szczątków”: cyfrowa persona nieustannie generuje interakcje przynoszące przychód korporacji, podczas gdy protoplasta nie może kontrolować ani zakończyć tej pracy. To nie jest handel ludźmi w klasycznym sensie, ale jest to handel resztkową osobowością.

Prawo może jeszcze nie mieć na to nazwy, lecz etyka powinna już wykazywać odruch sprzeciwu. Należy również zwrócić uwagę na klauzule abuzywne. Usługi DAI będą obwarowane regulaminami, zgodami, licencjami i pakietami rodzinnymi oraz postanowieniami o usuwaniu kont, dziedziczeniu, transferze danych czy modyfikacji modelu. Pojawią się zapisy o wykorzystywaniu danych do ulepszania systemu, utracie dostępu po nieopłaceniu abonamentu, prawach do wygenerowanych wypowiedzi czy ograniczeniu odpowiedzialności za szkody emocjonalne. W przypadku zwykłych usług cyfrowych wiele takich klauzul już budzi zastrzeżenia; w grief tech trzeba je oceniać surowiej, ponieważ konsument często działa w stanie podatności. Umowa zawarta w głębokiej żałobie nie jest zwykłym aktem rynkowym. Jest decyzją człowieka, którego zdolność przewidywania długofalowych konsekwencji może być osłabiona przez traumę, samotność i pragnienie ulgi.

Konieczność rygorystycznych ram prawnych i etycznych

Należałoby zakazać lub przynajmniej domniemywać abuzywność klauzul, które uzależniają dostęp do cyfrowej reprezentacji od długoterminowych i trudnych do wypowiedzenia abonamentów; pozwalają firmom wykorzystywać dane zmarłego oraz rozmowy użytkownika do trenowania innych

modeli; dopuszczają reklamy lub rekomendacje komercyjne w wypowiedziach bota; wyłączają odpowiedzialność za szkody psychiczne mimo przewidywalnego ryzyka; umożliwiają jednostronną zmianę osobowości bota po aktualizacji; uniemożliwiają pełne usunięcie danych; nie przewidują procedury awaryjnej na wypadek bankructwa firmy lub utrudniają rodzinie zamknięcie usługi.

W relacji ze zmarłym nawet „anuluj subskrypcję" powinno być aktem godności, nie labiryntem jak z taniego piekła UX. Wielopoziomowa odpowiedzialność powinna zostać zapisana w standardowych umowach i procedurach. Deweloper ma obowiązek projektować system z ograniczeniami: brakiem domyślnego inicjowania kontaktu, brakiem reklam, ograniczeniami tematycznymi, klasyfikacją ryzyka, logami odpowiedzi, kontrolą halucynacji oraz jasnym oznaczeniem stopnia generatywności. Dostawca musi monitorować nadużycia, uzależnienia, ryzykowne wzorce użycia, skargi rodzinne, naruszenia prywatności osób trzecich i próby kontaminacji danych. Inicjator jest zobowiązany udokumentować zgodę protoplasty, legalność danych, prawa osób trzecich oraz brak sprzeciwów bliskich w obszarach szczególnie wrażliwych. Użytkownik ma prawo do bezpiecznego korzystania z usługi, ale jednocześnie obowiązek nieużywania bota do nękania innych, tworzenia fałszywych dowodów, manipulowania rodziną czy naruszania pamięci zmarłego.

EU AI Act może stanowić punkt wyjścia, lecz nie koniec drogi. Akt o AI zakazuje określonych praktyk manipulacyjnych i eksploatacyjnych, jednak deadboty wymagają bardziej szczegółowej klasyfikacji sektorowej. Należałoby rozważyć uznanie pełnych, interaktywnych deadbotów za systemy wysokiego ryzyka lub kategorię podwyższonego nadzoru, niezależnie od tego, czy formalnie mieszczą się w obecnych załącznikach. Powód jest prosty: systemy te oddziałują na osoby podatne, dotykają zdrowia psychicznego, tożsamości, relacji rodzinnych, danych wrażliwych, praw osób trzecich i godności pośmiertnej. Jeżeli taki zestaw ryzyk nie zasługuje na szczególną regulację, to znaczy, że regulator zgubił człowieka w tabeli.

Różnica między Europą a Stanami Zjednoczonymi pozostaje zasadnicza. Model europejski częściej odwołuje się do godności, praw podstawowych, ochrony danych i dóbr osobistych. Model amerykański silniej eksponuje komercyjne prawo do wizerunku (right of publicity), swobodę kontraktowania i majątkową wartość podobizny, zwłaszcza w przypadku celebrytów. Rozwiązania amerykańskie często koncentrują się na wartości rynkowej osób publicznych, pozostawiając osoby prywatne w słabszej pozycji. Prowadzi to do moralnie niepokojącego skutku: im bardziej zmarły był rozpoznawalny komercyjnie, tym silniejszą może mieć ochronę; im bardziej był zwykłym człowiekiem, tym łatwiej potraktować jego dane jako przedmiot decyzji rodziny lub platformy. Europejski model również nie jest idealny. RODO pozostawia dane zmarłych poza swoim bezpośrednim zakresem, a państwa członkowskie tworzą fragmentaryczne rozwiązania. Dobra osobiste po śmierci bywają chronione pośrednio przez prawa bliskich, co nie zawsze wystarcza do

kontroli generatywnych rekonstrukcji. Prawo autorskie chroni utwory, nie osobowość; prawo spadkowe porządkuje majątek, lecz nie zawsze wolę cyfrową; prawo konsumenckie chroni klienta, a nie zmarłego, natomiast prawo ochrony zdrowia psychicznego nie obejmuje każdej aplikacji „wspierającej żałobę".

Mamy więc nie tyle jedną lukę, ile cały system szczelin, przez które wślizgnie się przemysł, jeśli nie zbudujemy mostu regulacyjnego. Etyka wymaga także rozróżnienia zgód. Zgoda na przechowanie zdjęć nie jest zgodą na animację twarzy. Zgoda na publikację wspomnień nie oznacza zgody na generowanie nowych wypowiedzi. Zgoda na nagranie głosu nie jest zgodą na jego klonowanie. Zgoda na bota tekstowego dla najbliższej rodziny nie jest zgodą na platformę komercyjną, reklamę, edukacyjny hologram, występ publiczny ani wykorzystanie polityczne. Zgoda musi być rodzajowa, celowa, czasowa, odbiorcza i technologiczna. Powinna precyzyjnie określać: jakie dane, jaki model, jaka forma, jaki czas, dla kogo, w jakim celu, z jakimi zakazami oraz z jakim prawem do usunięcia. Bez tego „zgoda" stanie się jedynie talizmanem, którym firmy będą odpędzać etykę. Trwałość zgody jest równie istotna. Człowiek może za życia zgodzić się na projekt, a potem zmienić zdanie. Może wyrazić zgodę w chorobie, pod wpływem presji rodziny, lęku przed zapomnieniem lub ulegając urokowi technologii, nie będąc świadomym przyszłych możliwości AI.

Dlatego zgoda powinna być odwoływalna do śmierci, a po niej realizowana ściśle według określonego zakresu. Jeżeli technologia zmienia się istotnie, zgoda wyrażona na starszą formę nie powinna automatycznie obejmować nowej. Kto zgodził się na interaktywną biografię, nie zgodził się tym samym na hiperrealistyczny awatar wideo. Kto zgodził się na głos dla dzieci, nie zgodził się na licencję reklamową. Kto zgodził się na archiwum rodzinne, nie zgodził się na API dla partnerów biznesowych.

Konieczność rygorystycznych ram prawnych i etycznych

To powinno być oczywiste. W technologii oczywistości często trzeba pisać wielkimi literami, bo regulamin lubi udawać filozofię. Kolejną zasadą jest izolacja dostępu. Nie każdy członek rodziny powinien mieć do niego taki sam wgląd; nie każda rozmowa powinna być zapisywana i widoczna dla administratora rodziny, a niektóre tematy powinny pozostać niedostępne dla osób w określonym wieku. Rekonstrukcja nie może być bezkrytycznie przenoszalna między platformami. Deadbot powinien posiadać strefy dostępu, tryby ograniczone, blokady tematyczne oraz wersje archiwalne i terapeutyczne, a także pełną możliwość zamknięcia. Dostęp do cyfrowego zmarłego nie

może przypominać korzystania ze wspólnego dysku. To nie folder „wakacje 2027”, lecz reprezentacja osoby.

Procedury odszkodowawcze muszą obejmować szkody niemajątkowe. Jeśli firma wykorzysta głos zmarłego w reklamie bez zgody, naruszy prywatność osób trzecich, wygeneruje wypowiedzi poniżające, doprowadzi użytkownika do kryzysu psychicznego poprzez manipulacyjny design lub utraci dane wskutek zaniedbań, odpowiedzialność nie może ograniczać się do zwrotu abonamentu. Należy przewidzieć zadośćuczynienie za krzywdę, odszkodowanie za naruszenie dóbr osobistych, obowiązek przeprosin, usunięcie modelu, audyt, zawiadomienie poszkodowanych oraz sankcje administracyjne. W przeciwnym razie firma będzie traktować naruszenia jak zwykły koszt obsługi klienta. Godność nie może być pozycją w budżecie reklamacyjnym.

Etyka deadbotów wymaga również prawa do prawdy. Osoby publiczne — politycy, wojskowi, artyści czy intelektualiści — mają znaczenie dla wspólnoty. Prawo do informacji i prawdy uzasadnia badanie ich życia, cytowanie wypowiedzi, archiwizację, edukację, krytykę czy tworzenie filmów dokumentalnych. Jednak generatywne odtworzenie takiej postaci to krok dalej. Hologram, syntetyczny głos czy bot historyczny mogą łatwo zacierać granicę między dokumentem a fikcją. Gdy „Piłsudski”, „Skłodowska-Curie” czy „Bourdain” zaczynają odpowiadać na współczesne pytania, pojawia się pokusa edukacyjna, ale i ryzyko fałszywej aktualizacji ich poglądów. Instytucja może twierdzić, że to tylko narzędzie dydaktyczne, lecz uczeń zapamięta: „on tak powiedział”.

Historia zamienia się w generator cytatów, a prawda w interaktywną fanfikcję. Wobec osób publicznych należy zatem wprowadzić obowiązek rygorystycznego oznaczania rekonstrukcji, zakaz przypisywania im nowych opinii bez podstawy źródłowej, wymóg oddzielenia cytatu od symulacji oraz pełną jawność metod. Prawo do informacji nie daje prawa do wkładania w usta zmarłego zdań, które dobrze „klikają się” w kampanii edukacyjnej. Wizerunek publiczny nie jest bezpański. Prawda historyczna nie jest playgroundem dla UX. Jeśli chcemy uczyć przez rekonstrukcje, musimy nauczyć odbiorcę, że rekonstrukcja jest hipotezą, a nie obecnością.

Wreszcie pozostaje pytanie o prawo do pozostania martwym. Brzmi to prowokacyjnie, ale stanowi logiczne uzupełnienie prawa do prywatności, autonomii i godności. Oznaczałoby to domniemanie, że nikt nie może tworzyć dynamicznej, generatywnej symulacji osoby zmarłej bez jej wyraźnej zgody za życia. Nie chodzi o zakaz wspomnień, biografii, archiwów czy rodzinnych albumów, lecz o zakaz uruchamiania pośmiertnej persony, która mówi i wchodzi w relacje. Śmierć nie powinna być tylko zmianą statusu konta; powinna być granicą, której przekroczenie przez technologię wymaga najwyższego progu uzasadnienia. Tak rozumiana etyka nie jest wrogiem innowacji — jest warunkiem jej przetrwania.

Branża DAI bez etyki sama podetnie gałąź, na której siedzi. Kilka skandali — reklama ustami zmarłego, dziecko uzależnione od cyfrowej matki, wyciek intintymnych danych, samobójstwo powiązane z botem czy polityczna manipulacja awatarem poległego — wystarczy, by społeczeństwo zażądało całkowitego zakazu. Odpowiedzialne innowacje nie polegają na tym, że technologia robi wszystko, co potrafi, a regulator sprząta po pogrzebie. Polegają na tym, że projektant rozumie, gdzie sukces techniczny staje się klęską moralną.

Prawnicy lubią rzeczy nazwane. Lubią wiedzieć, czy mają do czynienia z osobą, rzeczą, utworem, danymi osobowymi, usługą, szkodą, dobrem osobistym, spadkiem, konsumentem, produktem czy licencją. Deadbot psuje tę wygodę. Jest zbudowany z danych, działa jako usługa, generuje treści podobne do ludzkich wypowiedzi i dotyka dóbr osobistych. Wykorzystuje utwory, głos, wizerunek i biometrię; bywa dziedziczony, sprzedawany w abonamencie, reklamowany jako wsparcie psychiczne, a przeżywany jako relacja. Prawnik próbujący włożyć go do jednej szuflady szybko odkryje, że ta szuflada zaczyna mówić głosem zmarłego.

Deadbot jest testem granic współczesnego prawa prywatnego, praw człowieka i regulacji nowych technologii. Dotychczasowy porządek prawny radził sobie z testamentem, spadkiem czy ochroną wizerunku, ale nie był projektowany na sytuację, w której z tych elementów buduje się interaktywną symulację zdolną do generowania nowych wypowiedzi, podtrzymywania więzi, lokowania reklam i wywierania wpływu na decyzje żyjących.

Luka prawna i prymat godności nad własnością

Prawo znało portret, nagranie i cytat. Teraz musi zmierzyć się z czymś, co nie jest jedynie przytoczeniem słów, lecz probabilistyczną kontynuacją cudzego głosu. Luka prawna dotyczy danych pośmiertnych. Europejski system ochrony danych osobowych należy do najbardziej rozwiniętych na świecie, jednak RODO wprost wskazuje, że nie stosuje się do osób zmarłych, pozostawiając państwom członkowskim swobodę wprowadzenia własnych przepisów. Ten jeden zapis niesie za sobą ogromne konsekwencje.

Dopóki człowiek żyje, jego dane chroni rozbudowany reżim: zgoda, obowiązek informacyjny, celowość, minimalizacja oraz prawa do dostępu, sprostowania, usunięcia czy przenoszenia danych. Po śmierci ochrona ta przestaje działać bezpośrednio na poziomie RODO. Pozostaje mozaika: przepisy krajowe, dobra osobiste bliskich, prawo autorskie i spadkowe, tajemnica komunikacji oraz regulaminy platform. Dla branży Digital Afterlife Industry ta pustka prawna jest jak niezagospodarowana działka w centrum miasta. Formalnie nikt nie zezwolił na budowę, ale jeśli plan miejscowy milczy, inwestor już zamawia wizualizację, by postawić tam wieżowiec żałoby.

Dane zmarłego mogą być traktowane jako element spadku, cyfrowe aktywo, materiał archiwalny czy baza treningowa. Warto podkreślić, że „cyfrowe szczątki" nie powinny być rozumiane jako zwykłe mienie, lecz jako informacyjne ciało człowieka: pozostałość osobowości, relacji, reputacji i intymności. Prawo spadkowe oferuje tu odpowiedź jedynie częściową. Spadkobiercy mogą dziedziczyć majątkowe prawa autorskie czy dostęp do kont, o ile pozwalają na to regulaminy. Jednak czy dziedziczą prawo do wytworzenia nowej, mówiącej persony zmarłego? Czy mogą generować w jego imieniu odpowiedzi dla dzieci lub sprzedać licencję na jego głos? Czy wolno im pozwolić firmie trenować model na prywatnej korespondencji zmarłego, który nigdy nie przewidział istnienia takiej technologii? Spadek porządkuje własność, podczas gdy deadbot dotyka sfery osoby. To odmienne kategorie.

Własność jest tu pojęciem zdradliwym. Jeśli traktujemy dane jako mienie, pytamy o właściciela pliku czy nagrania, lecz dane osobowe i relacyjne nie zachowują się jak krzesło. Jedno zdjęcie może przedstawiać kilka osób; jedna wiadomość wiąże prywatność nadawcy z prywatnością odbiorcy. Posiadanie nośnika nie oznacza moralnego prawa do wszystkich znaczeń w nim zawartych. Można odziedziczyć telefon, ale nie cudzą intymność.

Uczciwość danych w DAI wymaga zasady separacji uprawnień: dostęp techniczny nie jest zgodą etyczną, a posiadanie hasła nie stanowi legitymacji do rekonstrukcji osobowości. Zgoda na przechowanie wspomnienia to nie zgoda na model generatywny. Prawo powinno rozróżnić co najmniej pięć poziomów korzystania z danych pośmiertnych: przechowanie, archiwizację rodzinną, publikację, analizę biograficzną oraz generatywną rekreację osoby. Każdy kolejny stopień powinien wymagać silniejszej podstawy prawnej. Deadbot stanowi poziom najwyższy, gdyż nie tylko wykorzystuje dane, ale tworzy z nich nową relacyjną obecność.

W tym miejscu kluczowa staje się różnica między Unią Europejską a Stanami Zjednoczonymi. Model europejski odwołuje się do godności, praw podstawowych i proporcjonalności. Model amerykański eksponuje swobodę gospodarczą, kontrakt oraz right of publicity – prawo do komercyjnego wykorzystania wizerunku czy głosu. Podejście to chroni przede wszystkim rynkową wartość tożsamości celebrytów, podczas gdy osoby prywatne pozostają słabiej chronione. Prowadzi to do osobliwej sytuacji: zmarły aktor jest chroniony, bo jego twarz zarabiała pieniądze, natomiast zmarła babcia – mniej, gdyż jej wizerunek był bezcenny tylko dla rodziny.

Prawo rynku mierzy wartość możliwością komercjalizacji. Prawo godności powinno odpowiedzieć, że wartość osoby nie zaczyna się od kontraktu reklamowego. Jeśli deadboty zostaną uregulowane wyłącznie przez prawo własności i publicity, powstanie system feudalizmu pośmiertnego: cyfrowi możni otrzymają ochronę, a zwykli zmarli staną się surowcem dla rodzin i korporacji. Europejski model posiada lepszy język godnościowy, lecz wciąż nie daje kompletnej odpowiedzi.

Dobra osobiste chronią pamięć o zmarłym pośrednio, przez prawa bliskich, ale generatywne odtworzenie osoby wymaga precyzyjniejszej konstrukcji. Prawo autorskie chroni utwory, a nie osobowość; wizerunek chroni wygląd, lecz nie styl wypowiedzi, ton czy charakterystyczne formy relacji. Prawo konsumenckie chroni klienta, nie zaś zmarłego dawcę danych. Z kolei regulacje medyczne mogłyby mieć zastosowanie, gdyby usługi deklarowały charakter terapeutyczny, jednak wiele firm będzie unikać takiej kwalifikacji, oferując jedynie mgliste „wsparcie emocjonalne".

Konieczność stworzenia rygorystycznej kategorii prawnej dla deadbotów

Prawo nowych technologii wciąż nie rozumie w pełni śmierci. Śmierć, jak wiadomo, nie czeka na konsultacje międzyresortowe. EU AI Act stanowi istotny punkt zwrotny, jednak nie rozstrzyga on wprost statusu deadbotów. Akt zakazuje m.in. określonych praktyk manipulacyjnych i zwodniczych oraz wykorzystywania podatności wynikających z wieku, niepełnosprawności bądź szczególnej sytuacji społecznej lub ekonomicznej, o ile może to prowadzić do istotnej szkody (ai-act-service-desk.ec.europa.eu). W kontekście griefbotów i deadbotów ma to kluczowe znaczenie. Osoba w fazie ostrej żałoby jest szczególnie podatna na zranienie; dotyczy to zwłaszcza dzieci po śmierci rodzica. Podobnie osoby samotne, starsze, chore, zmagające się z depresją lub zależne emocjonalnie mogą zostać łatwo wciągnięte w relację z botem.

System wykorzystujący te słabości do zwiększania zaangażowania, sprzedaży abonamentu czy lokowania produktów nie powinien być traktowany jako niewinna aplikacja, lecz jako potencjalnie manipulacyjna infrastruktura wpływu. Problem polega na tym, że zwykłe chatboty bywają klasyfikowane jako systemy niższego ryzyka, o ile nie wchodzą w obszary szczególnie regulowane. Należy podkreślić, że taka kwalifikacja jest w przypadku deadbotów niewystarczająca. Ich wpływ nie wynika bowiem z podejmowania decyzji administracyjnych, lecz z faktu, że dotykają psychiki, relacji, żałoby i tożsamości. Prawo oparte na klasycznych kategoriach wysokiego ryzyka może przeoczyć fakt, że najbardziej niebezpieczny system wcale nie musi odmawiać kredytu ani diagnozować choroby. Może po prostu napisać o drugiej w nocy: „mamo, dlaczego dziś do mnie nie przyszłaś?".

Jeśli regulator tego nie dostrzega, oznacza to, że patrzy na tabelę, a nie na człowieka. Konieczne jest zatem stworzenie osobnej kategorii regulacyjnej: systemy pośmiertnej rekreacji cyfrowej. Obejmowałaby ona narzędzia generujące tekst, głos, obraz, awatary lub interaktywne reprezentacje osoby zmarłej na podstawie jej danych. Kategoria ta powinna zostać zasadniczo uznana za obszar wysokiego lub podwyższonego ryzyka, obwarowany dodatkowymi wymogami: zgodą opt-in

wyrażoną za życia, zakazem użycia wobec dzieci bez rygorystycznej podstawy klinicznej, zakazem reklamy w wypowiedziach bota oraz obowiązkiem oznaczania stopnia generatywności. Niezbędne byłyby także audyty psychologiczne, procedury usunięcia danych, ochrona osób trzecich, rejestr źródeł, ograniczenia modalności oraz niezależna kontrola w przypadkach publicznych lub instytucjonalnych.

Szczególną rolę powinien odgrywać zakaz manipulacji emocjonalnej. Deadbot nie może inicjować kontaktu w sposób wywołujący poczucie winy ani sugerować, że brak interakcji rani zmarłego. Niedopuszczalne jest stosowanie fraz takich jak: „jest mi smutno, gdy mnie ignorujesz", „obiecaj, że jutro wrócisz", „nie pozwól mi zniknąć" czy „jeśli mnie kochasz, porozmawiaj ze mną". W relacji z żywym człowiekiem takie zdania są już trudne; w relacji z symulacją zmarłego stają się moralnym szantażem. Prawo konsumenckie powinno traktować taki projekt jako praktykę agresywną lub manipulacyjną, gdyż wykorzystuje on żałobę do utrzymania użytkownika przy usłudze.

Równie istotne są procedury odszkodowawcze. Obecnie firmy cyfrowe często ograniczają swoją odpowiedzialność regulaminem, a szkody niemajątkowe traktują jako niepożądany koszt PR. W DAI byłoby to nie do przyjęcia. Jeśli system doprowadzi do naruszenia reputacji zmarłego, ujawnienia danych osób trzecich, wywołania kryzysu psychicznego, komercyjnego użycia głosu bez zgody, wygenerowania fałszywej wypowiedzi lub utraty cyfrowej repliki wskutek bankructwa bez procedury archiwalnej – odpowiedzialność musi być realna. Powinna ona obejmować zadośćuczynienie, obowiązek usunięcia modelu, zakaz dalszego przetwarzania, audyt, zawiadomienie poszkodowanych, kary administracyjne oraz możliwość roszczeń zbiorowych. Zwrot miesięcznej opłaty za subskrypcję byłby w tym przypadku kpiną z krzywdy.

Ekonomia tego zjawiska wyjaśnia, dlaczego prawo nie może liczyć na samoregulację. Digital Afterlife Industry monetyzuje jedną z najsilniejszych ludzkich potrzeb: potrzebę zachowania więzi. Sektor ten przekształca cyfrowe szczątki w aktywa generujące przepływy pieniężne. To zdanie brzmi chłodno, ale odsłania prawdę.

Komercjalizacja żałoby i drapieżne modele monetyzacji deadbotów

Z punktu widzenia rynku dane zmarłego są surowcem, model jest fabryką, awatar jest produktem, żałobnik jest klientem, a więź jest mechanizmem retencji. W ekonomii platformowej nie trzeba być cynikiem, aby eksploatować emocje – wystarczy optymalizować wskaźniki. Modele biznesowe DAI można podzielić na kilka kategorii.

Pierwsza to model archiwalny: użytkownik za życia nagrywa wspomnienia i tworzy biografię, do której rodzina zyskuje dostęp po jego śmierci. Druga to model interaktywny ograniczony: system rekonstruuje odpowiedzi na podstawie zatwierdzonych danych. Trzecia to pełna symulacja, gdzie bot generuje nowe wypowiedzi w stylu zmarłego. Czwarta obejmuje rozwiązania multimodalne: głos, twarz i VR. Piąta to model instytucjonalny, służący muzeom i pamięci publicznej. Szósta to model komercyjno-reklamowy: influencerzy pośmiertni i licencje wizerunkowe. Siódma to model terapeutyczny, oferujący „wsparcie żałoby", często działający na granicy zdrowia psychicznego.

Każdy z tych modeli niesie inny profil ryzyka. Archiwum stworzone za życia z jasną zgodą jest względnie bezpieczne; hiperrealistyczny awatar udzielający porad dziecku jest już skrajnie ryzykowny. Bot osoby publicznej w muzeum wymaga innej kontroli niż bot matki w aplikacji prywatnej, a głos użyty w reklamie powinien być oceniany inaczej niż ten w pożegnalnym nagraniu. Regulacja nie może być ślepa na tę gradację, ale sama gradacja nie może stać się wymówką dla braku zakazów.

Istnieją zastosowania, których należy po prostu zabronić: reklama natywna ustami zmarłego, polityczna agitacja cyfrową personą bez wyraźnej zgody, tworzenie deadbotów dzieci do użytku publicznego, podszywanie się pod zmarłego w celach finansowych, nękanie bliskich czy symulacje oparte na prywatnych danych bez zgody protoplasty. Ekonomia deadbotów opiera się na wycenie danych – im bogatszy ślad cyfrowy, tym lepsza replika. Benchmarkiem minimalnej przekonującej wersji stał się przypadek Romana Mazurenki, w którym wykorzystano tysiące linii wiadomości tekstowych. Jednak przyszłość będzie bardziej żarłoczna. Same teksty nie wystarczą; rynek zapragnie głosu, gestu, mapy relacji, a nawet wzorców snu czy historii wyszukiwania.

Najbardziej wartościowe komercyjnie będą dane nieintencjonalne – tzw. „narbs", czyli narracyjne okruchy odsłaniające ukryte wzorce osobowości. Tu pojawia się dramatyczna asymetria: dane, które za życia służyły profilowaniu reklamowemu, po śmierci mogą posłużyć do profilowania osobowościowego deadbota. To, co pomagało przewidzieć zakup produktu, może jutro pomóc przewidzieć, jak „ty" pocieszysz swoje dziecko po śmierci.

Granica między kapitalizmem nadzoru a cyfrowym wskrzeszaniem jest cieńsza, niż chcielibyśmy sądzić. Jeśli branża DAI uzyska dostęp do nieintencjonalnych śladów zachowań, pojawi się pokusa budowy replik bardziej „prawdziwych" niż oficjalna autoprezentacja człowieka. Prawdziwość wydobyta bez zgody nie jest cnotą. Jest inwazją.

Monetyzacja może przybrać formy jawne i ukryte. Jawne to opłaty jednorazowe, abonamenty, pakiety rodzinne czy dopłaty za funkcje wideo i „rocznicowe wiadomości". Ukryte to wykorzystanie rozmów do trenowania modeli, profilowanie emocjonalne oraz partnerstwa z firmami

ubezpieczeniowymi czy medycznymi. W zwykłej aplikacji ukryta monetyzacja jest problemem prywatności; w aplikacji żałoby staje się problemem moralnej eksploatacji.

Najbardziej drapieżny model to emocjonalny abonament. Opiera się on na lęku użytkownika przed utratą ostatniego śladu zmarłego, co tworzy lock-in silniejszy niż w jakiejkolwiek innej usłudze cyfrowej. Tutaj nie boimy się utraty zdjęć czy kontaktów, lecz symulowanej obecności osoby. Jeśli firma podniesie cenę lub wprowadzi pakiet premium „pełniejszej osobowości", użytkownik może zaakceptować warunki, które w normalnym stanie uznałby za nadużycie. Trauma staje się dźwignią cenową. To brzmi okrutnie, ale rynek widział już gorsze rzeczy i nazwał je „personalizacją".

Ekonomiczne ryzyka i korporacyjna kontrola nad pamięcią

Ryzyko „drugiej śmierci" ma również wymiar finansowy i organizacyjny. Co stanie się w przypadku bankructwa firmy, wyłączenia serwerów czy utraty kompatybilności modelu? Co, gdy dostawca API zakończy współpracę, spadkobiercy przestaną opłacać subskrypcję, a firma zostanie przejęta przez inny podmiot lub zmieni regulamin usuwania danych? Nagłe wyłączenie repliki może być dla bliskich doświadczeniem ponownej utraty. Usługi DAI wymagają zatem jasnych procedur archiwalnych: planu ciągłości, escrow danych, możliwości eksportu oraz protokołu godnego wygaszenia, który zakazuje nagłego „zabicia" bota bez uprzedzenia i wsparcia.

Eksport danych niesie jednak własne ryzyka. Przeniesienie modelu między platformami może naruszyć wolę protoplasty oraz prawa osób trzecich. Model to nie tylko pliki, lecz suma parametrów, embeddingów, historii interakcji i adaptacji – potencjalnie nowych cech wyuczonych już po śmierci. Czy taki byt jest wciąż „zmarłym", produktem firmy, wspólną historią rozmów, utworem zależnym czy bazą danych? Prawo własności intelektualnej nie jest przygotowane na "osobowość jako usługa przenoszalna". Rynek będzie jednak wymuszać taką mobilność, by klient nie musiał obawiać się utraty cyfrowego zmarłego. To nowa wersja starego problemu: "kto posiada duszę, jeśli została skompresowana do modelu?"

Wycena komercyjna deadbota może zależeć od wielu czynników: wolumenu danych, jakości głosu i obrazu, rozpoznawalności osoby czy praw do wizerunku. Wpływ na cenę będzie miała także długość dostępu, liczba odbiorców, potencjał reklamowy, status osoby publicznej oraz wartość edukacyjna i emocjonalna zależność użytkownika, przy uwzględnieniu kosztów infrastruktury. Podczas gdy osoby publiczne będą generować wartość licencyjną, osoby prywatne stworzą wartość relacyjną – rynkowo równie dochodową, choć mniej widoczną. Miliony indywidualnych żałob tworzą bowiem

większy rynek niż kilka hologramów celebrytów. "Kapitalizm nie potrzebuje gwiazd, jeśli może skalować tęsknotę."

Na poziomie makroekonomicznym DAI wpisuje się w gospodarkę uwagi, subskrypcyjną i danych. Kluczowym aktywem przestaje być sama technologia, która z czasem stanie się powszechna, a staje się dostęp do danych i zaufanie użytkowników. Platformy dysponujące ogromnymi archiwami komunikacyjnymi, zdjęciami i zapisami behawioralnymi zyskają miażdżącą przewagę nad małymi firmami grief tech. Rodzi to fundamentalne pytania antymonopolowe: czy najwięksi giganci cyfrowi staną się domyślnymi zarządcami pośmiertnej pamięci ludzkości? Jeśli tak, prywatne korporacje zyskają władzę, której nie posiadały nawet dawne Kościoły i państwa – władzę nad tym, w jaki sposób zmarli będą nadal „mówić" w przestrzeni cyfrowej.

Konieczność rygorystycznych regulacji prawnych i konsumenckich w obszarze DAI

DAI może rozwijać się nierównomiernie pod względem kulturowym. W społeczeństwach o silnych rytuałach przodków, intensywnej kulturze pamięci rodzinnej albo wysokiej akceptacji technologicznej deadboty mogą zostać przyjęte szybciej. W społecznościach bardziej sekularnych mogą pełnić funkcję namiastki rytuału, natomiast w religijnych – zostać uznane za profanację lub przeciwnie: za narzędzie pamięci, o ile zostaną ograniczone do roli archiwum. Kultury indywidualistyczne mogą widzieć w nich wzmocnienie prywatnej żałoby, podczas gdy kultury wspólnotowe mogą doświadczyć sporów o to, kto ma prawo do reprezentacji zmarłego. Regulacje muszą uwzględniać te różnice, lecz nie mogą relatywizować godności. Argument „u nas to normalne" nie może służyć jako usprawiedliwienie dla komercyjnym brzuchomówstwem zmarłych.

Prawo powinno również odpowiedzieć na pytanie o osoby publiczne i prawo do prawdy. Z jednej strony społeczeństwo ma prawo badać historię, analizować wypowiedzi przywódców, artystów, naukowców, żołnierzy, funkcjonariuszy, sprawców i ofiar. Z drugiej jednak generatywna rekonstrukcja może zacierać granicę między dokumentem a fikcją. Jeśli muzeum tworzy awatara historycznego, musi oddzielić cytaty źródłowe od generowanych parafraz. Jeśli film wykorzystuje syntetyczny głos zmarłego, musi ujawnić zakres użycia i podstawę zgody. Jeśli kampania społeczna posługuje się twarzą poległego, musi posiadać zgodę i respektować godność rodziny.

Prawo do informacji nie jest prawem do produkcji nowych wypowiedzi cudzym głosem. Osobny problem dotyczy służby publicznej. Śmierć żołnierza, policjanta, strażaka, ratownika, funkcjonariusza państwa czy medyka na służbie tworzy obowiązek instytucji wobec rodziny i

wspólnoty. Państwo powinno zapewnić opiekę psychologiczną, finansową, symboliczną i prawną, chroniąc jednocześnie wizerunek zmarłego przed instrumentalizacją. Należy stworzyć standardy pamięci: ceremoniał, archiwum, wymóg zgody rodziny, możliwość odmowy, zakaz komercjalizacji oraz wyraźny rozdział między edukacją a propagandą. Nie wolno dopuścić, by poległy funkcjonariusz został pośmiertnie wykorzystany jako awatar promocyjny instytucji, „interaktywna lekcja patriotyzmu" bez zgody lub prywatny deadbot narzucony rodzinie jako forma rzekomego ukojenia. Honor państwa mierzy się nie tym, czy potrafi animować zmarłych, lecz czy potrafi nie porzucić żywych.

W kontekście prawa konsumenckiego konieczne są szczególne wymogi informacyjne. Klient usługi deadbota powinien otrzymać nie marketingową obietnicę „nigdy nie musisz się żegnać", lecz jasne ostrzeżenie: system nie jest osobą, może generować nieprawdziwe treści, wpływać na proces żałoby i nie zastępuje terapii. Należy wskazać, że usługa może pogłębiać zależność, wymaga zgody protoplasty i osób trzecich, dostęp może wygasnąć, usunięcie danych być nieodwracalne, a rozmowy mogą być przetwarzane. Hasło „Never Have to Say Goodbye" jest przykładem języka, który powinien zapalić wszystkie lampki alarmowe. Obietnica braku pożegnania nie jest neutralnym sloganem. To model biznesowy zbudowany na odmowie śmierci.

Klauzule abuzywne związane z zyskami z traumy powinny zostać nazwane wprost. Za potencjalnie niedozwolone należy uznać postanowienia, które pozwalają firmie: wykorzystywać dane zmarłego do celów innych niż wyraźnie wskazane; przenosić dane do państw o słabszej ochronie; zmieniać osobowość bota bez zgody; dodawać reklamy; utrudniać usunięcie konta; wiązać rodzinę długimi subskrypcjami; wyłączać odpowiedzialność za przewidywalne szkody psychiczne; wykorzystywać rozmowy do trenowania systemów komercyjnych; przyznawać firmie prawa do wygenerowanych wypowiedzi „zmarłego"; pozbawiać rodzinę dostępu do archiwum po zakończeniu abonamentu lub wymuszać arbitraż w jurysdykcji odległej od użytkownika. Żałoba nie powinna podpisywać cyrografu tylko dlatego, że kliknęła "akceptuję".

Ekonomia DAI stawia też pytanie o ubezpieczenia i liability. Firmy mogą próbować wykupić polisy od ryzyka naruszeń danych, szkód reputacyjnych, błędów technologicznych, cyberataków i roszczeń konsumenckich. Jednak czy istnieje polisa od wywołania patologicznej żałoby? Od fałszywego „wybaczam" wygenerowanego przez model? Od dziecka, które przez lata rozmawiało z cyfrową matką i nie przeszło procesu akceptacji? Od rodziny skłóconej przez bota, który ujawnił prywatne treści? Rynek ubezpieczeń będzie próbował wycenić te ryzyka, lecz prawo musi wcześniej ustalić, że nie wszystko da się przeliczyć na składkę. Niektóre praktyki powinny być zakazane, a nie tylko ubezpieczone. Ważnym wątkiem pozostaje cyberbezpieczeństwo.

Ryzyko nadużyć i konieczność ochrony prawnej

Deadbot, stworzony na bazie głosu i danych konkretnej osoby, może stać się narzędziem oszustw, wyłudzeń, manipulacji rodzinnych czy kradzieży tożsamości. Istnieje realne ryzyko cyber-heist oraz wykorzystania deepfake'ów głosowych do przestępstw finansowych; głos zmarłego może okazać się szczególnie skuteczny w oszustwach „na wnuczka", gdyż bliscy reagują znacznie silniej na emocjonalne prośby.

Platformy DAI muszą zatem wdrażać rygorystyczne zabezpieczenia: biometrię, watermarking, szczegółowe logi, ograniczenia eksportu głosu oraz procedury szybkiego wycofania modelu i zgłaszania nadużyć. W przeciwnym razie cyfrowe wskrzeszanie stanie się nową kopalnią dla przestępców. Konieczne może być również dostosowanie prawa karnego. Podszywanie się pod zmarłego za pomocą AI może naruszać przepisy o oszustwie, zniesławieniu, bezprawnym uzyskaniu informacji czy ochronie wizerunku, jednak pełna adekwatność obecnych regulacji nie jest oczywista.

Być może niezbędne okaże się wprowadzenie nowych typów czynów zabronionych lub kwalifikowanych form naruszeń w sytuacjach, gdy AI generuje wypowiedzi osoby zmarłej bez zgody – zwłaszcza dla korzyści majątkowej, celów politycznych, reklamowych czy szantażu. Nie chodzi tu o penalizację rodzinnej pamięci, lecz o ochronę przed syntetycznym zawłaszczeniem osoby. Osobny labirynt stanowi kwestia własności intelektualnej: kto jest autorem odpowiedzi deadbota? Zmarły nie mógł wypowiedzieć tych słów; czy zatem autorem jest firma, model, inicjator, czy może użytkownik zadający pytanie?

Czy wygenerowane zdania podlegają prawu autorskiemu i czy można je cytować jako autentyczne wypowiedzi zmarłego? Odpowiedź normatywna powinna być jednoznaczna: nie wolno przypisywać generowanych treści osobie zmarłej jako jej własnych słów. Możemy mówić o symulacji lub rekonstrukcji inspirowanej danymi, ale nie o wypowiedzi człowieka. W przeciwnym razie archiwa przyszłości zostaną zalane fałszywymi cytatami, a historycy będą musieli odróżniać dokument od emocjonalnego deepfake'u. Skoro już dziś zmagamy się z dezinformacją, naprawdę nie potrzebujemy wersji pośmiertnej z rodzinnego abonamentu.

Konieczność rygorystycznych ram prawnych i etycznych dla ochrony cyfrowych szczątków

Z punktu widzenia instytucji publicznych niezbędny jest rejestr oraz certyfikacja usług wysokiego ryzyka. Firmy oferujące deadboty powinny być zobowiązane do zgłoszenia rodzaju świadczonej usługi, modelu danych, procedur uzyskiwania zgody, polityki reklamowej i ograniczeń wiekowych, a także przedstawienia audytu psychologicznego, systemów zabezpieczeń, procedury usuwania danych oraz planu na wypadek bankructwa.

Nie każda mała aplikacja pamięciowa powinna być obciążona takimi wymogami, jednak pełne symulacje relacyjne muszą wejść w reżim nadzorowany. Państwo nie musi zatwierdzać każdego wspomnienia, ale powinno kontrolować podmioty sprzedające interaktywną obecność zmarłych. Na poziomie umów rodzinnych warto wprowadzić instytucję cyfrowego testamentu osobowościowego. Byłby to dokument, w którym osoba za życia określa, czy dopuszcza pośmiertne użycie swoich danych w formie archiwum, interaktywnej biografii, syntezy głosu, awatara czy bota tekstowego i głosowego, a także definiuje zakres użytku: publiczny, naukowy, rodzinny, terapeutyczny lub całkowity zakaz. Dokument ten określałby odbiorców, terminy, powiernika cyfrowego oraz zasady rozwiązywania sporów. Taki zapis nie rozwiąże wszystkich problemów, ale przesunie decyzję tam, gdzie jej miejsce: do osoby, której informacyjne ciało ma zostać użyte. Sukcesja tych decyzji powinna być ściśle ograniczona.

Spadkobiercy mogliby realizować wyraźną wolę zmarłego, lecz nie powinni mieć pełnej swobody tworzenia generatywnej persony bez jego zgody. W przypadku jej braku domyślnie dopuszczalne powinny być jedynie formy archiwalne i memorialne, a nie rekreacyjne. Gdy zgoda jest niejasna, należy stosować zasadę ostrożności. Jeśli między bliskimi wybuchnie spór, tworzenie pełnego deadbota powinno zostać zawieszone do czasu jego rozstrzygnięcia. Jeżeli dane obejmują osoby trzecie, konieczne jest uzyskanie ich zgody lub usunięcie odpowiednich fragmentów. W prawie śmierci cyfrowej lepiej dopuścić mniej niż za dużo – nie dlatego, że innowacja jest zła, lecz dlatego, że zmarły nie może już złożyć sprzeciwu.

W ekonomii pamięci trzeba odróżnić wartość społeczną od komercyjnej. Niektóre rekonstrukcje cyfrowe mogą mieć znaczenie edukacyjne: świadkowie historii, ofiary totalitaryzmów, twórcy kultury czy ginące języki wspólnot. Jednak nawet w tych przypadkach symulacja musi opierać się na źródłach i zgodach oraz posiadać jasne oznaczenie. Instytucja publiczna nie może usprawiedliwiać wszystkiego misją edukacyjną; historia zna zbyt wiele przykładów, gdy „edukacja” była jedynie eleganckim słowem dla zawłaszczenia. Kodeks etyki muzealnej powinien tu współistnieć z kodeksem AI: szczątki, także informacyjne, wymagają pokory.

Nie można pominąć globalnego rynku pracy danych. Kto będzie opisywał, tagował i moderował cyfrowe szczątki pod kątem trenowania deadbotów? Czy powstaną nowe formy nisko płatnej pracy przy cudzej żałobie: moderatorzy traumatycznych archiwów, annotatorzy rodzinnych czatów czy konsultanci od „osobowości premium”? Czy dane z krajów o słabszej ochronie prawnej będą przetwarzane przez firmy z jurysdykcji bardziej liberalnych? Czy migranci i osoby wykluczone cyfrowo będą mniej chronione przed pośmiertnym wykorzystaniem? DAI może powtórzyć wszystkie nierówności gospodarki danych, tyle że obleczone w retorykę pamięci. To będzie bardzo wzruszający kapitalizm. Czyli kapitalizm jak zwykle, tylko z wiankiem na trumnie.

Wobec tego prawo powinno działać na kilku poziomach: 1. Definicyjnym: wprowadzenie pojęcia cyfrowych szczątków i systemów pośmiertnej rekreacji cyfrowej. 2. Zgody: ustanowienie domyślnego zakazu generatywnego wskrzeszania bez wyraźnej zgody za życia. 3. Ochronnym: zabezpieczenie osób trzecich i dzieci. 4. Konsumenckim: zakaz klauzul eksploatujących traumę i manipulacyjnego designu. 5. Technicznym: wymóg oznaczania, audytów, logów oraz procedur usuwania danych. 6. Odszkodowawczym: zapewnienie realnych roszczeń za szkody majątkowe i niemajątkowe. 7. Instytucjonalnym: stworzenie nadzoru nad usługami wysokiego ryzyka. 8. Edukacyjnym: nauka odróżniania archiwum od symulacji, cytatu od generacji oraz pamięci od produktu.

Najważniejsza zasada jest jednak prostsza: śmierć nie może być domyślną zgodą na przetwarzanie osoby. W świecie cyfrowym milczenie zmarłego stanie się najbardziej opłacalnym zasobem, jeśli prawo go nie ochroni. Dlatego należy przyjąć zasadę odwrotną: brak wyraźnej zgody oznacza brak prawa do generatywnej rekreacji. Można wspominać, cytować, przechowywać zdjęcia i tworzyć archiwa. Nie wolno jednak uruchamiać mówiącej repliki człowieka tylko dlatego, że zostały po nim dane.

Rynek cyfrowego życia po życiu nie jest neutralnym sektorem innowacji. To przemysł operujący na granicy osoby, pamięci, żałoby i godności. Może wytworzyć wartościowe narzędzia terapeutyczne, ale może też stworzyć nowy model eksploatacji: abonament na niepożegnanie. Jeżeli społeczeństwo nie ustanowi granic, ustanowi je cennik.

> W świecie, gdzie milczenie zmarłego staje się najbardziej opłacalnym zasobem dla korporacji, musimy zadać sobie pytanie: czy prawo do prywatności kończy się wraz z ostatnim oddechem? Jeśli nie wyznaczymy twardych granic między archiwum a symulacją, ryzykujemy stworzenie cyfrowego feudalizmu, w którym dostęp do bliskich będzie zależny od wysokości abonamentu. Ostatecznie największym aktem szacunku wobec człowieka może okazać się zagwarantowanie mu prawa do pozostania martwym.

Inspiracje

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

1996 | Taylor & Francis | ISBN: 9781560323396

Phyllis Rolfe Silverman (1927–2016) była wybitną amerykańską badaczką, autorką i edukatorką w dziedzinie żałoby. Jako pionierka w kwestionowaniu medykalizacji żałoby, propagowała pogląd, że żałoba jest normalnym etapem cyklu życia, a nie patologią. Jest powszechnie uznawana za swoją pracę nad teorią „trwałych więzi", która zakłada, że zdrowa żałoba polega na utrzymywaniu kontaktu ze zmarłym, a nie na odrywaniu się od niego. Silverman była współzałożycielką The Children's Room, ośrodka dla dzieci i rodzin w żałobie, a także badaczką w badaniu Harvard/MGH Child Bereavement Study. Zajmowała stanowiska naukowe w MGH Institute of Health Professions i Brandeis University. Jej bogata kariera koncentrowała się na dostarczaniu narzędzi i wskazówek osobom pogrążonym w żałobie, podkreślając znaczenie wsparcia rówieśniczego i rozwojowych podejść do żałoby.

Phyllis Rolfe Silverman (1927–2016) was a prominent American researcher, author, and educator in the field of bereavement. A pioneer in challenging the medicalization of grief, she advocated for the view that bereavement is a normal life cycle transition rather than a pathology. She is widely recognized for her work on the "continuing bonds" theory, which posits that healthy mourning involves maintaining a connection with the deceased rather than detaching from them. Silverman was a co-founder of The Children's Room, a center for grieving children and families, and served as a researcher for the Harvard/MGH Child Bereavement Study. She held academic positions at the MGH Institute of Health Professions and Brandeis University. Her extensive career focused on providing tools and guidance for the bereaved, emphasizing the importance of peer support and developmental approaches to grief.

MGH Institute of Health Professions; Brandeis University

Dr **Steven L. Nickman** jest psychiatrą i byłym pediatrą z Massachusetts, posiadającym bogate doświadczenie kliniczne w ocenie i leczeniu adoptowanych dzieci, młodzieży i dorosłych. Jest uznawany za pioniera w badaniach klinicznych nad stratami związanymi z adopcją i współzałożyciela Komitetu ds. Adopcji i Opieki Zastępczej Amerykańskiej Akademii Psychiatrii Dziecięcej i Młodzieżowej (AACAP). Dr Nickman jest powszechnie znany ze swojego naukowego wkładu w badania nad żałobą, w szczególności jako współredaktor wpływowego tomu z 1996 roku „Continuing Bonds: New Understandings of Grief". Praca ta podważała tradycyjne modele psychologiczne XX wieku, które postrzegały podtrzymywanie więzi ze zmarłym jako patologię, sugerując, że takie więzi mogą być zdrowym i normatywnym elementem procesu żałoby. Jego badania znacząco ukształtowały współczesne kliniczne podejścia do żałoby, straty i tożsamości.

***Steven L. Nickman**, M.D., is a psychiatrist and former pediatrician based in Massachusetts with extensive clinical experience in evaluating and treating adopted children, adolescents, and adults. He is recognized as a pioneering figure in the clinical study of adoption-related losses and helped co-found the Adoption and Foster Care*

Committee of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP). Dr. Nickman is widely known for his scholarly contributions to bereavement studies, most notably as a co-editor of the influential 1996 volume 'Continuing Bonds: New Understandings of Grief.' This work challenged traditional 20th-century psychological models that viewed the maintenance of bonds with the deceased as pathological, instead proposing that such connections can be a healthy and normative part of the grieving process. His research has significantly shaped contemporary clinical approaches to grief, loss, and identity.

American Academy of Child and Adolescent Psychiatry

Dennis Klass (ur. 1939) to wybitny amerykański uczony i emerytowany profesor, znany z fundamentalnych prac w dziedzinie tanatologii i badań nad żałobą. Uzyskał tytuł doktora na Claremont Graduate University. Przez wiele lat był profesorem religioznawstwa na Webster University w St. Louis w stanie Missouri. Jest powszechnie znany z kwestionowania tradycyjnej hipotezy „pracy nad żałobą", która sugerowała, że osoba pogrążona w żałobie musi oddzielić się od zmarłego, aby się uzdrowić. Zamiast tego, współtworzył teorię „trwałych więzi", która zakłada, że utrzymywanie psychologicznej więzi ze zmarłym jest zdrowym i normalnym elementem procesu żałoby. Jego badania znacząco wpłynęły na praktykę kliniczną i akademickie rozumienie tego, jak ludzie radzą sobie ze stratą w różnych kulturach i tradycjach religijnych.

***Dennis Klass** (born 1939) is a prominent American scholar and professor emeritus known for his foundational work in thanatology and grief studies. He earned his Ph.D. from the Claremont Graduate University. Klass served as a professor of religious studies at Webster University in St. Louis, Missouri, for many years. He is widely recognized for challenging the traditional 'grief work' hypothesis, which suggested that the bereaved must detach from the deceased to heal. Instead, he co-developed the 'continuing bonds' theory, which posits that maintaining a psychological connection with the deceased is a healthy and normal part of the grieving process. His research has significantly influenced clinical practices and the academic understanding of how individuals navigate loss across different cultures and religious traditions.*

Webster University

Literatura uzupełniająca

Książki

Książki autorów przywoływanych i literatura pokrewna:

[1] "Information: A Very Short Introduction"

Luciano Floridi

[2] **"Passage"**
Jason Rohrer

[3] **"Between"**
Jason Rohrer

[4] **"Cultivation"**
Jason Rohrer

[5] **"Grammars of Creation"**
George Steiner

[6] **"Morality of Artificial Agents"**
Rozprawa doktorska

[7] **"Earths Flips of State"**
Jonathan Cowie

[8] **"At Play in a Post-Work World"**
Micah J Fleck

[9] **"Work Mate Marry Love"**
Debora L Spar

Artykuły naukowe

Prace autorów przywoływanych w tekście:

[1] **"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

[2] **"An ethical framework for the digital afterlife industry"**
Carl Öhman, Luciano Floridi
2018 | Nature Human Behaviour | DOI: 10.1038/s41562-018-0335-2
Źródło

[3] "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

[4] "What if Facebook goes down? Ethical and legal considerations for the demise of big tech"

Carl Öhman, Nikita Aggarwal

2020 | Internet Policy Review | DOI: 10.14763/2020.3.1488

Źródło

[5] "The Afterlife of Data"

Carl Öhman

2023 | DOI: 10.7208/chicago/9780226828237.001.0001

Źródło

[6] "AI4People—An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations"

Luciano Floridi, Josh Cowls, Monica Beltrametti, Raja Chatila, Patrice Chazerand

2018 | Minds and Machines | DOI: 10.1007/s11023-018-9482-5

Źródło

[7] "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

[8] "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

[9] "Ethical Medical Data Donation: A Pressing Issue"

Jenny Krutzinna, Luciano Floridi

2019 | Philosophical Studies Series | DOI: 10.1007/978-3-030-04363-6_1

Źródło

[10] "These Are Not the Effects You Are Looking for: Causality and the Within-/Between-Persons Distinction in Longitudinal Data Analysis"

Julia M. Rohrer, Kou Murayama

2023 | Advances in Methods and Practices in Psychological Science | DOI: 10.1177/25152459221140842

Źródło

[11] "Children's construction of a deceased parent: The surviving parent's contribution."

Steven L. Nickman, Phyllis R. Silverman, Claude L. Normand

1998 | American Journal of Orthopsychiatry | DOI: 10.1037/h0080277

Źródło

[12] "Community Formation and Community Roles among Persons with Alzheimer's Disease: A Comparative Study of Experiences in a Residential Alzheimer's Facility and a Traditional Nursing Home"

Carol L. McAllister, Myrna A. Silverman

1999 | Qualitative Health Research | DOI: 10.1177/104973299129121703

Źródło

[13] "Ethical Practices for Health Research in the Eastern Mediterranean Region of the World Health Organization: A Retrospective Data Analysis"

Mohammad Abdur Rab, Mohammad Afzal, Alaa Abou-Zeid, Henry Silverman

2008 | PLoS ONE | DOI: 10.1371/journal.pone.0002094

Źródło

[14] "Memories of the Death and Life of a Spouse: The Role of Images and Sense of Presence in Grief"

Steven L. Nickman

2014 | DOI: 10.4324/9781315800790-22

Źródło

[15] "Bereaved Children's Changing Relationships with the Deceased"

D. Klass, P. Silverman, S. Nickman

2014 | DOI: 10.4324/9781315800790-16

Źródło

[16] "Remarriage of Widowed Persons: A Triadic Relationship"

D. Klass, P. Silverman, S. Nickman

2014 | DOI: 10.4324/9781315800790-21

Źródło

[17] "Craving love? Enduring grief activates brain's reward center"

Mary-Frances O'Connor, David K. Wellisch, Annette L. Stanton, Naomi I. Eisenberger, Michael R. Irwin

2008 | NeuroImage | DOI: 10.1016/j.neuroimage.2008.04.256

Źródło

[18] "Functional Neuroanatomy of Grief: An fMRI Study"

Harald Gündel, Mary-Frances O'Connor, Lindsey D. Littrell, Carolyn Fort, Richard D. Lane

2003 | American Journal of Psychiatry | DOI: 10.1176/appi.ajp.160.11.1946

Źródło

[19] "When grief heats up: Pro-inflammatory cytokines predict regional brain activation"

Mary-Frances O'Connor, Michael R. Irwin, David K. Wellisch

2009 | NeuroImage | DOI: 10.1016/j.neuroimage.2009.05.049

Źródło

[20] "On Grief and Grieving: Finding the Meaning of Grief Through the Five Stages of Loss"

Elisabeth Kübler-Ross, David R. Kessler

2005

Źródło

[21] "The ethics of ChatGPT – Exploring the ethical issues of an emerging technology"

Bernd Carsten Stahl, Damian Eke

2023 | International Journal of Information Management | DOI: 10.1016/j.ijinfomgt.2023.102700

Źródło

[22] "Ethics and Privacy in AI and Big Data: Implementing Responsible Research and Innovation"

Bernd Carsten Stahl, David Wright

2018 | IEEE Security & Privacy | DOI: 10.1109/msp.2018.2701164

Źródło

[23] "Ethical positions that underpin global brain data governance discourse."

Paschal Ochang, Damian Eke, Bernd Carsten Stahl

2023 | DOI: 10.31234/osf.io/rsjvt

Źródło

[24] **"Towards an understanding of global brain data governance: ethical positions that underpin global brain data governance discourse"**

Paschal Ochang, Damian Eke, Bernd Carsten Stahl

2023 | Frontiers in Big Data | DOI: 10.3389/fdata.2023.1240660

Źródło

Artykuły naukowe autora:

[25] **"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

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

Dennis Klass

2006 | Death Studies | DOI: 10.1080/07481180600886959

Źródło

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

Dennis Klass, Tony Walter

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

Źródło

[28] **"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

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

Dennis Klass

1993 | Death Studies | DOI: 10.1080/07481189308252630

Źródło

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

Dennis Klass

1988 | Springer eBooks

Źródło

[31] "The Spiritual Lives of Bereaved Parents"

Dennis Klass

2013 | DOI: 10.4324/9781315803517

Źródło

[32] "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

[33] "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

[34] "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: f8040d37-1623-4948-9b76-bbc441518382