

Bartłomiej Kempe
Uniwersytet Opolski
<https://orcid.org/0009-0009-7173-6190>

Nieśmiertelna prawie-osoba. Analiza zjawiska wykorzystania sztucznej inteligencji w tworzeniu awatarów osób zmarłych oraz w przeżywaniu żałoby z perspektywy antropologii katolickiej

The immortal quasi-person.
An analysis of the phenomenon of using artificial
intelligence to create avatars of deceased persons
and to experience mourning from the perspective
of Catholic anthropology

Abstract

The growth of the digital afterlife industry raises questions about the limits of the “reproducibility” of human personhood, the truthfulness of relationships in bereavement, and compatibility with Catholic anthropology. The article aims to determine the ethical permissibility and conditions for the use of post-mortem avatars and to formulate design norms and pastoral guidelines. The methodology combines analysis of Church documents, a personalist theological-moral argument, a review of scholarship in grief psychology and AI ethics, and case studies of commercial solutions.

The analysis yields four main findings: (1) a post-mortem avatar is not a person nor a “continuity” of personal subjectivity, but an artefact; (2) the only admissible function is that of instrumentum memoriae, not a simulation of presence; (3) ethical minima for such systems include the deceased’s prior informed consent, strict transparency and unambiguous labelling, a ban on first-person narration and personification, protective mechanisms for the bereaved and for minors, and a ban on commercialising the “per-

sonality”; (4) pastorally, simulated presence may complicate grief and obscure eschatological hope.

AI can support the truth of memory but does not “revive” the dead; appropriate uses are archival and strictly conditioned. The article advocates a “digital testament,” impact assessments, pastoral guidance, and design standards, and indicates avenues for further research on the effects of griefbots on the grieving process. The study’s contribution lies in the first Polish-context synthesis of the digital afterlife industry from a theological-anthropological perspective, translated into concrete design and pastoral recommendations. The proposed framework helps distinguish admissible forms of digital commemoration from practices that are theologically and ethically problematic and sets directions for further research and standards of practice.

Keywords: artificial intelligence (AI), deathbot, griefbot, digital afterlife industry, Catholic anthropology, Antiqua et nova, communion of saints, bereavement, instrument of memory, transparency.

Abstrakt

Rozwój digital afterlife industry stawia pytania o granice „odtworzalności” człowieczeństwa, prawdę relacji w żałobie i zgodność z antropologią katolicką. Celem artykułu jest ustalenie etycznej dopuszczalności i warunków użycia awatarów zmarłych oraz wyznaczenie norm projektowych i wskazań pastoralnych. Metodyka pracy obejmowała analizę dokumentów Kościoła, personalistyczną argumentację teologiczno-moralną, przegląd artykułów z dziedziny psychologii żałoby i etyki AI, oraz studium przypadków komercyjnych rozwiązań. W efekcie artykuł wskazał następujące wyniki: po pierwsze, awatar nie jest osobą ani „ciągłością” podmiotowości, lecz artefaktem; po drugie, dopuszczalna funkcja to instrumentum memoriae, a nie symulacja obecności; po trzecie minima etyczne w korzystaniu z tego typu programów to uprzednia zgoda zmarłego, twarda przejrzystość i odpowiednie oznaczenie, zakaz narracji w 1. osobie i personifikacji, mechanizmy ochrony żałobników/małoletnich oraz zakaz komercjalizacji „osobowości”; po czwarte pastoralnie: symulowana obecność może komplikować żałobę i zaciemniać nadzieję eschatologiczną. AI może wspierać prawdę pamięci, lecz nie „ożywiać” zmarłych; właściwe są zastosowania archiwalne pod ścisłymi warunkami. Artykuł postuluje „cyfrowy testament”, oceny wpływu, wytyczne duszpasterskie i standardy projektowe oraz wskazuje kierunki dalszych badań nad wpływem griefbotów na przebieg żałoby. Wkład pracy polega na pierwszej, osadzonej w polskim kontekście, syntezie teologiczno-antropologicznej zjawiska digital afterlife industry, przełożonej na konkretne wskazania projektowe i duszpasterskie. Zaproponowane ramy pomagają odróżnić dopuszczalne formy cyfrowego upamiętnienia od praktyk teologicznie i etycznie problematycznych oraz wyznaczają kierunki dalszych badań i standardów postępowania.

Słowa kluczowe: sztuczna inteligencja (AI), deathbot (bot śmierci), griefbot (bot smutku), branża cyfrowego życia pozagrobowego, antropologia katolicka, Antiqua et nova, wspólnota świętych, żałoba, narzędzie pamięci, przejrzystość.

1. Wstęp

Świat w ostatnich latach przechodzi kolejną rewolucję technologiczną. W ramach tej czwartej już rewolucji przemysłowej znalazło się miejsce dla sztucznej inteligencji. Modele podstawowe (takie jak ChatGPT), choć zachwyciły ludzi na całym świecie, jednocześnie przysporzyły wielu pytań i wątpliwości co do funkcjonowania tych systemów. Coraz szybciej rozwijająca się dziedzina sztucznej inteligencji daje również nowe pole do rozważań na gruncie katolickiej etyki i antropologii.

Niniejszy artykuł podejmuje zagadnienie tworzenia awatarów osób zmarłych za pomocą sztucznej inteligencji w perspektywie etycznej. W świetle tej technologii kierujemy ponowne spojrzenie na człowieczeństwo i elementy, które je stanowią. Pomimo świadomości, że AI jest jedynie programem komputerowym, coraz częściej podnoszone są wątpliwości dotyczące jej funkcjonowania i wpływu na człowieka.

Punktem wyjścia niniejszego studium jest splot fundamentalnych zagadnień teologii moralnej i antropologii chrześcijańskiej ze zjawiskami technologicznymi, które coraz intensywniej kształtują codzienność. Doświadczenie śmierci i żałoby, zostaje skonfrontowane z dynamicznie rozwijającą się sztuczną inteligencją, co wpływa na pamięć o zmarłym a w końcu opiera się i o tożsamość osoby. Rozwój systemów generatywnych zdolnych nie tylko do imitowania sposobu wystawiania się przez konkretną osobę, lecz także do syntetyzowania obrazu i głosu, rodzi pytanie o granice „odtworzalności” człowieczeństwa: co w człowieku może zostać technicznie zrekonstruowane, a co stanowi nieprzekraczalny próg jego godności oraz nadziei eschatologicznej? Tradycja katolicka interpretuje śmierć nie jako unicestwienie, lecz jako przejście ku pełni życia w Bogu, w komunii świętych, przy wierze w nieśmiertelność duszy i przyszłe zmartwychwstanie ciała. W tej perspektywie, pojawienie się narzędzi AI naśladujących zmarłych prowokuje teologiczne pytania o naturę osoby, prawdę relacji i duszpasterskie konsekwencje dla przeżywania żałoby. Najnowsza nota Stolicy Apostolskiej *Antiqua et nova* explicite odnosi się do antropologicznych i etycznych wyzwań stawianych przez AI, podkreślając, że jednym z celów tej technologii jest imitowanie inteligencji, która ją zaprojek-

towała, co samo w sobie generuje ryzyko semantycznego i moralnego pomieszania między wytworem a osobą.

Nowość niniejszego ujęcia polega na skoncentrowaniu się na wąskiej na razie, lecz szybko rozszerzającej się niszy praktyk określanych mianem *digital afterlife industry*. Obejmują one projektowanie i wdrażanie *griefbotów* (zwanych też *death-botami*), czyli interaktywnych awatarów osób zmarłych, szkolonych na bazie ich cyfrowych śladów w celu imitacji stylu wypowiedzi, głosu czy mimiki. Zjawisko to, jeszcze dekadę temu obecne głównie w kulturze popularnej, dziś przyjmuje kształt komercyjnych usług i prototypów badawczych. Za przykład można podać badaczy z Cambridge, którzy opisują *digital afterlife industry* jako obszar, w którym: „konieczne jest wprowadzenie dodatkowych zabezpieczeń, które będą kierować rozwojem usług odtwarzających zmarłych”¹ (Hollanek i Nowaczyk-Basińska, 2024, p. 18). Ta diagnoza oparta jest m.in. na scenariuszach projektowych i analizie perspektyw trzech aktorów: dawcy danych, dysponenta danych i użytkownika. Ten przykład stanowi istotny punkt odniesienia dla namysłu teologicznego, gdyż dotyczy bezpośrednio prawdy relacji, pamięci oraz godności osoby po śmierci.

Warstwa źródłowa niniejszego artykułu ma charakter wyraźnie interdyscyplinarny. Po stronie eklezjalnej podstawą jest *Antiqua et nova*, która syntetyzuje stanowisko Kościoła wobec AI, ukazując zarówno możliwości, jak i ryzyko w obszarach edukacji, zdrowia, pracy, relacji i komunikacji oraz akcentując, że podmiotem odpowiedzialności moralnej pozostaje wyłącznie człowiek. W zakresie nauk społecznych i humanistyki autor odwołuje się do literatury z zakresu psychologii żałoby (zwłaszcza teorii *continuing bonds*), do etyki technologicznej i filozofii techniki, a także do studiów nad AI. Ramę empiryczną dopełni analiza krytyczna istniejących rozwiązań służących kreowaniu pośmiertnych awatarów jako przykładów praktyk, które należy osądzić w świetle kryteriów antropologicznych i duszpasterskich. W części dokumentacyjnej autor posługuje się oficjalnymi przekładami kościelnymi a w razie braku polskich wersji przekładami własnymi tekstów anglojęzycznych.

Stan badań wskazuje na wczesną fazę formowania się pola. Obok pojedynczych analiz filozoficznych i etycznych coraz liczniejsze są prace problematyzujące skutki społeczne i psychologiczne „życia po życiu” w trybie cyfrowym: od kwestii praw do danych i wizerunku po wpływ interakcji z awatarem na przebieg żałoby. Jednocześnie brakuje w polskim piśmiennictwie teologicznym syntezy, które łączyłyby precyzyjną wykładnię antropologii katolickiej z krytyczną

¹ Oryg.: „additional guardrails to direct the development of re-creation services are necessary”. Wszystkie tłumaczenia zawarte w tekście artykułu są dziełem autora, chyba że podano inaczej.

analizą konkretnych funkcji *griefbotów* i ich interfejsów. Artykuł zamierza wypełnić tę lukę, wpisując się równocześnie w szersze, pozytywne, choć krytyczne, stanowisko Magisterium, które zachęca do mądrego korzystania z technologii przy poszanowaniu prawdy i godności osoby.

Uzasadnienie podjęcia tematu jest trojokie. Po pierwsze, antropologiczne: wirtualny awatar, niezależnie od stopnia podobieństwa, nie jest osobą, lecz artefaktem; mieszanina sygnałów (głos, obraz, idiolekt) nie ustanawia podmiotowej ciągłości, co implikuje szczególne wymogi przejrzystości i nienominowania symulacji jako „osoby”. Po drugie, pastoralne: interakcje z „prawie-osobą” mogą modyfikować przebieg żałoby. Niekiedy wspierając porządkowanie pamięci, ale też ryzykując utrwalenie iluzji obecności, odroczenie akceptacji śmierci i komplikacje emocjonalne; z tego względu konieczne są jasne normy i narzędzia roztropności. Po trzecie, doktrynalne: chrześcijańska nadzieja, obejmująca obcowanie świętych, modlitwę za zmarłych, eschatologiczną obietnicę zmartwychwstania, wskazuje drogi pocieszenia i pamięci, których techniczna imitacja nie może zastąpić. Zadaniem zaś teologii jest rozróżnienie archiwum pamięci (*instrumentum memoriae*) od sugestii quasi-obecności, która zaciemnia prawdę o śmierci i życiu wiecznym. Te uzasadnienia korespondują z kierunkiem wyznaczonym przez *Antiqua et nova*, wzywającym do rozwoju technologicznego, który czyni nas „bardziej ludzkimi”, a nie do antropomorfizacji maszyn.

Na tym tle artykuł formułuje pytanie: czy i pod jakimi warunkami tworzenie oraz używanie awatarów osób zmarłych z udziałem AI jest etycznie dopuszczalne z perspektywy antropologii katolickiej? Innymi słowy: jakie granice i możliwości wyznacza doktryna Kościoła dla praktyk, które technicznie „przedłużają” pamięć o zmarłych, a jednocześnie mogą wywoływać wrażenie kontynuacji relacji „osoba-osoba”? Odpowiedź zakłada doprecyzowanie pojęcia osoby jako jedności cielesno-duchowej, relacyjnej i eschatologicznej, a także ocenę, czy oraz w jakim sensie cyfrowa imitacja może (bądź nie może) pełnić funkcje o charakterze terapeutycznym lub formacyjnym.

Z tej problematyki wynikają hipotezy badawcze. Pierwsza zakłada, że awatar AI może, w wąsko zakreślonych funkcjach, służyć jako *instrumentum memoriae*. Obejmować on będzie kuratorowanie i porządkowanie archiwów rodzinnych, ułatwianie dostępu do treści wspomnieniowych, a nie zaś wykorzystanie jako substytut relacji osobowej. W konsekwencji należy odrzucić formaty, które tworzą sugestię realnej obecności zmarłego. Druga hipoteza stanowi, że etyczna dopuszczalność praktyk *griefbotowych* wymaga ścisłych warunków: uprzedniej świadomej zgody osoby (wyrażonej za życia) na wykorzystanie danych, stałej transparentności interfejsu (jawne, nienaruszalne oznaczenie symulacyjnego charakteru), rezygnacji z narracji w pierwszej osobie oraz zakazu komercjali-

zacji „osobowości”. Ostatnia wskazuje, iż w duchu *Antiqua et nova* technologia może być „ujarzmiona przez dobro” osoby i wspólnoty, o ile nie rości sobie pretensji quasi-soteriologicznych i nie rozmywa ontologicznej różnicy między człowiekiem a maszyną.

Celem artykułu jest zatem zrekonstruowanie kryteriów, które pozwalają odróżnić dopuszczalne sposoby cyfrowego upamiętniania od praktyk teologicznie i etycznie problematycznych, oraz przełożenie tych kryteriów na wstępne wytyczne duszpasterskie i projektowe. Metodologicznie praca łączy analizę normatywną dokumentów kościelnych (ze szczególnym naciskiem na *Antiqua et nova* i jej obowiązujące akcenty antropologiczno-etyczne), krytyczny przegląd literatury przedmiotu (psychologia żałoby, etyka AI, filozofia techniki) oraz istniejących rozwiązań, tak aby zestawień deklarowane funkcje technologii z realnymi skutkami społecznymi i pastoralnymi. Z uwagi na wstępny charakter zabiegów badawczych ujęcie inicjuje dalsze eksploracje z uwzględnieniem spójnego paradygmatu personalistycznego i wrażliwości na praktyczne konsekwencje.

W tekście każdorazowo zaznaczono kursywą słowa pochodzące z języka angielskiego lub łaciny. W miejscach, gdzie oryginalny cytat był w języku angielskim, tekst oryginału podany jest w przypisie dolnym i stanowi tłumaczenie własne autora przy wsparciu programu DeepL. Wyjątek od tej zasady stanowią nazwy własne firm i programów. Gdzie to było możliwe, dokumenty Kościoła cytowane są w oryginalnym tłumaczeniu ze stron Watykanu; w innym wypadku podany został tekst oryginalny. Jeżeli w cytowanym fragmencie pojawia się kolejny cytat, ujęty jest on w cudzysłowie ostrokrątnym.

2. Zrozumieć AI

Czym jest sztuczna inteligencja? Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale prosta. AI wykracza poza rozumienie jej jako programu komputerowego, do jakiego przywykliśmy. Różne podejścia wskazują na różne rozumienie tego, czym w istocie jest sztuczna inteligencja. „W przeszłości naukowcy zajmujący się badaniami nad sztuczną inteligencją rozważali kilka różnych jej wersji. Niektórzy definiowali inteligencję w kategoriach wierności ludzkim osiągnięciom, podczas gdy inni preferowali abstrakcyjną, formalną definicję inteligencji zwaną racjonalnością – mówiąc ogólnie, robieniem «właściwych rzeczy». Różni się również sam przedmiot badań: niektórzy uważają inteligencję za właściwość wewnętrznych procesów myślowych i rozumowania, podczas gdy inni skupiają się na inteligentnym zachowaniu, czyli charakterystyce ze-

wewnętrznej”² (Russell i Norvig, 2022, p. 19). Funkcjonowanie AI będzie zakładało więc któreś z czterech przedstawionych sposobów: zachowywanie się jak człowiek (podejście proponowane przez Alana Turinga), myślenie w sposób ludzki, myślenie racjonalne lub racjonalne zachowanie (Russell i Norvig, 2022, pp. 19–22).

Same założenia więc tego, czym jest AI, są złożone. Żeby jednak lepiej zrozumieć sposób funkcjonowania tego typu programów, co pozwoli następnie na ich analizę, należy wyjaśnić kilka podstawowych pojęć związanych ze sztuczną inteligencją. Wprowadzając te pojęcia, warto zacząć od uczenia maszynowego (*machine learning*). Jest to paradygmat obliczeniowy, w którym modele statystyczne uczą się zależności na podstawie danych treningowych i następnie uogólniają je na nowe przypadki. Praktycznie obejmuje to różne reżimy uczenia: nadzorowane (predykcja etykiet na podstawie przykładów), nienadzorowane (odkrywanie struktur, np. klastrów), półnadzorowane i ze wzmocnieniem (optymalizacja polityki działania na podstawie sygnału nagrody). Kluczowe są tu rozróżnienia między fazą treningu, obejmującą dostosowywanie parametrów modelu do zbioru danych z użyciem funkcji straty i optymalizacji, a fazą inferencji, która obejmuje zastosowanie wyuczonego modelu do nowych danych, a także zagadnienia przeuczenia (model pomimo dobrego dopasowania do danych treningowych, nie potrafi generalizować tych danych na nowe wyniki) i walidacji jakości. Uproszczając przedstawiony opis można wskazać, że AI najpierw jest „karmione” dużą ilością danych, a następnie w zależności od obranego modelu jest ono trenowane, żeby dawało użytkownikowi odpowiedź najbardziej zbliżoną do jego oczekiwań. „Uczenie maszynowe to nowy sposób rozwiązywania problemów, odpowiadania na złożone pytania i tworzenia nowych treści. Systemy uczące się mogą przewidywać pogodę, szacować czas podróży, rekomendować utwory, automatycznie uzupełniać zdania, streszczać artykuły i generować nigdy wcześniej niewidziane obrazy”³ (Google, 2025). Typowe zastosowania to rozpoznawanie obrazów, analiza tekstu, przewidywanie trendów czy systemy rekomendacyjne.

Kolejnym ważnym terminem jest uczenie głębokie (*deep learning*). Stanowi ono szczególny rodzaj uczenia maszynowego, oparty na wielowarstwowych sie-

² Oryg.: „Historically, researchers have pursued several different versions of AI. Some have defined intelligence in terms of fidelity to human performance, while others prefer an abstract, formal definition of intelligence called rationality—loosely speaking, doing the “right thing.” The subject matter itself also varies: some consider intelligence to be a property of internal thought processes and reasoning, while others focus on intelligent behavior, an external characterization.”

³ Oryg.: „ML offers a new way to solve problems, answer complex questions, and create new content. ML can predict the weather, estimate travel times, recommend songs, auto-complete sentences, summarize articles, and generate never-seen-before images.”

ciach neuronowych, które mają naśladować funkcjonowanie ludzkiego mózgu. Choć tak jak *machine learning* wykorzystuje zaawansowane algorytmy w celu wykonania zadań, tak różnica polega na wykorzystaniu sieci neuronowych w metodzie *deep learning*. Architektury takie jak sieci konwolucyjne, rekurencyjne czy obecnie dominujące transformatory, umożliwiają pozyskiwanie reprezentacji cech z danych o wysokiej złożoności. Dzięki temu osiąga się wysoką skuteczność m.in. w rozpoznawaniu mowy i obrazu, automatycznym tłumaczeniu, detekcji obiektów czy generowaniu treści multimodalnych. Ze względu na strukturę warstw, maszyna uczy się za pomocą własnego przetwarzania danych. Mechanizmem stojącym za skutecznością tych modeli jest uczenie reprezentacji poprzez propagację wsteczną błędu i optymalizację wielkich zbiorów parametrów na maszynych kolekcjach danych. To właśnie połączenie tych trzech czynników ma wpływ na wyjątkową skuteczność metody *deep learning* w tworzeniu danych wyjściowych najbardziej oczekiwanych przez użytkownika.

Trzecim ważnym terminem w omawianym kontekście jest przetwarzanie języka naturalnego (*natural language processing*, NLP). W odróżnieniu od języków formalnych, języki naturalne są wieloznaczne, kontekstowe i hierarchicznie zorganizowane. Współczesne systemy NLP uczą się wektorowych reprezentacji słów, fraz i dokumentów, co pozwala im wykonywać zadania takie jak rozumienie i klasyfikacja tekstu, ekstrakcja informacji, streszczanie, tłumaczenie, odpowiadanie na pytania czy generowanie spójnych wypowiedzi. Warto podkreślić, że „rozumienie” w tym kontekście ma charakter modelowania probabilistycznego wzorców użycia języka, a nie świadomości semantycznej.

Zestaw tych trzech pojęć: uczenie maszynowe, uczenie głębokie i przetwarzanie języka naturalnego, daje zarys tego, czym jest współczesna AI i jak działa. W dużym uproszczeniu to rodzina metod statystycznych i obliczeniowych, które z danych budują uogólnialne modele zachowania, percepcji i wnioskowania. W dalszych analizach istotne będzie nie tylko opisanie ich możliwości, lecz także świadomość ograniczeń (np. halucynacji modelowych, wrażliwości na dane treningowe) oraz implikacji etycznych wynikających z ich zastosowań.

Warto zauważyć angażowanie SI do wielu różnych zadań. Zaczynając od tworzenia treści w Internecie przeznaczonych do mediów społecznościowych, zarówno tekstowych jak i wideo i audio, przez wsparcie w medycynie, aż po doradztwo w sferze finansowej. W medycynie wsparcie to obejmuje wykrywanie oraz diagnozę zaburzeń neurologicznych za pomocą narzędzi analizujących wzory (Khushi Jha i Awadhesh Kumar, 2024). Wspomaga także leczenie onkologiczne, przewidując odpowiedzi na leczenie, czy wspiera diagnostykę w echokardiografii (przez analizę obrazów), dzięki czemu przyspiesza i precyzuje stawiane diagnozy (Kusunose, 2025). W sektorze finansowym SI wspiera pracowników przy

przetwarzaniu danych i przygotowywaniu dokładniejszych raportów. Znaczny wpływ obserwowany jest w mediach społecznościowych. SI stało się integralnym narzędziem dla tworzenia treści, wspierając twórców w pisaniu tekstów, tworzeniu grafik i filmów. AI analizuje także zachowania użytkowników, dzięki czemu przedstawiane im treści są lepiej profilowane. W tym miejscu warto także zasygnalizować pojawienie się Teorii Martwego Internetu (The Dead Internet Theory). „Teoria ta zakłada, że znaczna część aktywności w sieci nie jest już napędzana przez autentyczne zaangażowanie człowieka, lecz przez treści i interakcje generowane przez sztuczną inteligencję”⁴ (Muzumdar *et al.*, 2025). To pokazuje, jaka jest skala zjawiska, gdy chodzi o treści generowane przez AI.

Pomimo możliwości, jakie te modele stawiają przed użytkownikiem, wyśuwane są przeciwko nim poważne zastrzeżenia związane ze sztuczną inteligencją. Najważniejsze obiekcje wynikają z halucynacji modelu AI. Halucynacje (choć nazwa jest sporna) „można rozumieć jako skłonność do błędów, w tym błędów matematycznych, programistycznych, atrybucyjnych i koncepcyjnych wyższego poziomu” (Kreft, Boguszewicz-Kreft i Cyrek, 2024, p. 169). Przyczyn takiego stanu rzeczy jest wiele, natomiast zasadniczo są one konsekwencją: „a) wykorzystywania wielkich danych szkoleniowych, miliardów tokenów uzyskanych z sieci (co utrudnia wyeliminowanie sfabrykowanych, nieaktualnych lub stronniczych informacji), b) wszechstronności wielkich modeli językowych oraz c) problemów z identyfikacją błędów nie tylko przez maszynę, ale także przez człowieka” (Kreft, Boguszewicz-Kreft i Cyrek, 2024, p. 170). W kontekście omawianego tematu halucynacje AI stanowią jedno z głównych zagrożeń dla wykorzystania *deathbotów*. Kolejnym wskazywanym problemem związanym ze sztuczną inteligencją jest jej wrażliwość na jakość danych treningowych. „Wydajność systemów wspomaganych sztuczną inteligencją jest ograniczona jakością danych szkoleniowych, na których się opierają” (Mohammed *et al.*, 2025, p. 2). Niemniej ważne zastrzeżenia dotyczą jakości danych wejściowych – jeżeli w tych będzie znajdował się „szum” (nieprawda, lub fałszywie opracowane dane) wtedy wynik może być zaburzony.

Przedstawione powyżej informacje dotyczące sztucznej inteligencji stanowią jedynie wycinek całej rzeczywistości dotyczącej tej nowej technologii. W odczuciu autora są one jednak wystarczające, żeby zarysować, czym jest przedstawiana technologia oraz jakie, wynikające z jej pojawienia się, będą implikacje dla teologii i katolickiej antropologii.

⁴ Oryg. „This theory suggests that a significant portion of online activity is no longer driven by genuine human engagement but by AI-generated content and interactions”.

3. Iluzja „nieśmiertelności” dzięki AI

W emitowanym na portalu Netflix serialu „Czarne Lustro” w pierwszym odcinku drugiego sezonu zapoznajemy się z historią Marthy, która traci swojego ukochanego w wypadku samochodowym. Zrozpaczona kobieta dostaje od swojej przyjaciółki informacje o firmie, która zajmuje się „przywracaniem do życia” zmarłych, za pomocą nowoczesnych technologii. Jedyne, co należy zrobić, to przesłać im wszystkie zdjęcia oraz rozmowy ze zmarłą osobą, próbki głosu, a oni za pomocą technologii będą w stanie wykonać połączenie telefoniczne, gdzie po drugiej stronie usłyszymy głos zmarłego, który będzie również wysławał się w taki sam sposób jak „oryginał”. Serial ten powstał w 2013 roku, kiedy nikt na świecie nie słyszał jeszcze o powszechnie dostępnej sztucznej inteligencji. Niespełna dekadę później, przedstawiona tam technologia nie wydaje się już niczym futurystycznym, a powstające adaptacje technologii sztucznej inteligencji, związane z tworzeniem awatarów osób zmarłych, zahaczają o wizje immortlizmu przedstawiane przez czołowych transhumanistów.

Wspomniane wcześniej dziedziny sztucznej inteligencji (przetwarzanie języka naturalnego, synteza mowy oraz generowanie obrazów i wideo), łączone są obecnie w celu tworzenia awatarów pośmiertnych. Zgromadzone po zmarłym materiały, takie jak zapisy rozmów, nagrania głosowe, zdjęcia i filmy, są wykorzystywane w celu trenowania modelu AI, aby mógł nauczyć się charakterystycznych cech języka i głosu zmarłego oraz w celu wygenerowania jego wirtualnego wizerunku.

Przykładowo, firma DeepBrain AI oferuje usługę „re;memory²”, dzięki której, na bazie fotografii oraz kilkusekundowego nagrania wideo, użytkownik jest w stanie wygenerować mówiącą postać zmarłej osoby. Z kolei aplikacja HereAfter proponuje tworzenie książki wspomnień. Są tam informacje dodawane przez użytkownika (czy też jego bliskich), w celu utworzenia wirtualnego awatara danej osoby. Taki awatar będzie następnie odpowiadał w czasie rzeczywistym na pytania użytkownika czy prowadził z nim konwersację naśladując osobę, na bazie której powstał. Podobnych przykładów jest więcej. Sektor ten rozwija się na tyle dynamicznie, że uzyskał miano „digital afterlife industry” (Hollanek i Nowaczyk-Basińska, 2024, p. 63). Wszystkie te technologie łączy wykorzystanie AI do stworzenia iluzji rozmowy z tymi, którzy odeszli.

Cyfrowe awatary rodzą jednak dylematy na wielu płaszczyznach. Pierwszą z nich jest kwestia przeżywania żałoby po zmarłym. Z jednej strony psychologia zna pojęcie kontynuowania więzi (*Continuing Bonds*), które obejmuje „próby zachowania żywych wspomnień poprzez rozmowy z innymi, zajmowanie się przedmiotami i zdjęciami oraz traktowanie zmarłego jako wzór do naślado-

wania”⁵ (Hewson *et al.*, 2024, p. 1001). Z tego punktu widzenia wirtualny awatar może być postrzegany jako nowe narzędzie przedłużenia więzi lub pewna forma interaktywnej pamiątki. Podobnie jak dawniej przechowywano zdjęcia zmarłych oraz pamiątki po nich, żeby zachować z nimi więź, tak obecnie wirtualny awatar miałby stać się taką praktyką. Istnieje jednak ryzyko manipulacji emocjonalnej oraz utrudniania akceptacji śmierci. „Kontakt z cyfrowymi reprezentacjami zmarłych może prowadzić do skomplikowanej żałoby, charakteryzującej się natrętnymi wspomnieniami i emocjonalnym cierpieniem. Ta ciągła więź może utrudniać naturalny proces żałoby, utrudniając osobom dotkniętym nią pogodzenie się ze stratą i zamknięcie tego rozdziału w swoim życiu”⁶ (Bose, Anil Kumar i N, 2025, p. 37). Proces żałoby charakteryzuje się „natężeniem doświadczeń, przeżyć i emocji, które w prawidłowym przebiegu winny prowadzić do sytuacji pogodzenia się ze stratą” (Binnebesel, Formella i Katolyk, 2023, p. 225), co jednak może zostać zaburzone przez wykorzystanie wspomnianej wyżej technologii.

Zastosowanie sztucznej inteligencji w celu, o którym mowa, nie jest jedynie zagrożeniem dla przeżywania żałoby po zmarłym. Stanowi ono również nowe wyzwanie dla rozumienia człowieczeństwa i relacji względem eschatologii.

4. Perspektywa katolicka w świetle noty „Antiqua et nova”

Omawiane rozwiązania oparte na sztucznej inteligencji, zwłaszcza tzw. *deathboty*, wymuszają rewizję założeń antropologicznych. W perspektywie chrześcijańskiej osoba ludzka ujmowana jest jako jedność wymiaru cielesnego, psychicznego i duchowego. Jednocześnie bardzo ważnym aspektem ludzkiej egzystencji jest relacyjność i jej istnienie w wymiarze społecznym. Jako istoty wysoko empatyczne, ludzie będą próbowali złagodzić ból powstały po stracie bliskiej osoby.

W tym miejscu ujawnia się zasadnicza trudność: wirtualny awatar nie stanowi tożsamościowej replikacji podmiotu. Nie sposób przypisać mu statusu osoby w sensie wyżej zarysowanej integralności. Jest on raczej algorytmicznie wygenerowaną reprezentacją pewnego obrazu zmarłego, ograniczoną do warstwy językowo-pamięciowej, bez realnej ciągłości wymiaru cielesnego, psychicznego

⁵ Oryg.: „include attempts to keep memories alive through dialogue with others, engagement with possessions and photographs, and use of the deceased as a role model.”

⁶ Oryg.: „Engaging with digital representations of the departed can lead to complicated grief, characterized by intrusive memories and emotional distress. This ongoing connection may hinder the natural mourning process, making it difficult for individuals to let go and find closure”

i duchowego. Taki konstrukt może pełnić funkcję substytutu interakcji, jednak rodzi pytanie o jej ontologiczną treść: z kim w istocie dochodzi do dialogu? Kluczowym problemem pozostaje zatem iluzoryczny charakter kontaktu, opierającego się na symulacji rozmowy z osobą, która nie jest już obecna jako podmiot zdolny do autentycznej, osobowej odpowiedzi.

Szczególnie problematyczna jest tu identyfikowalność podmiotu komunikacji w interakcjach z systemami generatywnymi. Aby zapobiec błędowi ontologicznemu, polegającemu na utożsamieniu artefaktu z osobą, interfejs powinien w sposób jednoznaczny, trwały i nienaruszalny komunikować, że mamy do czynienia z symulacją stylu wypowiedzi zmarłego, a nie z kontynuacją jego podmiotowości. Brak takiej przejrzystości tworzy realne ryzyko szkody moralnej poprzez mylącą personifikację, zwłaszcza u osób w żałobie, które z racji zwiększonej podatności na sugestie oraz skłonności do nadawania intencjonalności, mogą błędnie interpretować interakcję jako kontakt z osobą zmarłą. Osoba ludzka, a model komputerowy, powinny pozostać definitywnie rozdzielonymi rzeczywistościami, zwłaszcza w kontekście żałoby.

Ponadto sztuczna inteligencja szuka jedynie najbardziej odpowiedniej dla użytkownika odpowiedzi. Choć może stwarzać pozory prowadzenia prawdziwej konwersacji, nigdy nie będzie w pełni empatyczna czy relacyjna. „Emocji nie można sprowadzić do mimiki twarzy ani fraz generowanych w odpowiedzi na polecenia. Odzwierciedlają one bowiem sposób, w jaki osoba jako całość odnosi się do świata i do swojego własnego życia, przy czym ciało odgrywa rolę centralną” (Dykasteria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji, 2025, no. 61). Prawdziwe relacje charakteryzują się o wiele większą dynamiką i złożonością niż konwersacja prowadzona z programem. Dodatkowo *deathbot* będzie posiadał jedynie określone przez użytkownika cechy czy sposoby reagowania. Nawet jeśli będą one zbliżone do zachowania prawdziwej osoby, to nie będą posiadały jej bagażu doświadczenia i przeżyć, które warunkują sposób wystawiania się i reagowanie na wypowiedziane słowa.

Nieustannym elementem tego rodzaju systemów są także problemy związane z funkcjonowaniem AI. Ryzyko pojawienia się halucynacji sprawia, że wskazane systemy będą narażone na przedstawianie w sposób fałszywy zmarłej osoby. Co więcej, będą one kreowały fałszywy obraz tej osoby wobec żałobnika. W takiej sytuacji szczególnie ważna jest troska twórców tego typu usług o zablokowanie możliwości tworzenia fikcji przez agenta AI. Równie istotne jest wskazanie, by firmy tego rodzaju nie zakłócały sesji reklamami.

Warto jednak zauważyć, że to nie maszyna posiada swoją moralność, a jej twórcy i użytkownicy. „Tylko człowiek może być moralnie odpowiedzialny, a wyzwania społeczeństwa technologicznego ostatecznie dotyczą jej ducha” (Dyka-

steria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji, 2025, no. 111). Na barkach twórców spoczywa odpowiedzialność za funkcjonowanie AI i jej rozwój. Moralnym obowiązkiem jest decyzja, czy będzie ona służyła innym ludziom i wspierała w trudnych chwilach czy też będzie stanowiła jedynie źródło zysku dla projektanta.

Równie istotnym wymiarem oceny omawianych rozwiązań jest doktryna Kościoła katolickiego o śmierci i żałobie. W perspektywie antropologiczno-eschatologicznej śmierć nie jest unicestwieniem, lecz przejściem ku pełni życia w Bogu; dlatego osoba pozostaje wezwana, by doświadczenie straty przeżywać w relacji do Boga i we wspólnocie Kościoła, która towarzyszy modlitwą i rytuałem. Kluczowe znaczenie ma tu wiara w *communio sanctorum* oraz nieśmiertelność duszy i przyszłe zmartwychwstanie ciała: to one fundują realistyczną nadzieję na ponowne spotkanie i kontynuację życia w *ojczyźnie niebieskiej*. Żaden program symulujący zachowania czy styl wypowiedzi zmarłego nie jest w stanie zastąpić tej perspektywy soteriologicznej ani pośredniczyć w łasce; pozostaje on jedynie artefaktem technicznym, który może co najwyżej organizować pamięć, ale nie ustanawia relacji osoby z osobą.

W tym świetle chrześcijańska żałoba nie sprowadza się do podtrzymywania wrażenia obecności, lecz wzywa do *suffragia pro defunctis* – modlitwy, Mszy świętej, dzieł miłosierdzia oraz innych praktyk liturgicznych i pobożnościowych, które stanowią realne uczestnictwo w wymianie dóbr duchowych w *communio sanctorum*. To właśnie te formy włączają pamięć o zmarłych w sakramentalną ekonomię Kościoła, a nie w logikę „wirtualnej obecności”. Z tego względu interakcje z systemami naśladującymi zmarłych niosą ryzyko konfuzji teologicznej i pastoralnej: mogą utrudniać akceptację rzeczywistości śmierci, osłabiać motywację do modlitwy i praktyk wspólnotowych, a nawet skłaniać do quasi-spirytystycznych wyobrażeń. Postawa chrześcijańska powinna zatem preferować rozwiązania, które wspierają pamięć i modlitwę, a odrzucać modele inscenizujące „dialog” z rzekomą obecnością osoby zmarłej – jako niezgodne z prawdą o człowieku, naturą chrześcijańskiej nadziei i właściwą dynamiką żałoby.

Zjawisko to posiada jednak również pozytywny, konstruktywny wymiar. „Tradycja chrześcijańska uważa dar inteligencji za istotny aspekt stworzenia człowieka «na obraz Boży»” (Dykasteria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji, 2025, no. 1). Oznacza to, że to osoba ludzka, obdarzona rozumem i wolą, pozostaje właściwym podmiotem relacji i odpowiedzialności moralnej, podczas gdy systemy sztucznej inteligencji są jedynie artefaktami ludzkiej wytwórczości. W tej perspektywie tzw. *deathboty*, przy wszystkich wspomnianych wcześniej zastrzeżeniach, mogą pełnić funkcję *instrumentum memoriae*: narzędzia porządkowania, kuratorowania i kontekstualizowania materiałów archi-

walnych (zdjęć, nagrań, korespondencji), które wspierają rzetelną praktykę pamięci i międzypokoleniową transmisję dobra kulturowego.

Aby jednak technologia rzeczywiście „czyniła nas bardziej ludzkimi”, jej użycie powinno być teleologicznie podporządkowane dobru osoby i dobru wspólnemu: wzmacniać cnoty roztropności, wierności pamięci oraz solidarności, a zarazem unikać symulowania „obecności” zmarłego czy przypisywania AI statusu quasi-osobowego. Przekłada się to na wymogi przejrzystości i nie zakłada antropomorfizacji. Oznaczać to powinno stosowanie jasnych etykiet symulacyjnego charakteru rozmowy czy rezygnację z narracji w pierwszej osobie, uprawnionej zgody na wykorzystanie danych oraz przewagi funkcjonalnej rozwiązań jak np. priorytet funkcji archiwalnych nad dialogiczną imitacją. Sztuczna inteligencja pozostaje bowiem wytworem człowieka i zgodnie z chrześcijańską wizją rozumu jako daru, winna mu służyć, a nie go zastępować, zwłaszcza w sferze relacji, pamięci i nadziei.

5. Perspektywa na przyszłość

Spojrzenie na nową technologię, zwłaszcza taką, jaką jest AI, może rodzić pewne obawy. Jest to nowy, jak do tej pory jeden z najbardziej skomplikowanych programów, który na dodatek został stworzony, żeby imitować ludzki język. Z tego względu oraz ze względu na jego pozorną onnipotencję sprawia wrażenie podobieństwa do ludzkiego umysłu. Należy jednak pamiętać, że ludzka inteligencja jest wyjątkowym darem, a rozwój techniki postrzegany jest przez Kościół „jako część «współpracy mężczyzny i kobiety z Bogiem w doskonaleniu stworzenia widzialnego»” (Dykasteria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji, 2025, no. 2). Kościół zachęca do postępu naukowego, ponieważ „umiejętności i kreatywność człowieka pochodzą od Boga i – jeśli są właściwie wykorzystywane – oddają Mu chwałę jako odzwierciedlenie Jego mądrości i dobroci” (Dykasteria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji, 2025, no. 2). AI musi być postrzegane narzędziowo a nie prometejsko. Nie jest utworzeniem nowej osobowości czy formy istnienia ludzkiego bytu. Jest ono jedynie narzędziem, które powinno być użytkowane w sposób zgodny z ludzką godnością.

Pilnym wyzwaniem wydaje się więc stworzenie i rozprzestrzenienie etycznych zasad tworzenia i korzystania z AI. Nie chodzi o regulacje hamujące postęp technologiczny, ale o uczciwe rozwiązania promujące ludzką inteligencję i godność. W ujęciu autora aksjologicznymi wytycznymi powinny zostać: obiektywna prawda, przejrzystość, odpowiedzialność i unikanie antropomorfizacji. Systemy budowane na takich wartościach będą wspierały rozwój ludzkości. Jest już to

częściowo wdrażane chociażby przez obowiązek informowania o treściach stworzonych lub zmienionych przez AI.

W odniesieniu do chatbotów, które mają symulować zachowanie osób zmarłych wydaje się zasadne utworzenie wytycznych, dzięki którym pamięć zmarłych i przeżywanie żałoby będzie odbywało się z poszanowaniem godności osoby ludzkiej. Sztuczna inteligencja nie powinna redukować relacyjności, jaka jest wpisana w byt każdej osoby, ale powinna pomagać jej się rozwijać. „Relacyjne ukierunkowanie osoby ludzkiej opiera się ostatecznie na odwiecznym darze z siebie Boga Jedyne i Trójjedyne, którego miłość objawia się zarówno w stworzeniu, jak i w odkupieniu” (Dykasteria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji, 2025, no. 19). Program komputerowy nie może w żaden sposób replikować autentycznych relacji. Symulacja zachowań osoby zmarłej powinna być wyraźnie oznaczona przez np. powiadomienia w trakcie dialogu, ostrzeżenia na początku dla osób w świeżej żałobie. Także minimalnym standardem etycznym dla rozwiązań imitujących zmarłych powinien być reżim językowy uniemożliwiający nadmierną antropomorfizację, w tym rezygnacja z narracji w pierwszej osobie i z aktów mowy sugerujących sprawczość osoby zmarłej. Tylko takie podejście realizuje zasady prawdy komunikacyjnej, przejrzystości i niekrzywdzenia, jednocześnie dopuszczając kontrolowane wykorzystanie narzędzi cyfrowych w funkcji uporządkowanego upamiętnienia, a nie quasi-relacyjnej „obecności” zmarłego.

Podstawowym warunkiem dopuszczalności etycznej projektów imitujących osobę zmarłą powinna być uprzednia, jednoznaczna i świadoma zgoda tej osoby, wyrażona jeszcze za życia. Człowiek jako istota rozumna i wolna pozostaje podmiotem relacji i odpowiedzialności, a jego nienaruszalna i niezbywalna godność nie podlega wygaszeniu wraz ze śmiercią. W ujęciu doktrynalnym godność osoby zakorzeniona jest w stworzeniu „na obraz Boży”, a jej realizacja zakłada wolne ukierunkowanie ku dobru; stąd prymat autonomicznej decyzji osoby co do sposobu jej upamiętnienia oraz sprzeciw wobec jakiegokolwiek instrumentalizacji czy komercjalizacji wizerunku i głosu po śmierci.

6. Podsumowanie

Przeprowadzona analiza pozwala sformułować spójny obraz zjawiska „nieśmiertelnej prawie-osoby”, awatara osoby zmarłej, tworzonego przy użyciu sztucznej inteligencji oraz jego konsekwencji dla antropologii i etyki chrześcijańskiej. W centrum stoi pytanie o granice technicznej „odtworzalności” człowieczeństwa w kontekście żałoby i nadziei eschatologicznej. Artykuł ukazał, że digi-

tal afterlife industry przenosi dawny motyw „cyfrowego wskrzeszenia” z obszaru fantastyki do praktyk rynkowych, domagając się adekwatnej odpowiedzi teologicznej i pastoralnej. Zastosowana perspektywa łączy wykładnię doktryny katolickiej (ze szczególnym uwzględnieniem noty *Antiqua et nova*), wątki psychologii żałoby oraz studia przypadków konkretnych rozwiązań technologicznych, co pozwala uchwycić napięcia między funkcją upamiętnienia a iluzją kontynuowanej obecności osoby zmarłej.

Po pierwsze, kluczowe wnioski antropologiczne wskazują, że awatar, choć może z wysoką wiernością imitować głos, idiolekt, a nawet mimikę, nie stanowi kontynuacji podmiotowości osoby, lecz artefakt algorytmiczny operujący na fragmentach pamięciowego i wizerunkowego śladu zmarłego. Taki konstrukt nie posiada jedności cielesno-duchowej ani zdolności do relacji osoba-osoba, dlatego nie może być traktowany jako „osoba” w sensie chrześcijańskim. Właśnie z tej różnicy wynika moralny wymóg jednoznacznej identyfikowalności podmiotu komunikacji: interfejs musi stale i czytelnie informować, że mamy do czynienia z symulacją, aby zapobiec błędowi ontologicznemu i mylącej personifikacji. To minimum prawdy komunikacyjnej chroni nie tylko użytkownika, lecz również symboliczny porządek pamięci o zmarłym.

Po drugie, wymiar pastoralno-psychologiczny odsłania ambiwalencję oddziaływania „griefbotów”. Z jednej strony można je rozważać jako nowe *instrumentum memoriae* – narzędzia porządkowania, kuratorowania i kontekstualizowania archiwów rodzinnych, które wspierają praktykę pamięci i międzypokoleniową transmisję treści. Z drugiej jednak, symulowana „obecność” może utrudniać proces żałoby, podtrzymując iluzoryczną więź i odsuwając akceptację śmierci. Artykuł podkreśla, że właściwa teologicznie i psychologicznie droga obejmuje modlitwę za zmarłych i uczestnictwo we wspólnocie Kościoła, a nie interakcję z cyfrową imitacją, która, choć emocjonalnie sugestywna, nie pośredniczy w łasce i nie ustanawia relacji osobowej. W tym sensie różnica między „uporządkowanym upamiętnieniem” a „quasi-obecnością” jest rozstrzygająca dla oceny moralnej.

Po trzecie, analiza normatywna, inspirowana *Antiqua et nova*, prowadzi do wyodrębnienia zestawu minimalnych kryteriów etycznych. Obejmują one: twardą przejrzystość, reżim językowy zapobiegający antropomorfizacji, spójne formuły deskrypcyjne funkcji, mechanizmy ochronne, a także prymat funkcji archiwalnych nad dialogiczną imitacją. Zasadniczą granicą jest zakaz przedstawiania symulacji jako realnego kontaktu z osobą zmarłą. Wymogi te chronią prawdę komunikacyjną, godność osoby i dobro wspólne, a równocześnie pozostawiają miejsce na bezpieczne, ograniczone zastosowania wspierające pamięć.

Po czwarte, artykuł formułuje wniosek dotyczący odpowiedzialności moralnej: podmiotem odpowiedzialności jest wyłącznie człowiek, projektant, wdrożeniowiec, opiekun systemu i użytkownik, nie zaś maszyna. Rozumiana w ten sposób odpowiedzialność przekłada się na konkretne praktyki: konieczność uprzedniej, jednoznacznej zgody osoby (wyrażonej za życia) na wykorzystanie jej materiałów do trenowania modeli; zakaz komercjalizacji „osobowości” bez takiej zgody; a także wdrożenie polityk zapobiegających nadużyciom i wtórnej wiktymizacji (np. poprzez jasno zdefiniowane granice funkcji oraz procedury wycofania materiałów z obiegu). W świetle personalistycznej wizji godności, godność nie wygasa ze śmiercią, a „prawo do dobrego imienia i integralności pamięci” wyznacza ramy dopuszczalnego użycia danych pośmiertnych.

Po piąte, wątek eklezjalny i eschatologiczny wyraźnie rozdziela dwie logiki: sakramentalną ekonomię Kościoła (komunię świętych, modlitwę, ofiarę, dzieła miłosierdzia) oraz logikę „wirtualnej obecności”. Ta pierwsza ukierunkowuje pamięć ku nadziei zmartwychwstania i realnej komunii w Bogu, ta druga, nawet przy najlepszych intencjach, zatrzymuje się na poziomie artefaktu technicznego i może wprowadzać konfuzję teologiczną, osłabiając motywację do praktyk eklezjalnych. Konkluzja jest jednoznaczna: AI nie jest i nie może być, środkiem soteriologicznym. Może co najwyżej pomóc uporządkować pamięć w prawdzie. Dlatego ocena moralna preferuje rozwiązania wspierające modlitewne i wspólnotowe formy pamięci oraz wyklucza inscenizowanie „dialogu” z rzekomą obecnością zmarłego.

Spojrzenie w przyszłość wskazuje na potrzebę badań empirycznych nad wpływem interakcji z awatarami na przebieg żałoby (różnicując etapy żałoby, wiek, kontekst wspólnotowy), a z drugiej strony dopracowania standardów projektowych i duszpasterskich, które zapobiegają antropomorfizacji i wzmocnią „higienę prawdy” w komunikacji. W ujęciu systemowym warto rozważyć edukację medialną w parafiach i wspólnotach, uczącą rozpoznawania granicy między upamiętnieniem a iluzją. Te wskazania mają na celu budowanie kultury technologicznej, w której AI „czyni nas bardziej ludzkimi”, zamiast imitować to, czego imitować nie powinna.

Reasumując, w świetle przeprowadzonych analiz zasadnicze rozstrzygnięcie brzmi: AI może służyć pamięci o zmarłych, lecz nie może symulować ich obecności w sposób zacierający różnicę między osobą a artefaktem. Dopuszczalność moralna obwarowana jest warunkami: uprzedniej świadomej zgody, przejrzystości interfejsu, zakazu pierwszoosobowej personifikacji i zakazu komercjalizacji „osobowości”, priorytetu funkcji archiwalnych nad dialogiczną imitacją, mechanizmów ochronnych dla osób w żałobie i małoletnich oraz

odpowiedzialności projektantów i wdrażających. Z perspektywy wiary zasadnicze pozostaje rozróżnienie między pamięcią, która karmi się nadzieją zmartwychwstania i komunii świętych, a techniczną iluzją „nieśmiertelności”. Rozróżnienie, które chroni zarówno godność osoby ludzkiej, jak i prawdę chrześcijańskiej nadziei.

Data wpłynięcia: 2025-10-06;

Data uzyskania pozytywnych recenzji: 2025-11-18;

Data przesłania do druku: 2025-12-12.

References

- Binnebesel, J., Formella, Z. and Katolyk, H. (2023) 'The Thanatopedagogical Context of the Multi-dimensionality of Mourning', *Białostockie Studia Prawnicze*, 28(3), pp. 215–258. Available at: <https://doi.org/10.15290/bsp.2023.28.03.10>.
- Bose, E., Anil Kumar, C. and N, M. (2025) 'From Mourning to Manipulation: Navigating the Psychological Terrain of AI Grief Therapy', 2, pp. 34–41.
- Dykasteria Nauki Wiary i Dykasteria ds. Kultury i Edukacji (2025) 'Nota Antiqua et Nova'. Dykasteria Nauki Wiary. Available at: https://www.ekai.pl/wp-content/uploads/2025/04/PL_Nota-Antiqua-et-nova.pdf (Accessed: October 5, 2025).
- Google (2025) 'What is Machine Learning?', *Machine Learning - Foundational courses - Intro to ML* (Accessed: <https://developers.google.com/machine-learning/intro-to-ml/what-is-ml?hl=pl> (Accessed: November 24, 2025)).
- Hewson, H. et al. (2024) 'The impact of continuing bonds following bereavement: A systematic review', *Death Studies*, 48(10), pp. 1001–1014. Available at: <https://doi.org/10.1080/07481187.2023.2223593>.
- Hollanek, T. and Nowaczyk-Basińska, K. (2024) 'Griefbots, Deadbots, Postmortem Avatars: on Responsible Applications of Generative AI in the Digital Afterlife Industry', *Philosophy & Technology*, 37(2), p. 63. Available at: <https://doi.org/10.1007/s13347-024-00744-w>.
- Khushi Jha and Awadhesh Kumar (2024) 'Role of Artificial Intelligence in Detecting Neurological Disorders', *International Research Journal on Advanced Engineering Hub (IRJAEH)*, 2(02), pp. 73–79. Available at: <https://doi.org/10.47392/IRJAEH.2024.0015>.
- Kreft, J., Boguszewicz-Kreft, M. and Cyrek, B. (2024) 'Halucynacje chatbotów a prawda: główne nurty debaty i ich interpretacje', *Roczniki Nauk Społecznych*, 52(1), pp. 165–185. Available at: <https://doi.org/10.18290/rns2024.0009>.

- Kusunose, K. (2025) 'Transforming Echocardiography: The Role of Artificial Intelligence in Enhancing Diagnostic Accuracy and Accessibility', *Internal Medicine*, 64(3), pp. 331–336. Available at: <https://doi.org/10.2169/internalmedicine.4171-24>.
- Mohammed, S. *et al.* (2025) 'The Effects of Data Quality on Machine Learning Performance on Tabular Data', *Information Systems*, 132, p. 102549. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.is.2025.102549>.
- Muzumdar, P. *et al.* (2025) 'The Dead Internet Theory: A Survey on Artificial Interactions and the Future of Social Media', *Asian Journal of Research in Computer Science*, 18(1), pp. 67–73. Available at: <https://doi.org/10.9734/ajrcos/2025/v18i1549>.
- Russell, S.J. and Norvig, P. (2022) *Artificial intelligence: a modern approach*. Fourth edition, global edition. Boston: Pearson (Prentice Hall series in artificial intelligence).

