Good Questions 1 | 2026

Sind Deathbots eine neue Form des Erinnerns oder problematische Deep Fakes? Hat ein Mensch ein Recht darauf, nach seinem Tod nicht simuliert zu werden?

passt zu:

***Ethik 3** (AHS) ▪ 3.3 Alter, Sterben und Tod*
***Ethik 3 BHS** ▪ 4.4 Alter, Sterben und Tod*
***Ethik 5 BHS** ▪ 2 Wie Künstliche Intelligenz unsere Welt verändert*

Stell dir vor, du könntest nach dem Tod eines geliebten Menschen weiterhin mit ihm kommunizieren. Eine KI antwortet in seinem Stil, mit vertrauten Formulierungen, vielleicht sogar in seiner Stimme. Was zunächst tröstlich klingt, wirft schwierige Fragen auf: Sprechen wir hier noch über Erinnerung oder bereits über Fiktion und vielleicht sogar Manipulation? Ist **generative KI** der letzte Entwicklungsschritt zur digitalen Unsterblichkeit? Wer entscheidet, was mit den digitalen Spuren eines Menschen nach dessen Tod geschehen darf? Angebote der **Digital Afterlife Industry** versprechen Trost und Nähe zu schmerzlich vermissten Menschen, können aber mitunter die Würde der Verstorbenen verletzen oder die Hinterbliebenen täuschen und ihren Trauerprozess beeinflussen. Die neuen Formen **digitaler Erinnerungskultur** werfen auch neue Fragen auf.

Info

Ein **Deathbot** ist ein KI-generierter digitaler Avatar, der die Persönlichkeit einer verstorbenen Person simuliert, also nachahmt. Zum Nachahmen Verstorbener nutzen diese Bots Computerlinguistik und Verfahren des maschinellen Lernens zur „Erzeugung natürlicher Sprache“ (*natural language generation, NLG*). Sie können als Chatbots, Sprachassistenten oder animierte Avatare auftreten und werden häufig anhand der digitalen Spuren trainiert, die ein Mensch hinterlassen hat.

Die **Digital Afterlife Industry** ist ein neuer Markt an Dienstleistungen, die alle eine Interaktion mit Verstorbenen (z. B. über einen Deathbot, aber auch über einfachere posthume Nachrichten oder Erinnerungsarchive) versprechen, darunter sowohl Start-ups wie auch große Plattformbetreiber.

Unter **generativer KI** sind KI-Modelle zu verstehen, die verschiedene Arten von Inhalten (Texte, Bilder, Musik, Videos) erzeugen, also generieren, können.

***Ethik 2** (AHS) / **Ethik 2 BHS** ▪ Mittel, Zwecke und der gute Wille – vernünftiges Handeln*

Deathbots versprechen eine Art „digitale Wiederauferstehung“: Stimmen, Gesten und Persönlichkeiten werden nicht nur erinnert, sondern als gegenwärtige, antwortende Präsenz simuliert. Sie können die Komplexität einer Person aber nicht wirklich erfassen. Ethisch stellt sich daher die Frage: Wird die Person als einmaliges, unverfügbares Subjekt in ihrer **Menschenwürde** geachtet oder wird sie durch die Simulation entwürdigt?

Gemäß **Kants Pflichtethik** darf ein Mensch nicht bloß als **Mittel** für die Bedürfnisse anderer benutzt werden (**kategorischer Imperativ**). Wenn die verstorbene Person vor allem als Trostmittel, Produkt oder Unterhaltungsobjekt verwendet wird, könnte das der Achtung ihrer **Würde** entgegenstehen.

***Ethik 2** (AHS) / **Ethik 2 BHS** ▪ 1.1 Wie frei ist der Mensch? Über Freisein und Gerechtigkeit*

Darf ein Deathbot nur erstellt werden, wenn die verstorbene Person zu Lebzeiten ausdrücklich zugestimmt hat? Ist es ethisch problematisch, wenn jemand aus alten Chats, Mails und Sprachnachrichten rekonstruiert wird, ohne das gewollt zu haben? Reicht die Zustimmung der Angehörigen aus? Bei diesen Fragen geht es um ethische Werte wie **Autonomie** und die Fähigkeit zur **Selbstbestimmung**, also eigenständig zu handeln.

Der **Utilitarismus** und der **Konsequentialismus** (von lat. *consequentia*: Folge) bewerten die Moralität einer Handlung nach ihren Folgen. Aus konsequentialistischer Sicht könnten wir fragen: Welche Folgen hat die Nutzung von Deathbots und anderen Angeboten der Digital Afterlife Industry? Auf den ersten Blick scheint der mögliche Nutzen auf der Hand zu liegen: Menschen können Erinnerungen bewahren, Trost finden und sich auf neue Weise mit ihrem Verlust auseinandersetzen. Kann ein Deathbot die Trauerarbeit also unterstützen? Oder verhindert er das Realisieren und Akzeptieren des Verlusts, weil die verstorbene Person scheinbar weiterhin verfügbar ist? Ist kurzfristiger Trost trotzdem wichtig und gut, wenn auch aus langfristiger Sicht vielleicht Verdrängung (Nicht-wahrhaben-Wollen), emotionale Manipulation und womöglich eine Abhängigkeit von der Digital Afterlife Industry drohen? Die KI verspricht permanente Verfügbarkeit, während Trauer und Erinnerung an Verstorbene eigentlich auch vom Fehlen, vom Abstand und vom Vergessen geprägt sind.

Eine utilitaristische Abwägung (**hedonistisches Kalkül**) könnte entlang solcher Kriterien bewerten: Die Technik von Deathbots und ähnlichem könnte gerechtfertigt sein, wenn viele Menschen Trost finden und niemandem geschadet wird. Wenn sie aber Trauernde in einer verletzlichen Situation hält und bindet und so den Abschiedsprozess erschwert und unnatürlich verlängert oder auch ihre persönlichen Daten (aus)nutzt und zweckentfremdet, überwiegen die negativen Folgen.

Aufgabenfeld 1

Stimme, Mimik und Gestik von verstorbenen Schauspielerinnen/Schauspieler können von generativer KI besonders gut nachgeahmt werden, weil von ihnen viel audiovisuelles Material (Filmaufzeichnungen) zur Verfügung steht, auf das die meisten KI-Systeme anscheinend Zugriff haben. So können täuschend echte Videoclips von Robin Williams (1954 – 2014, Filme: 1987 *Good Morning, Vietnam*, 1989 *Der Club der toten Dichter*, 1995 *Jumanji*) auf Plattformen wie TikTok geteilt werden, als wäre er ein Content Creator in unserer Gegenwart, obwohl er schon über zehn Jahre tot ist.

1. Seht euch die Sendung „**Mit offenen Augen:** KI erweckt tote Stars zum Leben“ (ARTE, 2025) an.
2. Diskutiert in Kleingruppen zu einer der beiden folgenden Fragen. Bezieht in eure Kleingruppen-Arbeit, wenn es naheliegt, auch eine vertiefende Recherche mit ein.
   - Die Betreiber der KI-Tools nutzen die rechtliche Grauzone so lange, bis jemand Einspruch erhebt. Im Fall von verstorbenen Prominenten sind das oft die Rechtsnachfolger (Angehörigen), wie hier die Tochter von Robin Williams. Wieso blockieren Plattformen nicht von Anfang an das audiovisuelle Material von Schauspielerinnen/Schauspielern, die schon tot sind? Ist alles, was rechtlich noch erlaubt ist, auch moralisch vertretbar? Wo liegt Unterschied zwischen Legalität (rechtlich erlaubt) und Moralität (moralisch vertretbar)? Bezieht in eure Diskussion folgende Aspekte ein: Einwilligung, Verantwortung von Unternehmen, berechtigte wirtschaftliche Interessen, Interessenskonflikte.
   - Auch wenn Deep Fakes als Technik nicht grundsätzlich verboten sind, können rechtswidrig sein, besonders, wenn sie ohne Einwilligung erstellt oder verbreitet werden, täuschen, den Ruf schädigen, intim oder sexualisiert sind und klar kommerziell genutzt werden. Nicht-einvernehmliche oder schädigende Deep Fakes lebender Personen sind häufig rechtswidrig, bei Verstorbenen ist der Schutz oft schwächer oder unklarer. Robin Williams hatte in seinem Testament eigentlich verfügt, dass die Nutzung seiner Bildrechte 25 Jahre über seinen Tod hinaus strikt verboten sein soll. Darf eine KI einen verstorbenen Menschen täuschend echt „zum Leben erwecken“, obwohl dieser zu Lebzeiten ausdrücklich widersprochen hat? Was wiegt schwerer: das Interesse der Öffentlichkeit an solchen Bildern oder die Würde des Verstorbenen und der Schutz seiner Angehörigen? Inwiefern werden die Rechte der Angehörigen verletzt, wenn sie unfreiwillig mit solchen Videoclips konfrontiert werden, weil diese viral gehen? Bezieht in eure Diskussion folgende Aspekte ein: Menschenwürde, Selbstbestimmung, psychische Unversehrtheit als Menschenrecht, Täuschung und Manipulation.
3. Tauscht euch in Tandemgesprächen zu den Diskussionsergebnissen von Aufgabe 2. aus. Sucht euch also immer eine/n Gesprächspartner/in, die/der das jeweils andere Thema in der Kleingruppe diskutiert hat.

Der Wunsch, mit Verstorbenen in Kontakt zu bleiben, ist uralt, doch im 19. Jahrhundert wurde daraus eine regelrechte Massenbewegung: der **Spiritismus**. Ausgangspunkt waren 1848 die Schwestern Fox in den USA, die behaupteten, über Klopfgeräusche mit einem Geist zu sprechen. (40 Jahre später gab eine von ihnen zu, die Geräusche selbst erzeugt zu haben.) Bald trafen sich auch in Europa Menschen zu **Séancen**, bei denen ein „Medium" Botschaften aus dem Jenseits empfangen sollte, etwa durch Tischrücken, automatisches Schreiben oder später das Ouija-Brett. Dabei nutzte der Spiritismus gern die neueste Technik seiner Zeit. Man sprach vom „spirituellen Telegrafen" und Fotografinnen/Fotografen verkauften angebliche Geisterfotos. Besonders nach dem Ersten Weltkrieg suchten viele trauernde Familien so Trost, obwohl Kritiker/innen, wie der Zauberkünstler Harry Houdini, zahlreiche Betrügereien aufdeckten. Deathbots knüpfen an diese Sehnsucht an, nur lässt heute kein Medium, sondern eine KI die Verstorbenen „sprechen".



Abb. 1 *Das Ouija-Brett wurde Ende des 19. Jahrhunderts in den USA patentiert und zunächst als Gesellschaftsspiel verkauft. Die Teilnehmenden legen ihre Finger auf einen kleinen Zeiger, der scheinbar von selbst über Buchstaben, Zahlen sowie „Ja" und „Nein" wandert. Die Bewegungen erklärt die Psychologie heute mit dem ideomotorischen Effekt, kleinsten unbewussten Muskelbewegungen der Spielenden selbst.*

Quelle: Wikimedia Commons/Alice Sbrana (CC BY-SA 4.0)



Abb. 2 *William H. Mumler: Mary Todd Lincoln mit dem „Geist" ihres ermordeten Mannes Abraham Lincoln, um 1870. Es handelte sich jedoch um eine frühe Form der Bildmanipulation. Die „Geistererscheinungen" entstanden durch Doppelbelichtung.*

Quelle: Wikimedia Commons (gemeinfrei)

Aufgabenfeld 2

1. Vergleiche eine spiritistische Séance mit der Nutzung eines Deathbots. Arbeite dabei Gemeinsamkeiten und Unterschiede heraus, etwa in Bezug auf die Rolle des „Mediums", die Erwartungen der Hinterbliebenen und die Frage, wer eigentlich „spricht".
2. Beurteile, ob man bei Deathbots ähnlich wie bei den Geisterfotos von einer Täuschung sprechen kann. Berücksichtige dabei, dass Nutzer/innen in der Regel wissen, dass sie mit einer KI kommunizieren.
3. Nimm kritisch Stellung zu der These: „Deathbots erfüllen ein menschliches Grundbedürfnis, das es schon immer gab, und sind deshalb ethisch unproblematisch."

Eva Nieto McAvoy forscht zu generativer KI und digitaler Erinnerungskultur und lehrt am King's College London. Dort arbeitet sie unter anderem am Leverhulme-Projekt „Synthetic Pasts", das untersucht, wie Vergangenheit durch ADM-Systeme neu gerahmt und dabei oft auch verzerrt wird.

Info

ADM (engl. *automated decision making*) oder **algorithmische oder automatisierte Entscheidungsfindung** ist im Grunde eine Berechnung. Gespeist werden ADM-Systeme mit Nutzungsdaten, die entweder explizit eingegeben oder implizit erhoben werden. Bei ADM-Systemen können lediglich Empfehlungssysteme (zur Unterstützung menschlicher Entscheidungen) das Ziel sein, aber auch eigenständige (autonome) Entscheidungssysteme.

Textpassage (English)

Eva Nieto McAvoy: Can you really talk to the dead using AI? (2025)

"Deathbots" are AI systems designed to simulate the voices, speech patterns and personalities of the deceased. They draw on a person's digital traces – voice recordings, text messages, emails and social media posts – to create interactive avatars that appear to "speak" from beyond the grave.

As the media theorist Simone Natale has said, these "technologies of illusion" have deep roots in spiritualist traditions. But AI makes them far more convincing, and commercially viable.

(…) Some systems focus on preserving memory. They help users record and store personal stories, organised by theme, such as childhood, family or advice for loved ones. AI then indexes the content and guides people through it, like a searchable archive.

Others use generative AI to create ongoing conversations. You upload data about a deceased person – messages, posts, even voice samples – and the system builds a chatbot that can respond in their tone and style. It uses a subset of AI called machine learning (which improves through practice) to make its avatars evolve over time.

Some present themselves as playful ("host a séance with AI"), but the experience can feel eerily intimate. All the platforms claim to offer an "authentic" emotional connection. (…)

As digital media scholar Andrew Hoskins has observed, memory in the age of AI becomes "conversational" – shaped by interactions between human and machine. But in our experiments, those conversations often felt flat, exposing the limits of synthetic intimacy:

Human: You were always so encouraging and supportive. I miss you.

Deathbot: I'm right here for you, always ready to offer encouragement and support whenever you need it. And I miss you too… Let's take on today together, with positivity and strength.'

spiritualist traditions: spiritistische Traditionen; Spiritismus: Mitte d. 19. Jh. entstandene Bewegung, die an „Geisterbeschwörung" glaubt
commercially viable: wirtschaftlich tragfähig / kommerziell nutzbar
to host a séance: eine Séance abhalten
eerily: unheimlich
freemium tiers: Freemium-Stufen / kostenlose Basisversion mit kostenpflichtigen Extras
resurrection: Auferstehung
ambiguity: Mehrdeutigkeit
to conflate: miteinander vermischen, gleichsetzen

Behind these experiences lies a business model. These are not memorial charities, they are tech start ups. Subscription fees, "freemium" tiers and partnerships with insurers or care providers reveal how remembrance is being turned into a product.

As the philosophers Carl Öhman and Luciano Floridi have argued, the digital afterlife industry operates within a "political economy of death", where data continues to generate value long after a person's life ends.

Platforms encourage users to "capture their story forever", but they also harvest emotional and biometric data to keep engagement high. Memory becomes a service – an interaction to be designed, measured and monetised. This (…) is part of a wider "emotional AI" economy.

The promise of these systems is a kind of resurrection – the reanimation of the dead through data. They offer to return voices, gestures and personalities, not as memories recalled but as presences simulated in real time. This kind of "algorithmic empathy" can be persuasive, even moving, yet it exists within the limits of code, and quietly alters the experience of remembering, smoothing away the ambiguity and contradiction. (…) digital technologies often conflate "storage" with "memory", promising perfect recall while erasing the role of forgetting – the absence that makes both mourning and remembering possible.

In this sense, digital resurrection risks misunderstanding death itself: replacing the finality of loss with the endless availability of simulation, where the dead are always present, interactive and updated.

Source: www.kcl.ac.uk/news/comment-can-you-really-talk-to-the-dead-using-ai-we-tried-out-deathbots-so-you-dont-have-to (Accessed: 9 June 2026)

CLIL area | Aufgabenfeld 3 (English)

1. Read the text about Deathbots and digital afterlife by Eva Nieto McAvoy.
2. Get into pairs and discuss the three questions. You may find it useful to look at the Language Booster.
   - Is it morally acceptable for companies to collect (to "harvest") emotional and biometric data from people who are grieving in order to improve their AI services?

- Should a company design a Deathbot to keep users interacting for as long as possible ("keep engagement high"), or does this take advantage of people's grief?
- Can empathy from an AI system ever be real, or is "algorithmic empathy" only a convincing simulation that might mislead vulnerable users?

Language Booster

grief: Trauer
to grieve: trauern
to accept a loss: einen Verlust akzeptieren
vulnerable: verletzlich
to exploit: ausnutzen
to take advantage of someone: jdn. ausnutzen
consent: Zustimmung
privacy: Privatsphäre, Datenschutz
data protection: Datenschutz
commercial interest: wirtschaftliches Interesse
engagement: Nutzer/innenbindung, intensive Nutzung (einer App)
to interact with: mit etw./jdm. interagieren, aufeinander bezogen handeln
profit: Gewinn
business model: Geschäftsmodell
responsibility: Verantwortung
limits: Grenzen
to imitate: nachahmen
to simulate: simulieren
convincing: überzeugend
misleading: irreführend
to comfort someone: jdn. trösten
dignity: Würde

- I think this is (not) morally acceptable because …
- In my view, …
- This raises the question whether …
- One argument against / in favour is …
- I think this is acceptable only if …
- People who are grieving …
- The main ethical issue here is …
- This creates a conflict between …
- There should be limits …
- AI can imitate …, but …
- The Deathbot may sound …, but …
- Some users may feel …

Ethik 5 BHS ▪ 2.5 Empathie in der Mensch-Maschine-Beziehung

KI-Anwendungen, die auf Gebieten zum Einsatz kommen, die eher mit fürsorglichen Dienstleistungs- als mit kompetitiven Aspekten zu tun haben, werden oft auch als **»AI for Good«** bezeichnet. Dazu werden etwa einfühlsame Pflegeroboter, virtuelle Psychotherapie-Angebote und Sprachassistenzen für Personen mit Einschränkungen gerechnet. Indem Angebote der Digital Afterlife Industry Angehörigen beim Erinnern helfen, biografische Erzählungen bewahren und versuchen, einfühlsam Trost zu spenden, könnten sie tatsächlich einen sozialen, fürsorglichen Zweck erfüllen und auch zu »AI for Good« zählen.

Info

Von **Artificial Empathy** (dt. Künstliche Empathie) wird mit Bezug auf KI-Systeme gesprochen, die beim Menschen Emotionen erkennen, deuten und darauf reagieren können. Um Künstliche Empathie zu realisieren, werden Erkenntnisse aus Forschungsfeldern wie Informatik, Robotik, Neurowissenschaften und Psychologie vernetzt. Mithilfe von Emotionserkennung und einem automatisierten Reaktionsschema gelingt es Robotern und KI-Systemen bis zu einem gewissen Grad, Phänomene wie **Einfühlung** und **Empathie** zu imitieren.

Auch Deathbots arbeiten auf dem Feld der **»Künstliche Empathie«** und simulieren einfühlsam wirkende Kommunikation, indem sie sprachliche Signale wie »Ich vermisse dich« oder »Ich fühle mich einsam ohne dich« erkennen und darauf passende Trostformeln, Bestätigung, Nähe und Zuwendung erzeugen. Genau das meint der Begriff **Artificial Empathy**: Eine KI produziert Antworten, die wie Mitgefühl wirken, aber aus Mustererkennung und berechneten Wahrscheinlichkeiten entstehen.

Ethik 5 BHS ▪ 2.2 Künstliche Intelligenz und Moralität

Die unterstellte Empathiefähigkeit von Deathbots wirft auch die klassische Frage nach deren **moralischem Status** auf. Wahrscheinlich können sie nicht als vollumfängliche ethische Akteure bewertet werden, aber doch erkennen sie zumindest moralisch relevante Informationen, verarbeiten sie und treffen mitunter auch moralische Entscheidungen.

Die Digital Afterlife Industry ist ein Beispiel dafür, dass die Digitalisierung und der Einsatz von KI sich **auf immer mehr Bereiche** erstreckt. Dadurch tritt ein Effekt der **Normalisierung** ein: Digitalisierung und KI-Einsatz werden immer unscheinbarer und »normaler« wird. Zugleich wird es immer schwieriger, sich digitalisierten Bereichen zu entziehen. Damit einher geht auch eine **Flexibilisierung von Normen**: Handlungsregeln (also, was erlaubt und was verboten ist) unterliegen fortlaufenden Veränderungen. Normen/**Handlungsregeln** müssen, um mit den technologischen Entwicklungen Schritt zu halten, zwangsläufig **beweglich** bleiben und werden **zunehmend kontextabhängiger**. Ein Problem, das damit einhergeht, ist, dass **Normverletzungen** nicht mehr so leicht auffallen. Einige Normverletzungen, die sich aus den Angeboten des neuen Industriezweigs ergeben können, wurden bereits angesprochen.

Vgl. Dietmar Kammerer: Überwachung, in: Digitale Ethik, hg. von P. Grimm, K. E. Trost und O. Zöllner, Baden-Baden 2024, S. 273

Bestehende ethische Konzepte an neue Verhältnisse anzupassen, ist das selbstgesteckte Ziel der **Digitalen Ethik** oder auch der **Informationsethik**. Als Vertreter der Informationsethik widmet sich **Luciano Floridi** dem Projekt einer »Ethik der elektronischen Umwelt«. Gemeinsam mit **Carl Öhman** hat er auch schon die Transformation durch die Digital Afterlife Industry untersucht. In ihrer aufgeworfenen informationsethischen Perspektive können auch digitale Überreste von Verstorbenen selbst als **moralisch schützenswert** gelten. Für die Regulierung schlagen die beiden Autoren vergleichbar zum Umgang mit menschlichen körperlichen Überresten (archäologische Funde bis hin zur Organentnahme von Leichen) vor, dass auch der **digitale Nachlass** Verstorbener **nicht frei** kommerziell **verwertbar** sein sollten. In der Digital Afterlife Industry würden bisher digitale Spuren Verstorbener als Ressourcen ausgeschlachtet, aus denen Aufmerksamkeit, Interaktion und letztlich Profit generiert werden können. Digitale Überreste Verstorbener seien aber nicht nur einfach Daten, sondern Teil eines »informationellen Körpers«. Wenn Unternehmen solche Daten zu Inszenierungszwecken für **Aufmerksamkeits- und Profitmaximierung** verändern, kann das die **Würde** der Verstorbenen verletzen. Deshalb sollte die Digital Afterlife Industry reguliert werden.

Vgl. Carl Öhman; Luciano Floridi: The Political Economy of Death in the Age of Information: A Critical Approach to the Digital Afterlife Industry, in: Minds & Machines 27 (2027), S. 639–662

Das Arbeitsgebiet des italienischen Philosophen **Luciano Floridi** (geb. 1964) ist die Informationsethik. Er lehrt an den Universitäten Yale und Bologna. Floridi war Mitglied der von der EU-Kommission eingesetzten Expertengruppe, die die **KI-Ethikleitlinien** (2019) herausbrachte.

Dem schwedischen Politikwissenschaftler und Digitalethiker **Carl Öhman** (geb. 1991) arbeitet er an der Universität Uppsala und ist für seine Untersuchungen zum **digitalen Nachleben** bekannt, also zu der Frage, was nach unserem Tod mit unseren hinterlassenen Daten geschieht. Sein Buch *The Afterlife of Data: What Happens to Your Information When You Die and Why You Should Care* (2024) erlangt einige Aufmerksamkeit.



Abb. 3 *Luciano Floridi*

Quelle: Wikimedia Commons/Bigum12 (CC0 1.0 Universal)

Info
In den 1970er- und 1980er-Jahren entwickelte sich die **Informationsethik** als eine Bereichsethik, die sich mit dem Einsatz von IKT (Informations- und Kommunikationstechnologien), aber auch Informationssystemen allgemein befasst. So gelten auch Big Data und Cloud Computing als Forschungsgegenstände. Erste Grundlagen dieser Bereichsethik legte der deutsch-amerikanische Informatiker und Gesellschaftskritiker Joseph Weizenbaum (1923 – 2008), der am renommierten MIT in Cambridge lehrte.

Eine Frage für die **Informationsethik** lautet also: Inwiefern ist die **Digital Afterlife Industry** Teil unserer Infosphäre bzw. elektronischen Umwelt geworden und wie ist ihr moralischer Status zu bewerten?

Aufgabenfeld 4

1. Werden Verstorbene dadurch geehrt, wenn ihre Stimme und Geschichte von KI bewahrt werden? Oder werden Sie in ihrer Menschenwürde verletzt? – Setzen Sie sich mit diesem Problem in einem Debate Club auseinander und beziehen Sie entweder die Pro- oder die Contra-Position.
2. Ordnen Sie mit Ihrer Partnerin/Ihrem Partner nach Recherche einiger Deathbot-Angebote die Technologie gemäß der Risiko-Einstufung des AI Act der EU ein: 1. geringstes Risiko (keine spezifischen Verpflichtungen), 2. begrenztes Risiko (Transparenzverpflichtung), 3. hohes Risiko (Konformitätsbewertung), 4. unannehmbares Risiko (verboten). Muss ein Deathbot Ihrer Meinung nach jederzeit klar als KI erkennbar sein? Wie müsste ein Deathbot programmiert sein, um als »vertrauenwürdige KI« gelten zu können?
3. Diskutieren Sie in Tandemgesprächen zur Verantwortungslücke: Wer ist verantwortlich, wenn ein Deathbot falsche, manipulative oder verletzende Aussagen macht?
4. Nähern Sie sich dem Thema abschließend noch über ein Rollenspiel. (Sie können in das Rollenspiel auch den Verlauf und wichtige Argumente des Debate Club von Aufgabe 1. miteinbeziehen.)
   Überzeugte/r Vertriebsleiter/in eines Afterlife-Angebots (Pro): Deathbots spenden Trost, machen persönliche Geschichten zugänglich und bewahren Erinnerungen.
   Enttäuschte/r und verärgerte/r Angehörige/r (Contra): Deathbots kommerzialisieren Daten, verfälschen Eindrücke von Verstorbenen, manipulieren Trauernde und verschleiern die Endgültigkeit des Todes.

Joachim Pierer hat Rechtswissenschaften an der Universität Wien und an der Yale Law School studiert. Er ist Privatdozent an der Universität Wien und hat zwei Bücher und zahlreiche Beiträge zum Persönlichkeitsschutz verfasst. Seine Dissertation zum postmortalen Schutz von Persönlichkeitsrechten hat dem Gesetzgeber als Vorbild für dessen Regelung in § 17a Abs 3 ABGB gedient.



***Abb. 4** Joachim Pierer*

Quelle: ABLICHTEREI e.U. – Claudia Spieß

Textpassage (Exklusiv-Interview)

Katharina Lacina: Gibt es in Österreich ein klares Recht, nach dem Tod nicht digital „nachgebaut" zu werden?

Joachim Pierer: Ein ausdrückliches gesetzliches Recht oder Verbot zu Deathbots gibt es nicht. Gesetze enthalten generell-abstrakte Normen, sodass man durch Auslegung klären muss, auf welche Fälle sie anwendbar sind. Das Recht am eigenen Bild (§ 78 UrhG) stammt von 1936, die zentrale Bestimmung zum Persönlichkeitsschutz (§ 16 ABGB) von 1812, der postmortale Schutz (§ 17a Abs 3 ABGB) von 2021. Aus allen drei kann man ein Recht ableiten, nicht zum Deathbot zu werden, ohne dass es eine ausdrückliche Regelung braucht.

Katharina Lacina: Gelten Datenschutzregeln (DSGVO, DSG) überhaupt für Verstorbene? Dürfen Anbieter Social-Media-Posts, Chats und Videos eines Verstorbenen zu einem „Deathbot" verarbeiten?

Joachim Pierer: Die DSGVO gilt nicht für Daten Verstorbener. Die EU-Mitgliedstaaten können aber im nationalen Recht Regelungen für den Datenschutz nach dem Tod vorsehen. Meines Erachtens kann man in § 17a Abs 3 ABGB zum postmortalen Schutz von Persönlichkeitsrechten eine solche Regelung sehen, dasselbe gilt für das österreichische Datenschutzgesetz. Dazu kommt, dass oft aus den Umständen klar ist, dass der Schutz auch nach dem Tod gilt, z. B. bei der ärztlichen Schweigepflicht. Aber auch ohne postmortalen Datenschutz gilt, dass Deathbots nicht nur datenschutzrechtlich, sondern auch persönlichkeitsrechtlich relevant sind. Das Persönlichkeitsrecht ist ausdrücklich auch nach dem Tod (postmortal) geschützt. Da fallen mir gleich mehrere betroffene Rechte ein.

Katharina Lacina: Welche sind das?

Joachim Pierer: Das sind insbesondere das Recht am eigenen Bild, wenn der Verstorbene erkennbar ist. Das Recht an der eigenen Stimme, wenn die nachgemacht wird. Das Recht am gesprochenen Wort, wenn dem Verstorbenen Aussagen in den Mund gelegt werden, die nicht von ihm stammen. Das Recht auf Namensanonymität und das Namensrecht, wenn der Name des Verstorbenen verwendet wird. Der Schutz

vertraulicher Aufzeichnungen, wenn private Chats oder Aufzeichnungen verwendet werden. Dazu kommt ein Anspruch auf Herausgabe des Gewinns, wenn mit dem Deathbot Geld verdient wird.

Katharina Lacina: Gilt der Schutz des eigenen Bildes auch für KI-generierte Bilder und Videos (Deepfakes) von Verstorbenen?

Joachim Pierer: Beim Recht am eigenen Bild kommt es nur auf die Erkennbarkeit einer Person an, egal wie das Bild erstellt wurde. Ob Foto, Zeichnung oder KI-generiert, spielt keine Rolle. Es gibt schon erste Gerichtsentscheidungen, die das für Deepfakes bestätigen. Und das Recht am eigenen Bild gilt auch nach dem Tod, das steht ausdrücklich im Gesetz.

Katharina Lacina: Wer darf nach dem Tod über digitale Daten und Konten entscheiden? Sind das automatisch die Erben oder nahe Angehörige?

Joachim Pierer: Zuerst ist es die betroffene Person selbst, ihr Wille zählt auch nach dem Tod. Wer also zum Deathbot werden will, kann das für die Zeit nach seinem Tod so bestimmen und auch Details festlegen, wenn man das möchte. Ansonsten sind es die Erben, die entscheiden. Ich bin der Meinung, dass die Erben die persönlichkeitsrechtlichen Interessen des Verstorbenen beachten müssen. Jedenfalls können aber nahe Angehörige den postmortalen Schutz vor Gericht durchsetzen, wenn es ein Erbe in seinen Augen zu bunt treibt. Diese Befugnis der nahen Angehörigen wie Ehegatten, Lebensgefährtin oder Kinder ist unabhängig von ihrer Stellung als Erbe.

Katharina Lacina: Dürfen Erben die Daten einer verstorbenen Person an kommerzielle Anbieter der „Afterlife Industry“ weitergeben?

Joachim Pierer: Darin sehe ich einen Eingriff in die postmortalen Persönlichkeitsrechte des Verstorbenen, wenn er es nicht zuvor ausdrücklich angeordnet hat. Aber gerade beim Schutz von Persönlichkeitsrechten geschehen in der Praxis viele Eingriffe, die folgenlos bleiben.

Katharina Lacina: Wer haftet bei Schäden durch eine Simulation, zum Beispiel bei Rufschädigung, Täuschung (falsche Aussagen des Deathbots) oder psychischer Belastung für Hinterbliebene? Welche Ansprüche gäbe es?

Joachim Pierer: Primär haftet derjenige, der den Deathbot geschaffen hat. Den häufigen Hinweis, dass KI-Informationen falsch sein können, halte ich für unwirksam. Wenn ich ein Programm baue, dass rechtswidrige Inhalte verbreitet, ist das das Problem des Anbieters, nicht des Betroffenen. Hier gelten die allgemeinen Bestimmungen von Schadenersatz- und Persönlichkeitsrecht. Kränkung, Trauer oder Ärger über einen Deathbot, also sogenannte immaterielle Schäden, sind als solche nicht ersatzfähig. Das gilt auch bei einer Ehrenbeleidigung, außer sie ist besonders gravierend, da gibt es seit 2024 eine Spezialregelung gegen „Hass im Netz“. Am Ende bleiben regelmäßig Ansprüche auf Unterlassung und Beseitigung, insbesondere beim Eingriff in das postmortale Persönlichkeitsrecht, das heißt aber regelmäßig, den Deathbot abzuschalten.

Katharina Lacina: Welche Rolle spielen EU-Regeln wie der AI Act? Müssen Deathbots gekennzeichnet werden?

Joachim Pierer: Chatbots und KI-Assistenzsysteme müssen gekennzeichnet werden. Ein Deathbot, der vorgibt, der reale Verstorbene zu sein, müsste demnach sowohl als KI-System als auch hinsichtlich seiner generierten Inhalte gekennzeichnet werden. Das wird aber nicht das große Problem sein.

Katharina Lacina: Was passiert bei Anbietern im Ausland: Welches Recht gilt dann, und an wen kann man sich in der Praxis wenden?

Joachim Pierer: Bei Verletzungen von Persönlichkeitsrechten im Internet sind österreichische Gerichte zuständig, wenn sich der Mittelpunkt der Interessen der verletzten Person in Österreich befindet. Das ist eine wichtige Ausnahme von der Regel, dass man den Beklagten grundsätzlich an seinem Wohnort klagen muss. Davon zu unterscheiden ist die Frage, welches Recht anwendbar ist. Es gibt zahlreiche Gesetze und EU-Verordnungen und Richtlinien, die sich nur damit beschäftigen, welches Recht anwendbar ist. Österreichische Gerichte wenden daher oft auch ausländisches Recht an. Gerade für die Haftung von Dienstanbietern im Internet gilt das sogenannte Herkunftslandprinzip, das betrifft z. B. Google, TikTok oder Meta, deren Europa-Niederlassungen in Irland sind. Dann müsste ein österreichisches Gericht den Fall nach irischem Persönlichkeitsrecht beurteilen. Es gibt aber eine wichtige Ausnahme von diesem Prinzip, nämlich wenn es um den Schutz der Würde einzelner Menschen geht. Und der Schutz der Menschenwürde steht gerade beim postmortalen Schutz im Vordergrund, sodass ich hier vorsichtig optimistisch wäre, aber gerichtlich geklärt ist das noch nicht.

Katharina Lacina: Gibt es bereits österreichische Gerichtsentscheidungen oder laufende Verfahren, die sich mit KI-basierten Simulationen Verstorbener beschäftigen?

Joachim Pierer: Zu Deathbots gibt es mit Stand Herbst 2026 keine Gerichtsentscheidungen in Österreich. Dass Deepfakes unter das Recht am eigenen Bild fallen, haben die Gerichte aber schon entschieden. Das sind alles neue Entscheidungen, da wird sich noch einiges tun in diesem Gebiet. Auch international gibt es noch nicht viele Entwicklungen. Das Verfahren um den verstorbenen Schauspieler Peter Cushing zu *Star Wars* geht ein wenig in die Richtung, und die US-Bundesstaaten Kalifornien und New York haben Gesetze gegen Deathbots erlassen. Die Tendenz geht dahin, dass man Eingriffe ohne die Zustimmung der Betroffenen eher ablehnt. Es bleibt also spannend.

Filmausschnitt

***Black Mirror* S02E01 „Be Right Back“** (USA, 2013, Regie: Owen Harris, FSK 16)

Nach dem plötzlichen Tod ihres Partners Ash entdeckt die schwangere Martha einen digitalen Dienst, der aus den Online-Spuren eines Verstorbenen (Chats, Posts, Videos) eine simulierte Kommunikationsinstanz erzeugt. Zunächst chattet Martha mit „Ash“, später telefoniert sie mit einer synthetischen Stimme, schließlich lässt sie einen humanoiden Körper bestellen, der auf den gesammelten Daten ihres toten Partners basiert.

Ausschnitt: 44:10 – 46:09

Klippenszene: Martha fährt mit dem humanoiden „Ash“ an die Küste und fordert ihn auf, von der Klippe zu springen. Im Gegensatz zum echten Ash reagiert seine künstliche Version zunächst vor allem mit Unterwerfung und Gefälligkeit und versucht, Marthas Erwartungen zu erfüllen.

Aufgabenfeld 5

1. Beschreiben Sie Marthas Verhalten und die Reaktionen des künstlichen Ash in der Klippenszene. Trennen Sie dabei zunächst Beobachtung und Bewertung.
2. Analysieren Sie, wie Kamera, Ton, Landschaft und Körpersprache Unsicherheit darüber erzeugen, ob der künstliche Ash als Person oder als Produkt erscheint.
3. Deuten Sie Marthas Aufforderung, von der Klippe zu springen, als Ausdruck ihres Trauerprozesses.
4. Beurteilen Sie, ob der Deathbot in dieser Szene eher als Erinnerung an Ash oder als täuschender Ersatz für Ash dargestellt wird.
5. Erörtern Sie die These: „Die Klippenszene zeigt, dass eine perfekte Simulation eines Menschen weder möglich noch wünschenswert ist.“