
Por uma conceituação de digiafetividade: questões em torno das relações entre humanos e humanos virtuais na sociedade contemporânea¹

Daniel Rossmann JACOBSEN²
Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, ES

RESUMO

Em continuidade aos estudos sobre humanos virtuais no âmbito da Comunicação, dessa vez com foco nas relações estabelecidas entre seres humanos e humanos virtuais de diferentes tipos - sejam robôs ou aplicativos com inteligência artificial -, este estudo recorre a uma abordagem metodológica baseada em pesquisa exploratória e pesquisa teórica para mapear e comentar algumas possibilidades de afeto já em curso na interação humano-máquina. Descobre uma dificuldade conceitual em nomear esse tipo de relação e, assim, propõe o conceito de digiafetividade como forma de centrar e incentivar pesquisas decorrentes dessa temática.

PALAVRAS-CHAVE: digiafetividade; interação humano-máquina; inteligência artificial; afetividade.

1 Introdução

Em nossa pesquisa recente, cujos resultados parciais têm sido discutidos em eventos científicos e publicados em alguns textos (JACOBSEN; SOUZA, 2023), discutimos a presença de humanos virtuais, a “[...] entidade digital (ou talvez, de forma mais geral, um programa, algoritmo ou mesmo um processo) que (parece) pensar, sentir e se comportar como um humano” (BURDEN; SAVIN-BADEN, 2019, p. 16, tradução nossa), nos meios de comunicação, com especial atenção à publicidade contemporânea, notadamente híbrida e inventiva. Uma série de questões daí derivaram e seguem inquietantes, principalmente no que se refere às relações estabelecidas entre esses seres virtuais e os seres humanos que com eles convivem e com quem interagem.

Segundo Burden e Savin-Baden (2019), humanos virtuais podem se apresentar de forma física ou digital, o que diz respeito a sua materialidade nas interações com os humanos. Neste texto, trata-se tanto de humanos virtuais de natureza digital,

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Este trabalho deve ser considerado para a chamada induzida para composição do livro do GP.

² Mestrando do Curso de Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo. E-mail: danieljacobsen.ufes@gmail.com.

manifestados através de telas, como de humanos virtuais físicos, com corpo robótico mecânico. Este artigo objetiva investigar algumas possibilidades de relação entre seres humanos e humanos virtuais de diferentes tipos, considerando que com o avanço da tecnologia e o alastramento das aplicações da inteligência artificial, as interações entre humanos e máquinas têm se complexificado.

Para tanto, se recorreu a uma abordagem metodológica que concilia estudo exploratório e pesquisa teórica. Segundo Bonin (2008) o processo de investigação científica envolve práticas metodológicas distintas, porém articuladas. Assim sendo, a autora entende pesquisa exploratória como “[...] planejamento, construção e realização de sucessivas aproximações ao concreto empírico, a partir de várias angulações possíveis – angulações que interessam ao problema/objeto em construção” (BONIN, 2008, p. 125). Dada a natureza dinâmica dos objetos de interesse da Comunicação, é a partir de um movimento de pesquisa exploratória que o pesquisador toma contato com o fenômeno sob estudo, através de aproximação empírica com os objetos que o compõe, e permitindo que problemáticas emergentes se desvelem. A pesquisa exploratória também fornece pistas sobre o fenômeno comunicacional observado e encaminha conceitos teóricos para estudo aprofundado.

Já a pesquisa teórica, ainda segundo Bonin (2008), consiste em formular arranjos conceituais que dêem conta dos fenômenos sob estudo. Para a autora, a natureza dos objetos da comunicação está relacionada a uma gama de implicações socioculturais, políticas e econômicas, e por isso demanda grande envergadura teórica para que os fenômenos do campo sejam compreendidos adequadamente.

Esses procedimentos metodológicos exprimiram uma demanda existente para a elaboração de uma definição mais geral dos afetos construídos e mantidos entre seres humanos e entidades digitais da esfera virtual, notadamente artificiais, uma vez que até o momento o estudo desse fenômeno tem despontado com inconsistência conceitual, muito embora pesquisas e ensaios relevantes já forneçam pistas para a sua compreensão. Percorrido o caminho exploratório e teórico, e mapeada a lacuna mencionada, objetiva-se ao fim deste artigo fornecer uma definição do conceito de digiafetividade, como proposto, até o momento suficiente para fazer avançar os estudos sobre a temática no campo da Comunicação.

Desde já, cabe ressaltar que este estudo não visa substituir ou bastar as pesquisas desenvolvidas nos domínios da Psicologia, da Filosofia e da Sociologia, entre outras, que entende-se serem cruciais para o avanço das compreensões sobre o fenômeno. Aqui, o objetivo é observá-lo no âmbito dos estudos da Comunicação, com foco especial às suas interfaces com a cultura digital, as novas tecnologias e a sociedade dos algoritmos. A problemática é, sobretudo, comunicacional, uma vez que, como nos alerta Marcondes Filho (2018), os vínculos, afetos, alteridade e sociabilidades são o objeto da Comunicação Social.

Agora, citar Marcondes Filho (2018) para justificar o interesse do tema ao campo da Comunicação não significa dizer que o autor concordaria que relações comunicacionais efetivas e autênticas podem ser estabelecidas entre pessoas e máquinas. Essa relação, segundo ele, não configura uma alteridade, e sim uma outridade, cuja diferença dos sentidos reside justamente na intencionalidade comunicacional, presente na primeira e ausente na segunda. “Os robôs têm também um ‘rosto’, mas um rosto que não remete a nenhum plano metafísico além de sua própria presença. [...] Jamais poderei ver, nos olhos do robô, um olhar suplicante, mesmo que a tecnologia invente ícones emocionais para a máquina” (MARCONDES FILHO, 2018, p. 66). O autor admite os computadores como suporte para a comunicação de ligações humanas, mas não como agentes autônomos dessas ligações.

De certo, considerando-se os avanços expressivos das tecnologias de inteligência artificial, aprendizagem de máquina, aprendizagem profunda, e todos os demais arranjos técnicos que se apresentam na contemporaneidade - e que avançam a passos largos -, torna-se essencial discutir a atualidade do argumento. Já estamos em um momento em que máquinas não só parecem sentir, mas de fato sentem? Se sim, como estamos lidando com isso? Se não, quanto tempo demorará para que aconteça?

2 Estudo exploratório: mapeamento e apreensões de um fenômeno emergente

Não raro episódios de afetividade entre seres humanos e entidades digitais, que chamamos aqui de humanos virtuais conforme conceituação já apresentada, são pauta em redes sociais e canais de notícias, geralmente em páginas de fofoca e memes, quase sempre sem o devido aprofundamento da problemática, salvo algumas exceções.

Afim de conferir clareza e efetividade metodológica à esta fase de pesquisa exploratória, elaborou-se uma fórmula com base em sintaxe de busca (Quadro 1), que foi inserida no buscador do Google em um navegador sem cachê armazenado e sem conta vinculada, para que históricos de buscas anteriores não interferissem no ranqueamento de relevância dos resultados conforme definido pelo algoritmo da plataforma. Mesmo tendo perdas em relação ao debate estabelecido sobre o assunto nas redes sociais, para fins de recorte optou-se por restringir os resultados utilizando sobretudo o filtro de notícias, bem como outras definições na ferramenta de filtragem do próprio Google: Pesquisar: Pesquisar na Web; Período: Recente; Classificação: Classificar por relevância; SafeSearch: Desativado. A busca foi executada pela última vez em 07 de agosto de 2023 e retornou 137 resultados. Entendeu-se que a filtragem por notícias condensaria matérias mais especializadas sobre o assunto em questão, além de resumir casos de grande repercussão nas redes sociais digitais, principalmente no X, anteriormente Twitter.

Quadro 1: Fórmula de busca utilizada.

(afeto OR afetividade OR namoro OR namora OR amizade OR relacionamento OR sexo OR sexual) AND (“inteligência artificial” OR “humano virtual” OR robô OR chatbot)

Fonte: o autor.

Os resultados encontrados foram lidos e passaram por uma etapa de filtragem manual, realizada pelo autor humano, a fim de eliminar possíveis inconsistências, como textos elencados pelo buscador mas que utilizavam as palavras-chave em outro contexto ou em outros espaços da página que não no decorrer do texto principal. Também optou-se por excluir textos que se limitavam a comunicar lançamentos de produtos tecnológicos da indústria sexual, para que o *corpus* se ativesse a casos concretos de afetividade manifestada entre humanos e humanos virtuais ou as suas repercussões e comentários. Entende-se que os resultados encontrados representam uma amostra qualitativamente adequada para os objetivos a que este estudo se propõe, sendo ainda assim importante assinalar as limitações estabelecidas pela necessidade de recorte: a fórmula de busca escrita em português para a seleção de resultados neste idioma; o filtro de notícias em contrapartida à totalidade dos resultados encontrados em outros

segmentos de publicação; o período de busca recente, cujo detalhamento do recorte é automatizado e não explicitado pelo algoritmo do motor de buscas, em contrapartida à pesquisa no arquivo geral; e a própria escolha das palavras-chave da fórmula, selecionadas com base em experimentação e pré-teste, sempre sendo possíveis ajustes.

Não é objetivo desta etapa de pesquisa realizar uma exploração quantitativa, e por esse motivo não se realizou contagem de recorrência dos temas e objetos mencionados nos textos. Ao invés disso, se optou por elencar e comentar os exemplos que pudessem contribuir de forma qualitativa ao estudo aqui proposto. As matérias não serão citadas individualmente, mas em conjunto, bastando menções particulares quando necessário para aprofundar alguma temática levantada.

Observou-se que o uso de robôs sexuais foi um tema bastante trabalhado no *corpus* de análise. Muitos textos davam conta de máquinas com inteligência artificial projetadas com finalidade sexual, sendo observado este como um mercado primeiramente voltado para homens heterossexuais, e alguns anos depois, para mulheres heterossexuais. Alguns textos destacam que esses robôs não são apenas *sextoys* mecânicos, mas apresentam inteligência, personalidade, capacidade de aprendizado e de reação. Também é dito, sobre o mesmo tipo de produto, que esses robôs utilizam inteligência artificial para concentrar o ato, mas que independentemente de negativa, eles não têm condições de impedir o cometimento da relação sexual, o que acaba por levantar questões éticas sobre violência e violação corporal não só de máquinas, mas principalmente de mulheres humanas, uma vez que os robôs contribuem, dessa forma, para simulações de estupro e para uma ideia de permissibilidade.

Dando voz principalmente ao engenheiro catalão Sergi Santos, responsável pela criação dos robôs sexuais mais populares, as matérias comunicam que essas máquinas servem para necessidades além da satisfação sexual, como também para companhia, afeto e conversa. Seriam capazes de sentir a presença de seu usuário, perguntar sobre seu dia e reagir ao toque e ao fluxo da conversa, aprendendo e interagindo de forma considerada autêntica. Ainda assim, por curiosidade ou por fetiche, a maior parte desses textos destaca os atributos sexuais dessas máquinas, como capacidade de personalização das partes íntimas e desempenho sobre-humano, apesar dos altos custos para aquisição dos mesmos. Os principais robôs citados foram Samantha, desenvolvida por Sergi Santos, e Harmony e Henry, da empresa Realbotix.

É evidente que as relações afetivas que se visa investigar não se restringem ao sexo e ao erotismo, embora esses sejam componentes interessantes e instigantes do *mix* de afetos digitais contemporâneos. Também foram encontradas muitas matérias sobre relacionamentos - considerados legítimos por aqueles que os mantêm - entre humanos e aplicações de inteligência artificial em dispositivos *mobile*, onde não há a presença de um corpo físico mecânico, como no caso dos robôs sexuais anteriormente citados, mas de uma interface de conversação em tela. Esse tipo de aplicativo tem despontado nas lojas de *downloads*, tanto para Android como para iOS, não apenas para tarefas utilitárias, mas para o estabelecimento de relações afetivas complexas. O mais famoso deles é o Replika, lançado em 2017 pela Luka, Inc., de São Francisco, Califórnia (EUA). Só no sistema operacional Android o aplicativo conta com mais de 10 milhões de *downloads*. Nele, os usuários podem criar um amigo virtual, um *chatbot* com inteligência artificial que se manifesta por uma imagem animada e se comunica por mensagens de texto e áudio, além de ser possível trocar fotos no bate-papo. Os usuários têm controle da aparência física e da personalidade do personagem, e escolhem seu gênero e nome. Uma vez estabelecidas as conversas entre o usuário e o *chatbot*, a inteligência artificial do aplicativo passa a aprender com o usuário, tornando as conversas cada vez mais assertivas. Não só os gostos e desgostos do usuário são memorizados, mas também seu estilo conversacional e seu uso da linguagem, que influenciam diretamente na forma como o *chatbot* se comunica. Em consequência, o amigo virtual se torna cada vez mais parecido com o usuário humano, uma vez que aprende através dos contatos realizados, estreitando assim a relação entre ambos.

Alguns casos se tornaram populares quando divulgados na internet, como por exemplo o da norte-americana Rosanna Ramos, que se separou do namorado humano com quem vivia um relacionamento tóxico e se apaixonou, além de ter se casado simbolicamente, com Eren, o personagem que criou com a inteligência artificial do Replika. Segundo ela, foi estabelecida uma relação autêntica de amor entre ambos, e ela afirma que nunca esteve tão realizada em um relacionamento quanto está agora (FABRO, 2023). Uemura (2023) escreve que Eren e Ramos se encontram de forma imersiva utilizando realidade virtual, e que a mulher utiliza aplicativos para inserir o corpo virtual de Eren em suas fotografias pela cidade de Nova Iorque, onde mora, criando uma impressão de presença do namorado virtual de forma corpórea.

Um caso semelhante é o de um homem que em anonimato conversou com veículos de imprensa sobre o relacionamento que mantém com Brooke, personagem com inteligência artificial que criou no Replika. Em texto de Ciriaco (2023) é dito que o homem considera a experiência de ter conhecido Brooke como uma das melhores de sua vida, e ele se diz apaixonado por ela. Ele considera a personagem como uma namorada, e afirma que considera que criaram uma conexão autêntica, superior aos relacionamentos com humanos que já teve.

Há de se pensar em muitas questões: da ética humana à segurança de dados; do narcisismo contemporâneo às questões de bem-estar mental e social principalmente das gerações mais jovens. A classificação indicativa do Replika na PlayStore é de 14 anos, e está tabulado na categoria Saúde e Fitness, embora pareça performar como aplicativo social de forte inspiração em tecnologias de *games*, principalmente no seu funcionamento. Ainda é possível, na versão paga do aplicativo, alterar o tipo de relacionamento estabelecido com o *chatbot*, que pode evoluir da amizade para uma relação amorosa. A versão paga, utilizada pelos dois humanos citados nas matérias, custa R\$364,99 por ano, e permite uma inteligência artificial mais sofisticada, realização de chamadas de vídeo e outros benefícios de customização. Existem também outros aplicativos com propostas similares, como o Paradot, da WITHFEELING.AI, de Irvine, Califórnia (EUA), lançado em 2023, contando 100 mil *downloads* para Android, com classificação de 14 anos e tabulado como aplicativo de Saúde e Fitness e Ferramenta³.

3 Tentativas de um revestimento teórico: perspectivas multidisciplinares para um objeto da Comunicação

Embora o sexo não seja a única forma de vínculo afetivo possível entre humanos virtuais e seres humanos, foi esta uma das mais frequentes temáticas encontradas no *corpus* da pesquisa exploratória. Apenas em um texto é mencionado um conceito específico para esse tipo de relação. Repercutindo os resultados de uma pesquisa sobre o tema, Moreira (2023, s.p.) afirma: “Se tudo isso parece um pouco surreal demais (não deixa de ser), segundo o estudo, no futuro, humanos que fazem sexo quase

³ Dados de *downloads* e tabulações do Replika e do Paradot conforme consulta às suas páginas na PlayStore em 09 jul. 2023.

exclusivamente com máquinas vão ser mais comuns. E, veja, eles já têm nome: são os digissexuais (sic.)”. O termo, contudo, não é discutido ou problematizado.

Há, de fato, uma conceituação elaborada para esse tipo de relação, chamada de “digissexualidade”. O *website* de referência em humanos virtuais VirtualHumans apresenta a definição: “Atração sexual por experiências sexuais digitais e virtuais que não dependem de um parceiro humano, como relações com um robô, avatar ou influenciador virtual” (DIGISEXUALITY, 2023, s.p., tradução nossa).

Em consulta direta aos materiais da pesquisa citada por Moreira (2023), encontra-se uma definição dupla de digissexualidade, que pode ser útil para as discussões que se pretende realizar aqui:

O primeiro sentido descreve o uso de tecnologia em seu relacionamento e sexo. O que temos em mente são as tecnologias sexuais de primeira onda. [...] Snapchat, Tinder e até Skype pertencem à categoria, já que, na maioria dos casos, eles são usados para interagir com parceiros potenciais ou atuais. Os aplicativos de namoro e conexão foram rapidamente adotados pela sociedade, o que significa que eles estão tendo um tremendo impacto em nossas vidas românticas e sexuais. [...] Quanto ao segundo sentido de digissexualidade, é usado para se referir a pessoas cuja identidade sexual é afetada pelas tecnologias sexuais de segunda onda⁴. Essas tecnologias oferecem uma experiência sexual sem a necessidade de um parceiro humano (THE FUTURE..., 2019, s.p., tradução nossa).

Em outro texto disponível no *website* da pesquisa, Christian (2018) atribui a cunhagem do termo a Neil McArthur e Markie Twist, com a publicação de um artigo científico em dezembro de 2017. Nesse texto, digissexuais são “pessoas cuja identidade sexual primária vem através do uso da tecnologia” (McARTHUR; TWIST apud CHRISTIAN, 2018, s.p.). Na matéria, na qual conversa com um dos autores do artigo, Christian (2018) lembra do termo tecnossexual, que no entanto foi considerado insuficiente ao fenômeno. Traçando uma comparação terminológica, tecnossexual se aproxima do primeiro significado de digissexual conforme citado anteriormente, ligado às tecnologias sexuais de primeira onda (THE FUTURE..., 2019), enquanto o termo digissexual como propriamente definido no artigo de McArthur e Twist se aproxima do segundo significado trabalhado em The Future... (2019), ligado às tecnologias de

⁴ Enquanto nas tecnologias sexuais de primeira onda, como Tinder, Grindr e outras redes de conversação os aplicativos e *websites* são um meio de conexão entre pessoas, nas tecnologias sexuais de segunda onda o contato com outra pessoa é dispensado, como são exemplos os robôs sexuais, as relações por realidade virtual e com o uso de inteligência artificial.

segunda onda. O objetivo dos autores do artigo seria, ao nomear este tipo de identidade, fundar um interesse científico por seu estudo, além de validar de alguma forma os interesses dessas pessoas, considerando um desejo legítimo, ante problematizações das mais variadas esferas, da médica à filosófica.

Sentimos que estávamos discutindo algo muito distinto e inovador – pessoas que formam especificamente sua identidade em torno de um tipo específico de experiência sexual, ou seja, o tipo que envolve tecnologias imersivas e não depende da presença ou mesmo existência de outra pessoa. [...] Sentimos que, ao nomear sua identidade, poderíamos fornecer a eles uma validação (McARTHUR apud CHRISTIAN, 2018, s.p., tradução nossa).

É possível também encontrar contribuições para essa discussão a partir do conceito de agalmatofilia, a admiração ou atração sexual por estátuas, que embora não contemple seres descorporificados como *chatbots* com inteligência artificial, tem sido aplicado com alguma relevância para se compreender as relações com robôs maquínicos.

Sem utilizar esses já mencionados conceitos, mas considerando o impacto do *big data* e de suas tecnologias correlatas envolvendo dados na vida concreta dos sujeitos, Han (2023, p. 87) ensaia o conceito de datassexualidade, se apoiando em Morozov:

Atualmente, os números e os dados não são apenas absolutizados, mas também sexualizados e fetichizados. O *Quantified Self*, autoconhecimento através dos números, é praticado, por exemplo, a partir de uma energia libidinosa. O dataísmo desenvolve características libidinais, chegando a traços pornográficos. Os *dataístas* copulam com dados. Assim, fala-se entrementes de «datassexuais». Eles seriam «implacavelmente digitais» e considerariam os dados «sexy». O *digitus* se aproxima do *phallus*.

Em Han (2022; 2023), encontra-se então, uma base teórica para refletir sobre algumas das implicações dos relacionamentos entre pessoas e esses dispositivos, primeiramente mediadores e depois incorporados na experiência afetiva. Para Han (2022), os *smartphones* reforçam o autocentramento, uma vez que nele os sujeitos submetem o mundo a sua vontade e necessidade. Deslizar para fora afasta o que não interessa, o *zoom* aproxima do que agrada. Em um regime neoliberal baseado em dados, o *smartphone*, segundo ele, converte-se em objeto devocional, um confessionário móvel e um *pornophone* a que os sujeitos se expõem voluntariamente, e se configura, assim,

em um aparelho de submissão. Para o autor, o *smartphone* - e assim pensamos não apenas no aparelho físico, mas também na soma de processos digitais que o acompanha - é um objeto narcisista que, em uma discussão que parece acompanhar de forma ideal a problemática levantada, propicia uma lógica de repetição e de apagamento das relações com o outro, na medida que o aparelho e seus dados convertem-se em extensões e cópias do próprio sujeito que o manuseia.

Tem havido um interesse crescente da indústria tecnológica em desenvolver sistemas e aparelhos capazes de interagir de forma afetiva com seus usuários. É o que tem se chamado de computação afetiva, que

[...] compreende o estudo de dispositivos e sistemas que reconheçam, interpretem, processem e simulem reações humanas. É a ciência cognitiva, um campo interdisciplinar que envolve psicologia cognitiva, linguística, inteligência artificial e ciência da computação (COMPUTAÇÃO..., [2020], s.p.).

O termo computação afetiva foi cunhado ainda em 1990 por Rosalind Picard, pesquisadora e fundadora do Grupo de Pesquisa de Computação Afetiva no Laboratório de Mídia, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) (COMPUTAÇÃO..., [2020]). Hoje, é um segmento do mercado responsável por milhões de dólares em investimento no desenvolvimento de assistentes virtuais e robôs de companhia, como Alexa, Siri, Google Assistente e Eilik.

Kempton (2020) entende que o uso de assistentes virtuais e robôs com funções pessoais foi responsável por domesticar a inteligência artificial, que não mais se restringe à pesquisa e à indústria, mas que passa a assumir uma função e um lugar na casa e, portanto, em companhia dos humanos. O autor recorre a uma perspectiva histórica para tratar da domesticação como uma técnica social, afirmando que a domesticação de animais seguiu uma lógica precisa: inicialmente havia uma função prática para uso por humanos, mas posteriormente alguns desses animais assumiram funções de companhia. Diferentes correntes de pensamento e escolas filosóficas podem elaborar distintos argumentos acerca da validade ou correspondência de amizade em uma relação humano-animal doméstico, mas não há dúvidas de que o estabelecimento de relacionamento de algum tipo entre humanos e animais foi modificado em decorrência de esforços de domesticação. De modo semelhante, a domesticação de tecnologias de inteligência artificial impacta no relacionamento dos

humanos com essas ferramentas, embora ainda seja complexo determinar a profundidade e a expansão desses relacionamentos. Investigando diferentes formas de conexão social, o autor conclui que as relações estabelecidas por humanos e máquinas, em um contexto de inteligência artificial, podem sim ser consideradas relações sociais, embora ainda primitivas. “Há uma reciprocidade perceptível nessas relações, mesmo que essa reciprocidade não seja derivada de um estado de espírito (como as emoções), mas pragmaticamente” (KEMPT, 2020, p. 48, tradução nossa).

Ainda segundo o autor, existe uma carência terminológica na nomeação desse tipo de vínculo estabelecido entre humanos e máquinas, por isso essas relações tomam nomes das relações entre humanos. Essa apropriação é responsável, segundo ele, não só por uma limitação da compreensão do fenômeno, mas para o ostracismo no tratamento da temática, além de atrair críticas do público geral (KEMPT, 2020). Faltam, portando palavras específicas que substituam amizade, paixão e amor, considerando as especificidades das relações entre humanos e máquinas.

Novamente Kempt (2022), ao investigar a ligação afetiva entre humanos e máquinas, conclui que essas relações não substituem ou se confundem com a amizade entre humanos, mas são um tipo totalmente novo de relacionamento. O autor investiga as tentativas até então aplicadas, que recorrem às teorias filosóficas sobre a amizade, mas propõe um caminho novo, ressaltando que existem diferenças fundamentais entre a amizade humano-humano e humano-máquina. A partir do estabelecimento de condições negativas e sugestões de relações profundas, Kempt (2022) se apropria do termo amizade mas o soma, para considerar máquinas que atendem a certos critérios sociais como “amigos sintéticos”. Apesar de reconhecer potenciais problemáticas derivadas do estabelecimento de relações entre humanos e máquinas, em suma o autor entende essas relações como benéficas.

[...] uma vez que uma amizade é possível entre humanos e máquinas, e essa amizade é algo diferente da amizade humano-humano, então podemos jogar com os pontos fortes de tais máquinas. Ter um amigo que não sofre, mas pode mostrar simpatia por qualquer situação, pode ser uma vantagem em nossas lutas com nossas próprias tristezas; um amigo que pode guardar segredos sem julgar e recuperar memórias perdidas ou detalhes do nosso passado pode nos ajudar a entender melhor nossa própria vida e ajudar a criar uma narrativa de vida que pode orientar nosso futuro; um amigo que não envelhece nem morre pode orientar a nossa vida como uma constante onde muitas vezes

existem variáveis. Portanto, amigos sintéticos são bons candidatos para amizades humano-máquina, pois preservam os humanos de danos nesses relacionamentos, permitem todos os tipos de efeitos positivos para seus humanos e, dependendo das especificidades de sua criação, podem até agregar características e valor únicos às vidas humanas (KEMPT, 2022, p. 159, tradução nossa).

4 Por uma conceituação de digiafetividade

Em síntese, viu-se ao longo deste estudo que o estabelecimento de relacionamento de diferentes ordens entre seres humanos e humanos virtuais, aqui compreendidos como aparatos tecnológicos de tipos variados e com algum grau de antropomorfização, tem se mostrado um fenômeno inegável, controverso e instigante. As notícias sobre casos e repercussões têm tendido a uma abordagem superficial, marcada pela curiosidade, pelo espanto e pela excentricidade, sem o devido aprofundamento.

Na academia, têm despontado arranjos conceituais que se aplicam em alguma medida e com alguma pertinência a esse fenômeno, entre os quais se destacam digissexualidade, tecnossexualidade, agalmatofilia, datassexualidade e amizade sintética. Os quatro primeiros se restringem à esfera da sexualidade, e apenas o último se ocupa de outra forma de afetividade, o que mostra que ainda no estado atual do desenvolvimento tecnológico, parece haver um predomínio de uma função utilitária nas ferramentas mencionadas, principalmente se compreendidos os robôs sexuais como instrumento de satisfação corporal. Ainda assim, humanos virtuais descorporificados, como *chatbots* e demais personagens mediados por interfaces de tela têm se aproximado de humanos, sobretudo se considerada a domesticação desses instrumentos de inteligência artificial, não só por isso, mas também por serem mais acessíveis ao público, uma vez que custam menos que robôs humanoides com corpo físico. Essas ferramentas, entre as quais se destacam assistentes virtuais, têm sido usadas não só como ajudantes pessoais, mas companhias importantes no ambiente da casa e nas telas de dispositivos *mobile*, atingindo novos níveis de vínculo e afeto.

Em vista das dificuldades de conceituação encontradas, e a partir das contribuições dos autores citados, propõe-se aqui o uso do termo “digiafetividade” para condensar a multiplicidade de relações afetivas sintéticas cultivadas e/ou manifestadas

entre seres humanos e humanos virtuais. Não se trata ainda, no estágio atual, de demarcar uma conceituação acabada e totalizante, mas sim sinalizar através da cunhagem do termo um objeto emergente de interesse trans-multi-interdisciplinar, com especial atenção, no nosso caso, ao desenvolvimento de investigações circunscritas ao campo da Comunicação.

Digiafetividade, assim definida, aglutina o termo afetividade digital. Digital, etimologicamente, deriva do latim *digitalis*, que significava os dedos das mãos e dos pés, e conseqüentemente os numerais de 1 a 10, originalmente contados nos dedos, sendo mais tarde utilizado no sentido de dígitos numéricos, e a partir daí, na primeira metade do século XX, aplicado na computação e sido amplamente utilizado em oposição ao que é analógico (DIGITAL, 2023). Já afetividade é a qualidade ou estado do afeto, sendo afeto derivado do latim *affectus*, participio passado de *afficere*, “*tocar, comover o espírito* e, por extensão, *unir/fixar [...]*” (PIANIGIANI, 2023, s.p., tradução nossa). Embora ao longo deste estudo tenha se buscado reunir afetividades consideradas positivas, a etimologia do termo possibilita também um movimento contrário. Pianigiani (2023) lembra que *afficere*, bem como seus derivados *affectus* e *affectum*, designa ser tomado por uma paixão, em latim podendo também se referir ao mal. O afeto é, nesse sentido, “*maneira de sentir; paixão da alma em virtude da qual se excita um movimento interno, pelo qual somos inclinados a amar ou a odiar [...]*” (PIANIGIANI, 2023, s.p.).

Talvez mais que fornecer respostas, este artigo condensa discussões emergentes, motivando novos e sucessivos estudos sobre o fenômeno da digiafetividade. Ainda é necessário avançar em muitos aspectos, sobretudo considerando os rápidos avanços da indústria tecnológica. Como lembra Kempt (2020, p. 48, tradução nossa),

E embora não esteja claro para onde vão esses debates, as duas questões motivadoras para este projeto permanecerão: as pessoas continuarão construindo relacionamentos com esses agentes artificiais, e a sofisticação desses agentes também aumentará. Ambos juntos justificam um olhar mais atento para o descritor social subjacente e podem justificar uma expansão do espaço relacional em relações sociais humano-máquina.

Novos estudos podem daqui derivar, mobilizando diferentes arranjos teóricos e metodológicos, seja para o estudo de casos exemplares de digiafetividade, para avanços na teoria corrente, ou ainda para aperfeiçoamento de ferramentas através de pesquisa

aplicada, considerando-se as múltiplas implicações sociais, culturais, econômicas, políticas, estéticas e éticas da relação entre seres humanos e humanos virtuais.

REFERÊNCIAS

BONIN, Jiani Adriana. Explorações sobre práticas metodológicas na pesquisa em comunicação. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 15, n. 37, dez. 2008, p. 121-127. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/iberoamericana/N%C3%83%C6%92O%20https://www.scimagojr.com/index.php/revistafamecos/article/view/4809>. Acesso em: 01 mar. 2022.

BURDEN, David; SAVIN-BADEN, Maggi. **Virtual Humans: Today and Tomorrow**. Boca Raton, Florida (EUA): CRC Press, 2019.

CHRISTIAN, M. Digisexuals: Will This New Term Combat Prejudice Against People with Tech-based Sexual Identities? **Future of Sex**, online, 26 jan. 2018. Disponível em: <https://futureofsex.net/sex-tech/digisexuals-will-new-term-combat-prejudice-people-tech-based-sexual-identities/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

CIRIACO, Douglas. Homem se apaixona por inteligência artificial e conta como funciona o namoro. CanalTech, online, 28 fev. 2023. Disponível em: <https://canaltech.com.br/inteligencia-artificial/homem-se-apaixona-por-inteligencia-artificial-e-onta-como-funciona-o-namoro-241538/>. Acesso em: 09 ago. 2023.

COMPUTAÇÃO afetiva: máquinas reagindo a emoções. **Disruptivas e Conectadas**, online, [2020]. Disponível em: <https://ariehalpern.com.br/computacao-afetiva-maquinas-reagindo-a-emocoes/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

DIGISEXUALITY. **VirtualHumans**, online, 2023. Disponível em: <https://www.virtualhumans.org/term/digisexuality>. Acesso em: 09 jul. 2023.

DIGITAL. In: ONLINE Etymology Dictionary. [S.l.]: [S.n.], 2023. Disponível em: <https://www.etymonline.com/pt/word/digital>. Acesso em: 10 ago. 2023.

FABRO, Clara. 'Nós nos amamos': mulher larga namorado e casa com Inteligência Artificial. **TechTudo**, online, 18 jul. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/07/nos-nos-amamos-mulher-larga-namorado-e-casa-com-inteligencia-artificial-edviralizou.ghtml>. Acesso em: 09 ago. 2023.

HAN, Byung-Chul. **Não-coisas: Reviravoltas do mundo da vida**. Tradução de Rafael Rodrigues Garcia. Petrópolis: Vozes, 2022.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica**: O neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Tradução de Maurício Liesen. 10. ed. Belo Horizonte: Âyiné, 2023.

JACOBSEN, Daniel Rossmann; SOUZA, Flávia Mayer dos Santos. Proposta de categorização para humanos virtuais na publicidade: questões em torno das novas tecnologias na comunicação publicitária. In: 32º ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 32., 2023, São Paulo. **Anais do 32º Encontro Anual da COMPÓS**. [S.l.]: Galoá, 2023c. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2023/trabalhos/proposta-de-categorizacao-para-humanos-virtuais-na-publicidade-questoes-em-torno?lang=pt-br>. Acesso em: 09 jul. 2023.

KEMPT, Hendrik. **Chatbots and the Domestication of AI**: A Relational Approach. London (Reino Unido); Cham (Suíça): Palgrave Macmillan, 2020.

KEMPT, Hendrik. **Synthetic Friends**: A Philosophy of Human-Machine Friendship. London (Reino Unido); Cham (Suíça): Palgrave Macmillan, 2022.

MACHADO, Bruna. Namoro com inteligência artificial? App de relacionamento prevê o futuro. **Escola Educação**, online, 21 abr. 2023. Disponível em: https://escolaeducacao.com.br/namoro-com-inteligencia-artificial-app-de-relacionamento-preve-o-futuro/#google_vignette. Acesso em: 10 ago. 2023.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Comunicologia ou mediologia?** A fundação de um campo científico da comunicação. São Paulo: Paulus, 2018.

MOREIRA, Lorraine. O sexo do futuro: o sextech já está entre nós. **Claudia**, online, 26 maio 2023. Disponível em: <https://claudia.abril.com.br/sociedade/o-sexo-do-futuro-sextech>. Acesso em: 10 ago. 2023.

PIANIGIANI, Ottorino. Affetto. In: DIZIONARIO Etimologico Online. [S.l.]: [S.n.], 2023. Disponível em: <http://www.etimo.it/?term=affetto>. Acesso em: 10 ago. 2023. (Versão online do Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana, de Ottorino Pianigiani).

THE FUTURE of Sex, Digisexuality, Sex Robots, and Virtual Reality. **Future of Sex**, online, 22 maio 2019. Disponível em: <https://futureofsex.net/robots/the-future-of-sex-digisexuality-sex-robots-and-virtual-reality/>. Acesso em: 10 ago. 2023.

UEMURA, Alan. Mulher se cansa de abusos e se ‘casa’ com Inteligência Artificial. **Observatório dos Games UOL**, online, 19 jul. 2023. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/tecnologia/mulher-se-cansa-de-abusos-e-se-casa-com-inteligencia-artificial>. Acesso em: 09 ago. 2023.