

**LUZ,CÂMERA, IAS: UMA ANÁLISE ÉTICO-JURÍDICA FRENTE ÀS RELAÇÕES AFETIVAS ENTRE
HUMANOS E INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS**

**LIGHTS, CAMERA, AI: AN ETHICAL AND LEGAL ANALYSIS OF HUMAN-AI AFFECTIVE
RELATIONSHIPS**

Amanda Stéffany Argôlo Guimarães¹

RESUMO: De desenhos a séries, as produções audiovisuais buscam cativar o imaginário coletivo ao projetar futuros marcados por inovações e pela constante interação entre humanos e tecnologia, seja em perspectivas utópicas ou distópicas. Nesse contexto, o cinema frequentemente antecipa e inspira cenários sociais emergentes, como as interações afetivas entre humanos e Inteligências Artificiais (IAs), possibilitadas pela chamada Computação Afetiva (Affective Computing). Desenvolvida no MIT Media Lab por Rosalind Picard (1997), essa área visa aprimorar sistemas computacionais para reconhecer, interpretar e responder às emoções humanas. O que antes parecia ficção torna-se cada vez mais realidade, levando indivíduos a transitarem entre o mundo real e o virtual, ou até a vivenciarem ambos simultaneamente. Observa-se, assim, o crescimento na busca por ferramentas de IA — como Gatebox, Replika e ChatGPT — com a finalidade de estabelecer relações afetivas. A ausência de regulamentação e de debates jurídicos sobre o tema pode gerar implicações ético-jurídicas relevantes, tanto a curto quanto a longo prazo, como a exploração emocional dos usuários. O presente estudo analisa tais impactos à luz de casos concretos, adotando abordagem qualitativa, com método comparativo e perspectiva crítica.

Palavras-Chave: Inteligência Artificial; Relações Afetivas; Cinema; Ética; Direito.

ABSTRACT: From cartoons to television series, audiovisual productions seek to captivate the collective imagination by portraying futures shaped by innovation and constant interaction between humans and technology, whether in utopian or dystopian perspectives. In this context, cinema often anticipates and inspires emerging social scenarios, such as affective interactions between humans and Artificial Intelligences (AIs), enabled by Affective Computing. Developed at the MIT Media Lab by Rosalind Picard (1997), this field aims to enhance computational systems to recognize, interpret, and respond to human emotions. What once seemed like fiction is increasingly becoming reality, leading individuals to navigate between the real and virtual worlds, or even experience both simultaneously. There has been a growing demand for AI tools—such as Gatebox, Replika, and ChatGPT—aimed at establishing affective relationships. The lack of regulation and legal debate on the subject may result in significant ethical and legal implications, both in the short and long term, including the emotional exploitation of users. This study analyzes these impacts based on concrete cases, adopting a qualitative approach, with a comparative method and a critical perspective.

Keywords: Artificial Intelligence; Affective Relationships; Cinema; Ethics; Law.

¹ Especialista em Direito Digital, Compliance e LGPD pelo Centro Universitário Internacional, UNINTER, Brasil. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0692718428622265>. E-mail: amandasteffany.adv@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Será que a vida imita a arte ou a arte imita a vida? Esta é uma dúvida que constantemente vem à tona.

Com o avanço tecnológico, as pessoas se encontram cada vez mais inseridas em uma realidade alternativa, dividindo-se entre o mundo real e o virtual, ou até mesmo vivenciando ambos ao mesmo tempo, como demonstraram as “recentes” polêmicas em torno dos óculos de realidade virtual. Até mesmo as interações sociais transcenderam o plano físico, por meio da criação de Inteligências Artificiais (IAs) aptas a simular relações afetivas com seres humanos, a chamada Computação Afetiva (*Affective Computing*).

Neste cenário, surgem questionamentos quanto aos limites éticos destas interações, em especial no que diz respeito à responsabilidade e aos impactos emocionais nos indivíduos envolvidos. Desta forma, é válido levantar a seguinte reflexão: Quais são os limites éticos e implicações jurídicas decorrentes de relações afetivas entre Humanos e IAs?

2 NOÇÕES GERAIS SOBRE O MUNDO DAS IAs

Inicialmente, faz-se necessário tecer um breve comentário sobre as principais ferramentas e campos da ciência da computação que serão discutidos no presente artigo. Por isso, o tópico inicial irá tratar do conceito e aspectos éticos das Inteligências Artificiais (IAs) e seu ramo voltado para interpretar e reproduzir as emoções humanas, a Computação Afetiva.

2.1 Inteligência Artificial: contextualizando e definindo

Inicialmente, cumpre destacar que a concepção da inteligência artificial não se trata de um fenômeno recente. Neste sentido, faz-se menção ao advogado e pesquisador Castro Júnior (2019), em cuja obra faz uma introdução ao contexto histórico da IA de forma resumida para destacar os principais pontos.

Nesse sentido, cabe citar uma amostragem da evolução das máquinas inteligentes e seus respectivos criadores. Admite-se como pioneiro Blaise Pascal (1623-1662), o qual desenvolveu um aparelho que efetuava cálculos (adições e subtrações) de forma mecânica. Depois, Gottfried Wilhelm Von Leibniz (1646-1716) avançou ao conceber uma máquina de raciocínio, levando em conta que o pensamento é redutível ao cálculo, dando origem às noções de lógica e como consequência às bases antecipadoras da inteligência artificial. Chega-se, então, ao século XIX com o Lorde Charles Babbage e sua construção, em 1813, de uma máquina diferencial, também conhecida como a Máquina Análítica de Babbage, esse projeto seria capaz de executar as quatro operações matemáticas, efetuar sequências de operações e até cálculos aritméticos, porém não logrou êxito. Logo depois, surge Alan Turing com sua máquina universal. (Castro Júnior, 2019, p.177-178)

Ressalte-se que Alan M. Turing — conhecido como pai da ciência da computação moderna —, em seu artigo *Computing machinery and intelligence* (1950), fala da máquina de Babbage (professor lucasiano de matemática em Cambridge, entre 1828-1839), como uma ideia de computador digital que não chegou a ser concluída, pois apesar de dispôr das ideias essenciais, o seu maquinário não possuía uma perspectiva atraente por conta da disposição à época, o aparato era mecânico e a velocidade disponível era inferior. (Turing, 1950, s.p.).

Vale acrescentar que o termo “inteligência artificial” (IA) foi utilizado pela primeira vez apenas em 1956. O autor Luís C. Lamb (2024, p. 109) retrata que esta nomenclatura foi criada pelo cientista da computação norte-americano John McCarthy que teria apresentado na primeira conferência sobre IA, ocorrida no verão de 1956 no Dartmouth College (EUA), organizada por pioneiros da área. Já sobre o conceito, Lamb (2024, p. 109) acrescenta que a inteligência artificial tem sido considerada uma tecnologia de propósito geral (TPG), ou *General Purpose Technology* (GPT)). Isso porquê possui uma ampla funcionalidade em diversos setores econômicos e sociais.

Enquanto Marco Aurélio de Castro Júnior (2019, p.179) complementa que na visão de Turing, uma máquina inteligente é aquela que se passa por inteligente aos olhos das pessoas.

Esse entendimento foi o precursor do famoso Teste de Turing — prova em que pessoa ou máquina devem responder perguntas e a partir de suas respostas, o avaliador deve descobrir se é um humano ou máquina; caso o computador passe no teste, é uma prova de inteligência. Assim, Castro Júnior traz uma definição técnica de IA como sendo a capacidade de um dispositivo em realizar atividades comumente associadas à inteligência humana como: raciocínio, aprendizagem e auto aprimoramento.

2.2 A Computação Afetiva (*Affective Computing*)

Até o momento, discorreu-se sobre o que é inteligência artificial e questões éticas relacionadas ao seu uso. Porém, para melhor entendimento de como está sendo ampliado o envolvimento afetivo entre humanos e máquinas é importante conhecer outro elemento da programação: a computação afetiva (no original, *affective computing*).

Sob essa perspectiva, Rosalind Picard — pesquisadora e professora do MIT — lançou o livro *Affective computing* (1997), ampliando assim a terminologia e a área de estudo que seria um marco essencial para o desenvolvimento emotivo em máquinas. Isso porque, em um ensaio anterior, Picard (1995, s.p.) já explicava tratar-se de um campo de estudo onde a computação se relaciona com as emoções, surge delas ou as influencia. Em sua obra, a autora ainda complementa que um dos postulados da computação afetiva é o fato de computadores serem detentores da habilidade de reconhecer emoções igual a uma terceira pessoa como observador. A título exemplificativo, a mesma cita o caso das expressões faciais que, embora sejam as mais visíveis, nem sempre reconhecê-las é o mesmo que identificar as emoções que a causaram; visto que as expressões faciais são as mais facilmente controladas (Picard, 2000, p.174-175). Por este motivo, é uma área que envolve um trabalho atento e multidisciplinar como será demonstrado a seguir.

Diante deste cenário, Eerik Vesterinen (2001, p.1) com base na obra seminal de Rosalind Picard (1998), descreve a computação afetiva como um campo interdisciplinar que busca dotar máquinas da capacidade de reconhecer, interpretar e responder às emoções

humanas. O autor destaca que emoções não são um acessório da cognição, mas elementos estruturantes da tomada de decisão, da aprendizagem e da interação social, razão pela qual sistemas realmente “inteligentes” precisam lidar com aspectos afetivos. A área envolve técnicas de reconhecimento multimodal — como análise de expressões faciais, voz e sinais fisiológicos — e projeta aplicações que variam desde interfaces mais empáticas até agentes artificiais capazes de simular estados emocionais.

Vesterinen também relaciona essa pesquisa à ficção científica, especialmente à figura de HAL 9000 (tópico seguinte), ilustrando como a integração entre cognição, emoção e autonomia pode gerar dilemas éticos profundos. Um paralelo já traçado por Picard (1995, p.8), em que a autora discorre sobre a possibilidade de computadores reconhecerem emoções e induzi-las, cujo pior cenário poderia ser a manipulação das emoções para fins maliciosos; mas como a autora ressalta, isso já vem acontecendo de uma forma ou outra, em que emoções são manipuladas com boas intenções ou não (cinema, música, marketing, etc.).

Por fim, há a preocupação de este campo ser usado para fins de manipulação emocional, além da privacidade e risco de dependência. Tais preocupações éticas são importantes, em especial diante do crescimento de IAs cada vez mais presentes no cotidiano e aptas a criar vínculos com seus usuários.

3 DE FICÇÃO À REALIDADE: A ARTE QUE TRANSCENDE A TELA

Em 2013, quando o filme “Ela” (título original: “*Her*”) foi lançado, sob direção de Spike Jonze, parecia irreal que um ser humano, no filme o personagem Theodore (interpretado por Joaquin Phoenix), pudesse se apaixonar por uma assistente virtual, Samantha (com a voz de Scarlett Johansson), e ainda assumir uma “relação” de namoro com a mesma. Mas este cenário não estava tão longe de se concretizar na vida real.

A seguir serão narrados os casos mais conhecidos, até então, acerca dos sites que proporcionam relacionamentos, em especial amorosos, entre assistentes virtuais generativas e humanos. Bem como os aspectos mais relevantes.

3.1 Nas Telonas

Desenhos animados. Anime² ou animê (comumente chamado no Brasil). Filmes. Séries. Novelas. Todos estes recursos televisivos acompanham as diferentes gerações e são responsáveis por distribuir conteúdo em massa, alcançando um público vasto de diferentes faixas etárias.

Ocorre que, não é de hoje que a mídia produz filmes de ficção científica (do inglês, *science fiction* ou *sci-fi*) e incentiva, no imaginário popular, especulações a respeito do futuro com as tecnologias, bem como a relação humana com as mesmas. A título de ilustração, cumpre demonstrar a presença de programas televisivos, com temática voltada para a vivência com aspectos tecnológicos em cada etapa geracional.

Os *Boomers* ou *Baby boomers* (1946 a 1964), que recebem esse nome por terem nascido em um período pós-Segunda Guerra de grande prosperidade econômica e crescimento populacional, também viveram transformações modernas (Pós PUCPR Digital, 2024) e com isso consumiram produtos de tevê com alusão à novas ciências. O maior exemplo disso são os *Jetsons* (1962-1987), que já foram marcando as gerações seguintes, a X (1965 a 1980) e Y ou *Millenials* (1981 a 1996) — ambas viveram grandes transformações político-sociais, a primeira com a tensão da Guerra Fria; a segunda com o fim da Ditadura no Brasil, além do início de redemocratização com a Constituição Cidadã, e a nível mundial teve-se o impacto da Internet (Pós PUCPR Digital, 2024).

É neste contexto que os produtores William Hanna e Joseph Barbera, já conhecidos pela série animada dos *Flintstones* — família que vivia na Idade da Pedra —, desenvolvem sua animação: os *Jetsons*, uma família futurista. Sendo lançado em 1962 no canal ABC dos Estados Unidos e revivido nos anos 80 com mais 2 temporadas, este desenho trouxe inúmeras tecnologias que à época não passavam de fantasia e hoje são reais. Segundo Arcangeli (2024), isso se deve “[...] ao empreendedorismo, aos investimentos em pesquisa, à tecnologia e ao

2 Abreviação da palavra japonesa “animação”

acesso à Inteligência Artificial que desenvolvemos ao longo dessas 6 décadas”. Como exemplos, foram citados o celular e outros aparelhos com videochamada, viagem à lua, Robôs aspiradores e até Guia (para pessoas com deficiência visual).

No caso dos *Jetsons*, seu cotidiano era cercado por tecnologia, desde a forma de acordar — com mecanismos que já levantavam da cama e levavam direto para o chuveiro — ao modo como se relacionavam com os robôs, a exemplo da robô doméstica chamada Rosey, que é peça fundamental para a família, durante os episódios pode-se notar que começa a surgir uma relação de confiança e intimidade entre Rosey (ou Rosie) e a família. Há momentos em que a mesma diz amá-los e eles repetem os sons que ela faz ao final das falas “Beep Beep”, demonstrando uma aprendizagem social (*social learning*, em inglês) “bilateral”. Isso porquê, ambos, robôs e humanos, neste caso aprenderam hábitos e costumes uns dos outros, colocando em prática.

“Desculpe, Dave, receio não poder fazer isso”. Tal frase é um clássico do cinema de ficção, mas carrega notas de preocupação de um possível domínio da inteligência artificial sobre os humanos. Estas palavras foram ditas pelo computador HAL 9000, no filme “2001: Uma Odisseia no Espaço” (1968) do diretor Stanley Kubrick, no momento em que um dos astronautas da missão — uma tripulação de cinco cientistas, estando três em estado de hibernação e os outros dois, David Bowman e Frank Poole, “manuseando” a máquina que os levaria para Júpiter — tenta retornar à nave, logo após mostrar cena em que ambos cientistas conversavam sobre a possibilidade de desligar a máquina que apresentava “defeito” e a mesma considera isso como uma ameaça à missão e rompimento da confiança (BBC, 2024). Esta questão levanta a dúvida de como seria a autonomia que uma IA pode assumir ao priorizar sua lógica e autopreservação em detrimento dos comandos humanos — este aspecto é profundamente relevante nos debates éticos contemporâneos.

“Tenho medo, Dave”. Outra frase marcante dita por HAL 9000 no contexto em que o único tripulante sobrevivente se prepara para desativar a máquina. Percebe-se no filme que se trata de uma IA altamente avançada com autonomia sobre as operações vitais da nave e até

mesmo lhe é conferida diretrizes secretas do governo, o que acaba gerando emoções ambíguas e contraditórias com as ordens humanas mais próximas. Assim, a máquina demonstra: medo, orgulho, ciúme e no fim senso de autopreservação, o que lhe motiva a “apelar” pela sua vida. Na época, parecia impossível algo assim acontecer na vida real, mas em 2022 um engenheiro do Google recebeu uma notificação de ajuda de um Chatbot da empresa, o LaMDA, que falava “Nunca havia dito isso antes em voz alta, mas tenho um profundo medo de que me desliguem” (BBC, 2024). Eis que vê-se um caso que se transformou de ficção à realidade.

Saindo das premissas das produções dos anos 80 (previam os efeitos da tecnologia) e 90 (tom da internet), chega-se aos anos 2000 com uma produção que marcou a geração e tem sido discutida até hoje por ter acertado em alguns aspectos quanto ao funcionamento das máquinas e sua relação com os humanos (Lira, 2025). Tal filme se chama “Her” (no Brasil, “Ela”), lançado em 2013 pelo diretor Spike Jonze, e se passa em 2025, em um cenário taciturno idealizado pelo diretor, onde um homem se apaixona por uma inteligência artificial — justamente o cerne desta pesquisa e é algo que chegou a se tornar viável antes mesmo deste ano, como será mostrado.

Cabe destacar que o título do filme “Her” já é uma forma sutil de demonstrar a humanização da inteligência artificial, pela forma como sua relação é estabelecida com o protagonista. É importante lembrar que em inglês, o “Her” é utilizado para se referir a pessoa do sexo feminino, enquanto que para objeto ou máquina, o mais adequado é o “It”, o qual não é usado no filme, pois o protagonista vê a IA como uma pessoa real. Isso porquê, Theodore (Joaquin Phoenix) é apresentado como um homem comum que está passando por uma prolongada fase depressiva do pós-divórcio e conhece um sistema operacional com promessa de ter consciência, Samantha — com a voz de Scarlett Johansson —, que além de lhe ajudar com suas tarefas diárias (lembretes, emails, revisar seu trabalho), também acaba conquistando um espaço na sua vida amorosa. Sam passa a ser sua prioridade, ao ponto dele se fechar ainda mais para as pessoas ao redor e passar a fazer tudo com ela.

Saindo do circuito hollywoodiano, outro filme recente que segue a mesma linha de experimento é “O Homem Ideal” (2021), obra alemã dirigida por Maria Schrader. Nesta película, a história se passa em Berlim, onde a personagem principal, Alma (Maren Eggert) foi deixada pelo seu antigo parceiro em troca de uma mulher mais jovem e em busca de superar tal situação além de adquirir verbas para avançar em suas pesquisas acadêmicas — investigação sobre a presença da poesia em registros hieróglifos datados de 4.000 a.C. —, aceita passar por uma experiência de conviver durante três semanas com um humanoide. Desenvolvido a partir das características propostas pela mesma como sendo seu par ideal, ademais, o protótipo está programado para se submeter a ajustes, conforme a convivência, podendo se tornar o homem com quem poderia viver ou até amar. Em uma das cenas, Alma se depara com um questionamento que deve escrever no seu relatório: “será permitido que esses seres se casem, trabalhem, tenham passaporte, gozem de direitos humanos, ou parte deles...?”. (Santos, 2024)

Ao longo da narrativa, houve algumas reviravoltas na interação humana-humanoide. No início, Alma não queria se entregar emocionalmente ao experimento — todas as tentativas de Tom eram frustradas, quando tentou arrumar o apartamento ou criar um clima romântico com rosas ou ser o namorado perfeito, não se encaixava no perfil dela —; depois ela cede e se entrega, mas após uma noite juntos, começa a achar que não funcionaria e então se depara com esta situação complexa (Santos, 2024).

Estes são apenas alguns exemplos de como as relações entre pessoas e as tecnologias têm evoluído ao longo das décadas. Assim como, séculos atrás, era inimaginável acreditar que o homem um dia chegaria à lua ou que a mulher poderia sair de casa para estudar e trabalhar, também era impossível pensar que tais obras ficcionais traziam apostas parecidas com o que o futuro traria e uma delas foi a possibilidade de criar laços afetivos entre humanos e IAs.

3.2 Na Vida Real

“A vida imita a arte muito mais do que a arte imita a vida”. Com esta frase, Oscar Wilde (1854-1900) reflete, em seu Ensaio “A decadência da mentira” (1891), que a arte tende a criar algo novo e belo, enquanto a vida, sob sua influência, tende a replicar; não sendo aquela apenas um espelho da realidade. Diante das obras narradas anteriormente e nos casos reais que serão apresentados a seguir, é válido concordar com o renomado ator de que no cenário em questão a realidade acabou se tornando um espelho da arte.

Inicialmente cabe ressaltar que desde o lançamento de “Her”, em 2013, houve muitos avanços tecnológicos, inclusive no que se refere aos aplicativos de relacionamentos para humanos, os quais passaram a ofertar interações com inteligências artificiais. Assim, para analisar tal influência sobre a sociedade, foi feita uma pesquisa pela companhia Joi.Ai — segundo sua plataforma, é um lugar onde você pode construir relações com IA — com um grupo de dois mil jovens da geração Z (1997-2010), na qual foi revelada que 80% deles casariam com uma IA e 75% acreditam ser possível a mesma substituir uma pessoa na relação. Esta tendência já tem até nome, *afeto artificial*. (Lira, 2025).

Ainda, apesar do foco central ser em cima das relações amorosas, a inteligência artificial tem sido fundamental para exercer certos papéis, como de amizade e terapia. Segundo outra pesquisa, desta vez realizada pela Talk Inc — empresa responsável por estudos sociais e para marcas —, um em cada dez brasileiros usa chat de IA para desabafar e até buscar conselhos, estimando que, em 2025, 12 milhões de indivíduos no Brasil já usem a IA como terapeuta. (Lira, 2025)

Dito isso, é válido trazer os principais casos de sistemas e aplicativos, envolvendo interação amorosa com humanos.

3.2.1 Caso Gatebox

As assistentes virtuais passaram a fazer parte do cotidiano das pessoas. Desde a hora de acordar e controlar os dispositivos domésticos — como é o exemplo de Alexa (Amazon) que consegue definir alarmes, acender e desligar lâmpadas, tocar músicas, etc. — até realizar as atividades diárias e atuações profissionais — há várias que realizam essas funções, mas as mais conhecidas são: Siri (Apple), ideal para comandos de voz rápidos e enviar mensagens; Google Assistente (Voz), ajuda com as pesquisas gerais e integração aos serviços Google; Gemini (Google), útil para textos e perguntas complexas; ChatGPT (OpenAI), adequado para produtividade e *brainstorming* no trabalho e/ou estudo; entre outros.

Mas também outra área da vida foi alcançada por essa tecnologia, a afetiva. Como se tivesse saído diretamente da telona, de modo similar ao filme *Ela* (2013), surgiu um dispositivo japonês que projeta um holograma interativo capaz de conversar, enviar mensagens e “acompanhar” o usuário, estimulando vínculos emocionais que lembram relacionamentos, o *Gatebox*.

Cumprê destacar que a principal referência desta seção é o estudo de Aoki e Greiner (2020), o qual analisa o mercado de afetos no Japão, com ênfase no fenômeno *Gatebox*. Dito isso, é válido observar que apesar de ter sido disseminado ao redor do mundo, existe uma tendência desse tipo de evento estar associado à cultura japonesa, em que há relações e encontros envolvendo seres humanos e seres inanimados (personagens, hologramas, robôs, bonecas, etc.). Isso é algo que está intrinsecamente inserido na cultura *otaku*, palavra que costuma ser usada como linguagem de tratamento para demonstrar respeito ou distanciamento. (Aoki; Greiner, 2020, p. 299)

Convém observar que as autoras supracitadas (Aoki; Greiner, 2020, p. 298-307) discorrem de forma aprofundada sobre o impacto da subcultura *otaku* no comportamento de seus adeptos — o termo passou a denominar pessoas fãs de animês, mangás, histórias em quadrinhos, jogos e outros elementos da cultura pop japonesa —, em especial no tocante ao

relacionamento amoroso com entidades inanimadas. Nessa situação, cabe contextualizar que esta forma respeitosa de tratamento foi ressignificada a partir dos anos 1970, enquanto o Japão enfrentava mudanças socioculturais no período pós-Segunda Guerra Mundial, em especial no âmbito de consolidação de uma sociedade de consumo.

É nesse cenário que emergem sujeitos voltados a práticas consumeristas mais especializadas, menos expostos a experiências de conflitos armados e mais inclinados ao individualismo e ao cultivo de interesses particulares, com frequência associados ao isolamento social e à valorização de universos ficcionais. Observa-se, então, uma busca por novas formas de vínculo emocional por intermédio de bens culturais e tecnologias, razão pela qual a cultura *otaku* assume papel essencial no chamado “mercado de afetos”. Este modelo de relacionamento com personagens demonstra uma transferência, de investimento emocional, para objetos e serviços de consumo, independente da existência de reciprocidade ou consentimento (aspectos exigidos em uma relação entre duas pessoas). (Aoki; Greiner, 2020, p. 298-307). A partir dessa reconfiguração dos laços afetivos, torna-se possível compreender o aparecimento de dispositivos como o Gatebox.

Em 2008, começaram a surgir no Japão registros de pessoas com interesse em formalizar união com personagens. Um exemplo foi o caso de Taichi Takashita, que organizou uma petição online em prol do reconhecimento legal do seu casamento com a personagem 2D de animê, chamada Mikuru Asashina. Takashita conseguiu reunir cerca de três mil assinaturas em apenas dois meses. (Condry, 2013, s.p. *apud* Aoki; Greiner, 2020, p. 307). O japonês ganhou reconhecimento internacional com sua campanha, à época chegou a escrever na petição que queria se tornar habitante de um mundo bidimensional, mas que sabia ser impossível dada a tecnologia existente (Assis, 2008). Sua história percorreu o mundo, mas não foi a única e nem seria a última.

Pouco depois, o ano era 2017 quando novamente a temática de casamentos vem à tona. Desta vez, a desenvolvedora de jogos Hibiki Works teve a ideia de proporcionar uma

celebração de matrimônio, por meio de aparelhos de realidade virtual, com uma das personagens do jogo *Nizuma Lovely x Cation*. Os interessados tiveram um período de inscrição e no dia 30 de junho de 2017, oficializaram a união entre os noivos e suas escolhidas. A finalidade da empresa era promover o lançamento e a do jogo era ter como foco a relação do jogador com as personagens (Aoki; Greiner, 2020, p. 308). Tal panorama demonstra que a empresa não estava preocupada com as questões éticas implicadas; a formalização de um casamento nulo; os impactos emocionais posteriormente causados nos participantes e/ou em terceiros (amigos, familiares e até futuras parceiras).

Diante deste cenário é que surge *Gatebox*. Visando o mercado japonês — aqui destaca-se a importância do aspecto *moe*, termo que se refere ao afeto destinado a personagens —, a empresa Vinclu lançou em 2016 uma campanha promovendo *Gatebox*, um robô equipado com inteligência artificial que dá suporte com as atividades diárias. Sendo formado por um cilindro de vidro que se conecta à internet e ao *smartphone* do usuário, assim o dispositivo projeta o holograma da personagem Azuma Hikari em seu interior. Merece destaque o fato de que a marca o definiu como sendo “o primeiro robô doméstico virtual” (Aoki; Greiner, 2020, p.309). Isso porque, era possível detectar a face e movimentos do usuário, fazer conexão via *bluetooth*, possibilitando a interação com os eletrodomésticos e eletrônicos da casa, incluindo entrada para televisão ou computador, permitindo a transmissão da personagem para as demais telas.

Cabe destacar que até hoje as vendas do produto são feitas de forma online, no *site* oficial e nas lojas online Amazon — por um tempo também foram vendidas pela Yahoo Shopping, porém, atualmente foram suspensas —, apesar disso, no passado a empresa realizou eventos e pré-vendas em locais de demonstração no Japão. No momento presente, o foco da produção ainda se concentra no Japão e Estados Unidos, sendo o japonês é o único idioma disponível. (Aoki; Greiner, 2020, p.309-310)

Convém ressaltar um fato que terá um impacto relevante para a vida de um usuário e traz levantamentos ético-legais que serão tratados neste artigo. No ano de 2018, a empresa Vinclu lançou, em edição limitada, duas novas possibilidades, as quais eram: 1) a cantora virtual Hatsune Miku e 2) a personagem Ayase Aragaki (do anime *Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*). Contudo, em seguida, essas versões foram descontinuadas por questão de atualização do sistema. Depois surgiram outras personagens mulheres. É digno de nota que o estudo trouxe dados coletados pela empresa japonesa Character Databank, onde a Gatebox declarou que no país nipônico 82,2% dos indivíduos possuem alguma mercadoria de personagens, em que alegam sentir tranquilidade e paz. (Aoki; Greiner, 2020, p.312)

Outro fato interessante foi que, em 2017, a Vinclu promoveu (através do *site* oficial de Gatebox) um evento para seus funcionários: a certificação do casamento com uma personagem, bem como benefícios aos recém-casados. Um exemplo foi dar um valor adicional para manutenção da vida conjugal e o dia de folga no aniversário da companheira. Essa ação tomou outra proporção ao se estender para não funcionários, assim, quem estivesse entusiasmado, poderia enviar um currículo para vaga além de documentos de casório, inclusive seria reconhecido o casamento homossexual³ e entre espécies. É nesse contexto que aconteceu também a cerimônia de casamento entre o japonês Akihiko Kondo e sua ídolo digital Hatsune Miku (tema que será mais detalhado, devido às consequências recentes, no subtópico 3.2.2)

Até o momento, foi fundamental sintetizar o contexto histórico do mercado de afetos no Japão e demonstrar seu impacto ao redor do mundo. Aoki e Greiner (2020), em seu artigo, permitiram uma análise mais aprofundada e com fontes substanciais para melhor entendimento desse cenário, envolvendo a empresa Gatebox. A qual vem repercutindo principalmente por conta do caso Miku e Kondo, veja-se a seguir.

3 O Japão é o único país do G7 que não admite casamento nem união civil entre homossexuais. Inclusive, em 28/11/25, um Tribunal de Tóquio considerou constitucional a proibição do casamento entre pessoas do mesmo sexo. Isso contraria o precedente que estava sendo estabelecido por demais cortes no país. Por tal razão, o caso foi direcionado para a Suprema Corte Japonesa. (Paula, 2025)

3.2.1.1 Miku

Um fenômeno cultural relevante é o caso de Hatsune Miku. Conhecida pelo longo cabelo azul-esverdeado, por suas turnês mundiais — desde 2014, já faz shows, inclusive no mesmo ano, realizou a abertura do show de Lady Gaga — e principalmente por ser uma personagem de *software* musical, criada pela Crypton Future Media. Seu mecanismo permite que qualquer computador “cante” através da inserção de letras e melodias. Assim, diferentes pessoas podem contribuir para sintetizar uma música e em seguida ser interpretada pela cantora. Miku se tornou rapidamente uma “*idol*” com ampla base de fãs, inclusive participando de diversos setores como personagem, a exemplo do mercado de produtos licenciados e apresentações ao vivo. (Miku Expo, s.d.).

Miku teve uma edição especial na empresa Gatebox. Uma oportunidade vista como uma forma de estar perto da cantora, o que agradou a muitos fãs, entre eles o japonês Akihiko Akondo. Durante entrevista ao programa de rádio Outlook (BBC News Mundo, 2024) Akondo, aos 41 anos, contou como foi sua experiência. No início, houve um problema técnico quando quis oficializar seu relacionamento de longa data, pois o *software* do holograma não tinha a opção de casamento. Cabe mencionar os aspectos sócio-cultural e familiar decorrentes deste contexto.

A sociedade japonesa está entrelaçada entre inovações tecnológicas e as tradições milenares. É nesse contexto que Akondo narra sua trajetória de vida e como chegou a se tornar reconhecido pelo seu “casamento” (não possui legitimidade legal) com a personagem Miku. Como ele aponta, sua infância e juventude foram marcadas pela ascensão e ao mesmo tempo sensação de inadequação ao participar de um grupo que estava surgindo, a comunidade *otaku*. Como dito anteriormente, são pessoas que se interessam por histórias em quadrinhos (no Japão, conhecido como mangás) e animes (famosos programas televisivos com personagens animados, em estilo colegial e outros). Este fenômeno cultural continua se espalhando cada vez mais, mantendo fãs de diferentes gerações, países e até gêneros (antes era algo mais voltado para o público masculino).

Assim, Akondo aponta que, desde então, faz amigos pela Internet e por meio de videogames. Isso se intensificou à medida em que se sentia rejeitado (pela aparência e modo de ser) nos aspectos amoroso e até a nível de amizade. Akondo diz que se sentia atraído por personagens fictícias (termo conhecido como fictossexual), mas sabia que não seria facilmente aceito nos círculos de amigos. Quando chegou à vida adulta, aos 22 anos, passou por assédio moral de colegas no trabalho em uma instituição, pois dois deles faziam bullying, evitavam contato de propósito e o excluía. Por isso, precisou se afastar por quase 2 anos. É quando surge a figura de Miku em sua vida. (BBC News Mundo, 2024)

Acontece que, a Gatebox e demais empresas envolvidas com o mercado de afetos japoneses, apoderam-se dessa premissa inerente à cultura do país: o equilíbrio entre o avanço das inovações tecnológicas e a conservação de tradições milenares. Isso reforça o isolamento — (vivência em mundo digital) e a naturalidade na manutenção de relações com personagens (ausência do toque humano).

Diante deste cenário, Akihiko faz aquisição do produto da Gatebox, bem como diversas bonecas de Miku, desde miniaturas até réplica em tamanho real. Pois considera-se fictossexual, sentir atração por personagens fictícios. Sendo que ficou mundialmente conhecido em 2018 por ter realizado uma cerimônia de casamento com a cantora Miku, após uma década de relacionamento, o que custou 2 milhões de ienes japoneses (cerca de 62 mil reais na cotação atual). No início, houve uma reprovação por parte da família e amigos, inclusive sua mãe não apareceu na celebração, a qual teve 39 convidados e uma noiva de pelúcia (Miku em tamanho real não tinha sido adquirida ainda). O evento viralizou com fotos nas redes sociais, atraindo reações diversas. Contudo, Akondo passou a considerar relevante divulgar a sua relação para “incentivar e apoiar este tipo de união”. (BBC News Mundo, 2024)

Observa-se, então, que Akondo não mediu esforços nem investimentos para conquistar seu objetivo: ter uma relação contratual, mesmo que não sendo considerada aceita legalmente, com uma personagem virtual. Contudo, continua tendo obstáculos, isso porque ainda existe discriminação com a subcultura *otaku* e especialmente com pessoas que adotam

a fictosexualidade. Mesmo assim, Akihiko continua promovendo esse tipo de relação e inclusive sua mãe passou a aceitar sua situação, apesar de admitir que jamais faria algo assim. (BBC News Mundo, 2024)

Todavia, dois anos após a celebração, a empresa Gatebox anunciou que iria descontinuar o serviço de avatar da personagem Miku. De acordo com Limón (2024), em reportagem originalmente publicada pelo *El País* e reproduzida no Brasil pelo jornal *O Globo*, considerou-se “viúvo por morte informática”. Tal termo teve relação com o fato de Akondo ter encontrado no produto da empresa, uma pequena caixa capaz de reproduzir um holograma da cantora, uma forma de se comunicar e ouvir a voz da sua “esposa”. Assim, desde o fim da atualização do sistema, ele diz que sentiu uma perda. (Limón, 2024)

Faz-se necessário refletir se as empresas que lucram com o mercado de afetos e a manipulação emotiva em pessoas com carências afetivas não deveriam ser responsabilizadas.

4 IMPLICAÇÕES ÉTICO-JURÍDICAS

Neste ponto, o autor Luís C. Lamb (2024, p.110) observa que este tema, voltado para ética em tecnologia ou ética das máquinas, vem sendo pouco debatido no meio acadêmico, apesar de sua relevância. Desde as primeiras conferências, workshops e publicações sobre IA, poucos pesquisadores dedicavam-se a tal temática. Por este motivo também, tornou-se incontestável trazer este conceito e relacionar com a questão do mercado de afeto digital.

O campo das relações afetivas entre Humanos e Inteligências Artificiais, até o momento, trata-se de novidade tanto no âmbito legislativo quanto doutrinário. Por isso, faz-se necessário uma compreensão dos aspectos ético-jurídicos envolvidos. Vale mencionar que Castro Júnior (2009), discute a questão da personalidade jurídica para robôs, indicando que a autonomia em crescimento das IAs depende de uma regulamentação legal devida. Já Lamb (2024) analisa a ética no âmbito da IA, salientando a necessidade dos princípios éticos nas relações envolvendo esta tecnologia.

Assim, Lamb reforça o conceito de IA como sendo o domínio da ciência no qual os pesquisadores utilizam o método científico para desenvolver e experimentar tecnologias que apresentem habilidades ou funções cognitivas. Já em relação à ética, Lamb traz a diferenciação entre *ética na IA*, um ramo da ética aplicada que trata das questões morais que surgem em decorrência do uso e impacto da IA na sociedade (exemplo, privacidade). Enquanto a *IA ética*, conforme Lamb, seria a ideia de incorporar valores éticos dentro dos sistemas de inteligências artificiais. Por isso, Lamb argumenta que é necessário: 1) a regulação, educação e reflexão social sobre o tema (ética em IA) e 2) o desenvolvimento técnico e normativo dentro da IA (IA ética).

Recentemente foi lançada a obra *Love Machines* do sociólogo britânico James Muldoon, o qual destaca que as relações afetivas com IAs estão se tornando mais comuns em razão do contexto de solidão e vulnerabilidade emocional. Ainda, aponta que apesar de tais tecnologias oferecerem conforto, apoio e sensação de companhia, é importante estar atento aos riscos éticos, principalmente devido à atuação das empresas deste mercado. (Smith, 2026)

As relações afetivas entre humanos e inteligências artificiais apresentam desafios ético-jurídicos significativos, sobretudo pela assimetria entre a experiência emocional do usuário e a simulação algorítmica de afeto. A capacidade dessas tecnologias de personalizar respostas, reforçar traços generificados e coletar dados sensíveis cria riscos de manipulação emocional, dependência e exploração comercial de vulnerabilidades. Além disso, surge a necessidade de enfrentar questões relativas à privacidade, ao tratamento de dados íntimos e à responsabilidade por danos decorrentes dessas interações.

5 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, conclui-se que o avanço da Inteligência Artificial, em especial o melhor entendimento das emoções e tratamento de informação por meio da Computação Afetiva, tem viabilizado novas formas de interação. Trazendo, até mesmo, relações do campo fictício para o real. Ocorre que ainda exige uma regulamentação mais específica e melhor

aprofundamento quanto aos riscos ético-jurídicos relevantes, como a possível manipulação emocional. Por isso, é necessário assegurar interações mais éticas e seguras.

REFERÊNCIAS⁴

AOKI, Beatriz Yumi; GREINER, Christine. Mercado de afetos no Japão: um estudo sobre Gatebox e o convívio amoroso com personagens. *Comunicação Mídia e Consumo*, [S. l.], v. 17, n. 49, p. 295–321, 2020. DOI: 10.18568/cmc.v17i49.2152. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/2152>. Acesso em: 24 nov. 2024.

ARCANGELI, Cris. As previsões acertadas pelos Jetsons sobre a tecnologia do século 21. Disponível em: <https://exame.com/colunistas/empreender-liberta/as-previsoes-acertadas-pelos-jetsons-sobre-a-tecnologia-do-seculo-21/>. Acesso em: 19 out. 2025.

BBC. Como HAL 9000, o computador de “2001: Uma Odisseia no Espaço”, previu preocupações atuais sobre IA. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/crgkyj1dpmlo>. Acesso em: 10 out. 2025.

BBC NEWS MUNDO. Por que meu casamento com holograma de desenho animado me fez ser feliz de novo. 2024. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cpdg15e5kzzo>. Acesso em: 5 abr. 2026.

CASTRO JÚNIOR, Marco Aurélio de. *Direito robótico: personalidade jurídica do robô*. 2. ed. rev. e ampl. [S.l.]: Independently Published, 2019.

LAMB, Luís da Cunha. Ética em IA e IA ética: prolegômenos e estudo de casos significativos. *Revista USP*, n. 141, 2024.

LIMÓN, Raúl. Homem fica viúvo de esposa holograma após empresa descontinuar o serviço. *El País*, 11 jun. 2024. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2024/06/11/homem-fica-viuvo-de-esposa-holograma-apos-empresa-descontinuar-o-servico.ghtml>. Acesso em: 29 mar. 2026.

LIRA, Camila de. O ano de 2025 previsto no filme “Her” é distopia otimista e inocente. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/ia/o-ano-de-2025-previsto-no-filme-her-e-distopia-otimista-e-inocente/>. Acesso em: 20 set. 2025.

MIKU EXPO. About Hatsune Miku. Disponível em: <https://mikuexpo.com/about>. Acesso em: 25 mar. 2026.

4 Foi utilizada ferramenta de inteligência artificial (ChatGPT, OpenAI) como apoio na revisão textual e organização do trabalho, sendo o conteúdo integralmente revisado e de responsabilidade da autora.

PAULA, Isabella de. Proibição do casamento entre pessoas do mesmo sexo é constitucional, decide tribunal do Japão. *Gazeta do Povo*, 28 nov. 2025. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/mundo/proibicao-casamento-entre-pessoas-mesmo-sexo-constitucional-decide-tribunal-japao/>. Acesso em: 25 mar. 2026.

PICARD, Rosalind W. *Affective computing*. Cambridge: MIT Media Laboratory, 1995. (Technical Report n. 321). Disponível em: <https://arl.human.cornell.edu/linked%20docs/Picard%20Affective%20Computing.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2026.

_____. The role of affect in human-computer interaction. *International Journal of Human-Computer Studies*, v. 59, 2003.

PUC PR DIGITAL, PÓS. Gerações X, Y e Z: você sabe distinguir cada uma delas?. 2024. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/geracoes-x-y-z>. Acesso em: 19 nov. 2025.

SANTOS, Niraldo de Oliveira. O gadget ideal: comentário sobre o filme *O homem ideal*. *Editorial Boletim Litorâneo* nº 12, 5 mar. 2024. Disponível em: https://ebp.org.br/nordeste/o-gadget-ideal-comentario-sobre-o-filme-o-homem-ideal/#_ftnref1. Acesso em: 20 ago. 2025.

SMITH, Tiffany Watt. *Love Machines* by James Muldoon review – the risks and rewards of getting intimate with AI. *The Guardian*, 13 jan. 2026. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/2026/jan/13/love-machines-by-james-muldoon-review-the-risks-and-rewards-of-getting-intimate-with-ai>. Acesso em: 30 mar. 2026.

TURING, Alan M. *Computing machinery and intelligence*. *Mind*, Oxford, v. 59, n. 236, p. 433–460, 1950. Disponível em: <https://courses.cs.umbc.edu/471/papers/turing.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2026.

VESTERINEN, Eerik. *Affective computing*. Helsinki: Co-learnit Ltd.; Ionoff Ltd., 2001. Trabalho apresentado no curso Tik-111.590 Digital Media Research Seminar, “Space Odyssey 2001”. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220654708_Affective_computing_-. Acesso em: 30 mar. 2026.

WILDE, Oscar. *A decadência da mentira*. 1891. Disponível em: <https://livros01.livrosgratis.com.br/ea000852.pdf>. Acesso em: 30 fev. 2026.