

A dissolução do real como entretenimento: *AI Companions*, Character.ai e

Byung-Chul Han

The dissolution of the real as entertainment: AI Companions, Character.ai, and

Byung-Chul Han

João Pedro Felix Ortiz Camargo¹
Alexandre Tadeu dos Santos²

Resumo

A emergência das *AI Companions* em uma esfera sociocomunicativa contemporânea marca o avanço da Inteligência Artificial Generativa e das LLMs em prol do entretenimento pessoal. Diante disso, é possível questionar como as *AI Companions* operam como dispositivos de dissolução do real no contexto do entretenimento digital. No presente artigo, propõe-se uma análise crítica da presença de *AI Companions* e seus efeitos no real, com base na perspectiva de Han (2019; 2022) acerca a hiperinformação no digital e de Turkle (2011). Se analisa que criticamente, por meio de pesquisa bibliográfica e documental, os efeitos sociocomunicativos das *AI Companions* do site Character.ai. Discutimos que, ao simular presença e afeto, a tecnologia aprofunda o esvaziamento do real, consolidando-se como forma contemporânea de fuga.

Palavras-chave: AI Companions, Character.ai, Computação Afetiva, Entretenimento Digital, Byung-Chul Han

Abstract/resumen/resumé

The emergence of AI Companions within the contemporary socio-communicative sphere marks the advancement of Generative Artificial Intelligence and LLMs toward personal entertainment. In light of this, it is pertinent to question how AI Companions operate as mechanisms for the dissolution of the real within the context of digital entertainment. This article proposes a critical analysis of the presence of AI Companions and their effects on reality, grounded in Han's (2019; 2022) perspective on digital hyperinformation and Turkle (2011). Through bibliographic and documentary research, this study critically analyzes the socio-communicative effects of the AI Companions featured on the Character.ai platform. We argue that, by simulating presence and affect, this technology deepens the hollowing out of the real, consolidating itself as a contemporary form of escapism.

¹ Doutorando em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás (PPGCOM/UFG). Mestre em Comunicação pelo mesmo programa e graduado em Jornalismo.

² Possui graduação em Rádio e Televisão pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1995), mestrado em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (2003) e doutorado em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP. Atualmente é professor associado na Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás - UFG.

Keywords: *AI Companions, Character.ai, Affective Computing, Digital Entertainment, Byung-Chul Han*

Introdução

Inicialmente com sua faceta agêntica, ela [a IA] veio com a premissa de solucionar problemas sisíficos em tarefas diárias, atuando como assistentes pessoais, acoplada à robôs inteligentes, fazendo parte de softwares de *devices*³, etc. Hoje, com o acesso facilitado e gratuito através de celulares e computadores, a IA atua como ferramenta de pesquisa — acadêmica ou cotidiana — e agente gerativo de conteúdos textuais e visuais, a IA Generativa.

Essa “modalidade” da Inteligência Artificial é capaz de construir sequências de palavras lógicas, formando textos e estabelecendo diálogos. O presente trabalho não se preocupa, no momento, em adentrar no criticismo sobre a originalidade — ou a falta dela — e a qualidade dos textos e diálogos produzidos pela IA. Mas é fato que, consideramos aqui, que a entrega atual supre com o desejo da população que à consome como entretenimento, mas ao mesmo tempo, anseia por mais fidedignidade.

Dessa forma, plataformas como o ChatGPT, Gemini e Claude, classificadas como *Large Language Model*⁴ (LLM), hoje são utilizadas não somente de forma agêntica à fins de pesquisa e solução de problemas técnicos ou práticos, mas também, para a solução de problemas emocionais. Um sintoma contemporâneo em meio ao digital é a solidão, sendo nessa oportunidade que a “tecnologia se propõe como a arquiteta de nossas intimidades.”⁵ (Turkle, 2011, p.1, tradução nossa) e preenche a falta emocional, seja qual ela for, através de dados e algoritmos. Ademais, Turkle (2011, p.1, tradução nossa) diz que “a tecnologia é sedutora quando o que ela oferece vai ao

³ Consideramos *devices* no presente trabalho como dispositivos eletrônicos, como celulares, tablets, notebooks, televisões smart e etc.

⁴ Em português, Modelo de Linguagem de Grande Escala. Optamos aqui por priorizar seu uso na língua inglesa pela abreviação possível e maior ocorrência em trabalhos acadêmicos.

⁵ Com o texto original sendo "technology proposes itself as the architect of our intimacies."

encontro das nossas vulnerabilidades humanas. E, como se constata, somos de fato muito vulneráveis. Somos solitários, mas temos medo da intimidade”⁶.

O imaginário hollywoodiano já entendia a potencialidade afetiva da tecnologia, tomando como exemplo, “*Her*”⁷ (2013), e mais recentemente, “*Companion*”⁸ (2025). Ambos os filmes, que possuem o mesmo núcleo narrativo: a presença de uma forma de tecnologia — em uma IA por voz, em *Her*, e com uma robô companheira, em *Companion* — com fins afetivos românticos.

A existência desses filmes projeta somente à ficção. Hoje, é possível dialogar por voz com uma *LLM*, onde o usuário pode, inclusive, selecionar a voz que mais lhe agrada, como gênero e tonalidade. E, mais especificamente, surgem as plataformas específicas voltadas para chatbots que simulam personas — personagens ficcionais ou pessoas reais, em cenários distintos e com potencialidades narrativas infinitas — para que o usuário dialogue e experimente uma fuga da realidade. Essas personas oferecem, então, uma dissolução do real.

Plataformas como o Character.ai, voltadas para o uso e produção desses chatbots, se popularizaram nos últimos anos com números crescentes de usuários e acessos. É importante ressaltar que o presente trabalho, apesar de pincelar a relação afetiva em populares modelos de LLMs como o ChatGPT, Claude e Gemini, focará no recorte em plataformas com fins exclusivos para a IA em seu uso como relacionamento, interação social ou suporte emocional, com ênfase na recém mencionada.

Logo, com o crescimento e naturalização do uso de plataformas como essa [O Character.ai], o seguinte questionamento principal da pesquisa se formula: como as *AI Companions* (Companhias de IA) operam como dispositivos de dissolução do real no contexto do entretenimento digital?

⁶Com o texto original sendo “Technology is seductive when what it offers meets our human vulnerabilities. And as it turns out, we are very vulnerable indeed. We are lonely but fearful of intimacy.”

⁷ Em português, de título “Ela”, dirigido por Spike Jonze.

⁸ Em português, de título “Acompanhante Perfeita”, dirigido por Drew Hancock.

Assim, o texto a seguir se ancora especialmente segundo a perspectiva de Byung-Chul Han (2019, 2022) de nomes como Sherry Turkle (2011) e Picard (1997), que protagonizam a discussão teórica sobre tais tecnologias e o impacto das mesmas em nossa sociedade. Como desenvolvimento metodológico, a pesquisa bibliográfica se âncora, além dos autores(as) já citados, em produções acadêmicas relativas ao tema. De forma complementar, a pesquisa documental surge para posicionar casos documentados a partir de fontes jornalísticas.

O trabalho se inicia com uma apresentação com maior etiqueta à Computação Afetiva, e com maiores definições das LLMs e as *AI Companions*. Posteriormente, a plataforma Character.ai é apresentada com maior detalhamento. Ao longo do texto, a bricolagem teórica aqui desenvolvida se articula com os autores propostos, ao fim de entender o digital e a sociedade nos dias de hoje, tal qual o entretenimento, a hiperinformação e o real e não-real nos dias de hoje.

Computação Afetiva e *AI Companions*

A relação entre sentimentos e máquinas (computadores) não é um conceito recente. Picard (1997) trazia a tona questões importantes até hoje sobre a conexão entre ambos os temas: emoção e ciência. Ela então chama de “computação afetiva” aquilo, no campo da computação, que “se relaciona com, surge de ou influencia as emoções”⁹ (Picard, 1997, p.1, tradução nossa). A proposta, conforme explica a autora, não é de construir computadores emocionais, mas de entender as potencialidades do campo.

A emoção move as alavancas de nossas vidas, seja pela canção em nosso coração ou pela curiosidade que impulsiona nossa investigação científica. Conselheiros de reabilitação, pastores, pais e, em certa medida, políticos, sabem que não são as leis que exercem a maior influência sobre as pessoas, mas sim o ritmo ao qual marcham.¹⁰ (Picard, 1997, p.1, tradução nossa)

⁹ Com o texto original sendo "I call “affective computing,” computing that relates to, arises from, or influences emotions."

¹⁰ Com o texto original sendo "Emotion pulls the levers of our lives, whether it be by the song in our heart, or the curiosity that drives our scientific inquiry. Rehabilitation counselors, pastors, parents, and to some extent, politicians, know that it is not laws that exert the greatest influence on people, but the drumbeat to which they march."

O Teste de Turing¹¹ (1950) aparece no estudo de Picard (1997). Para passar no teste, o computador deve ter respostas que não são possíveis de diferenciar de um ser humano. Logo, o teste acontece somente através da comunicação textual, sem sensorialidades (como voz ou expressões faciais), mas as emoções ainda podem ser percebidas através de tal texto (Picard, 1997). O texto, então, é a principal forma de conexão entre *AI Companions* e seus usuários. Porém, com o avanço da IA, a sensorialidade entra em campo com voz e a geratividade de imagens.

Podemos concluir, sobre a computação afetiva, em resumo, que os sentimentos desenvolveram e desenvolvem um papel essencial na ciência, e como sabemos, na tomada de decisões diárias como seres humanos. O ponto é que, conforme a capacidade de entender e replicar emoções avança, a própria autora entende o dilema que isso pode causar: obter um comportamento criativo dos computadores requer emoção, mas com muita emoção, há o risco de sermos derrotados pelas próprias invenções que um representaram meros *devices* (Picard, 1997).

No fim, Picard (1997) argumenta que há uma ampla gama de benefícios em construirmos computadores que reconheçam e expressem emoções. Essas emoções, conforme citado no Teste de Turing, podem e são representadas através do texto. A comunicação textual e oral é, então, capaz de envolver emocionalmente e habilitar uma máquina a ser “passável” como ser humano. Mas, como essa comunicação evoluiu ao ponto de hoje, se tornar, como o proposto no presente trabalho, uma dissolução do real?

No que tange a comunicação, para nós, ela é natural em nossa condição, a linguagem em si nos é natural. “As máquinas, no entanto, não conseguem apreender naturalmente as capacidades de compreensão e comunicação sob a forma de linguagem humana, a menos que sejam equipadas com poderosos algoritmos de

¹¹ Experimento cujo objetivo é de avaliar a capacidade de uma máquina de exibir um comportamento similar do de um ser humano.

inteligência artificial (IA).”¹² (Zhao et al., 2026, p. 1, tradução nossa). Aqui, então, entendemos a importância dos LLMs na alimentação da IA generativa.

Isso pois os LLMs representam o maior avanço do campo da computação no que se refere à linguagem, de forma que o, segundo Zhao et al (2026, p.1, tradução nossa), “Os LMs [Modelos de Linguagem] têm como objetivo modelar a probabilidade generativa de sequências de palavras, de modo a prever as probabilidades de tokens futuros (ou ausentes).”¹³. Em outro estudo, podemos entender os LLMs como “modelos de aprendizado profundo treinados para compreender e gerar linguagem natural.”¹⁴ (Shen et al., 2023, p.1, tradução nossa).

Pré-treinando frequentemente em grandes corpora da web, esses modelos podem aprender padrões complexos, sutilezas da linguagem e conexões semânticas. No entanto, os LLMs provaram sua capacidade em várias tarefas relacionadas à linguagem, incluindo síntese de texto, tradução, sumarização, sistemas de perguntas e respostas e análise de sentimentos, ao aproveitar técnicas de aprendizado profundo e grandes conjuntos de dados.¹⁵ (Raiaan et al., 2024, p.1.)

Esse avanço dos LLMs, portanto, permitiu que o processamento de linguagem natural evoluísse ao ponto de simular, com maestria, diálogos com a IA que vão além do agêntico. Como discutem Chen et al. (2024), um número crescente de usuários utilizam esses modelos de linguagem com fins relacionados aos seus desejos pessoais, como personagens ficticiais ou celebridades. Portanto, antes com uma limitação operacional, os modelos contemporâneos, com grande alimentação e treinamento por parte do público que o utiliza, agora conseguem manter e desenvolver identidades consistentes Chen et al. (2024).

¹² Com o texto original sendo "Machines, however, cannot naturally grasp the abilities of understanding and communicating in the form of human language, unless equipped with powerful artificial intelligence (AI) algorithms."

¹³ Com o texto original sendo "LM [Language Models] aims to model the generative likelihood of word sequences, so as to predict the probabilities of future (or missing) tokens."

¹⁴ Com o texto original sendo "deep learning model trained to understand and generate natural language."

¹⁵ Com o texto original sendo “Frequently pre-training on large corpora from the web, these models may learn complicated patterns, language subtleties, and semantic linkages. However, LLMs have proved their ability in various language-related tasks, including text synthesis, translation, summarization, question-answering, and sentiment analysis, by leveraging deep learning techniques and large datasets.”

A plataforma de estudo aqui proposta, o Character.ai, é uma plataforma de chatbots baseado nesses LLMs. Diferentemente de outras plataformas que utilizem LLMs terceirizadas, ele [o Character.ai] desenvolveu seus próprios modelos de linguagem desde o início, o que permitiu à empresa que elevasse o nível de interatividade e envolvimento emocional. A plataforma permite que usuários interajam com agentes conversacionais condicionados a personas únicas criadas pelos próprios usuários, reunindo técnicas de IA generativa, engajamento social e conteúdo gerado colaborativamente (Lee et al., 2025).

Byung-Chul Han (2022, p. 7) chama de regime da informação a “forma de dominação na qual informações e seu processamento por algoritmos e inteligência artificial determinam decisivamente processos sociais, econômicos e políticos.”. Conforme o apresentado acima, é seguro dizer que dados regem a interação entre usuários e personas no Character.ai, reforçando a ideia de um regime da informação que, agora, reformula processos sociais — a interação entre humano-humano pode ser afetada com a exposição direta à plataformas de chatbots, por exemplo.

Han também trabalha que “O regime de informação está acoplado ao capitalismo da informação, que se desenvolve em capitalismo da vigilância e que degrada os seres humanos em gado, em animais de consumo e dados” (Han, 2022, p. 7). Para a plataforma, usuários são como gado: os números expedientes de usuários refletem isso.

Não há um estímulo à alteridade ao interagir com chatbots, mas sim, a volta para o eu (*self*) e a dissolução do outro. Se não há outro, mas há interação consigo mesmo, há um desejo por conexão em meio à solidão contemporânea. Esse desejo é sanado pela dissolução da realidade real, transpondo o usuário, em sua interação com a máquina, à realidade que bem desejar.

Character.ai, plataforma e casos documentados

O Character.ai, uma plataforma de entretenimento movida por IA lançada em 5 de novembro de 2021. Sua funcionalidade está na conversação com diversas personas, baseadas muitas vezes em figuras históricas, celebridades e personagens ficticiais. A plataforma é gratuita e permite que o usuário se engaje em chat com diversos cenários e propósitos. De acordo com a Character.ai (s.f), a plataforma “capacita as pessoas a se conectarem, aprenderem e contarem histórias por meio de entretenimento interativo.” (parágr. 1)

Ainda em sua página descritiva sobre a plataforma, quatro são as características/objetivos da plataforma. “Entretenimento Sem Limites; Formas Infinitas de Criar; Conexões Sem Fronteiras e Exploração Sem Fim” (Character.ai, s.f). A significação das possibilidades infinitas de criação são claramente postas orgulhosamente pelo programa.

O aplicativo rapidamente se tornou um dos serviços de chatbot mais populares do mundo, com mais de 25 milhões de usuários ativos e 18 milhões de personalidades de chatbot. Essa popularidade despertou algumas preocupações, já que os usuários podiam criar personalidades a partir de quase qualquer pessoa, o que levou a processos judiciais de celebridades e de pais de crianças assassinadas. (Curry, 2026, parágraf. 5, tradução nossa)¹⁶

O Character.AI figura entre as plataformas de IA mais utilizadas, com presença marcante entre o público jovem. Dados de outubro de 2024 indicam que os usuários dedicavam, em média, mais de uma hora diária à plataforma, sugerindo papel relevante no cotidiano de parcela significativa de seus usuários (Lee et al., 2025). A plataforma, inclusive, se tornou alvo de processos judiciais — dentre outras publicizações de caso pela mídia, que serão exploradas posteriormente.

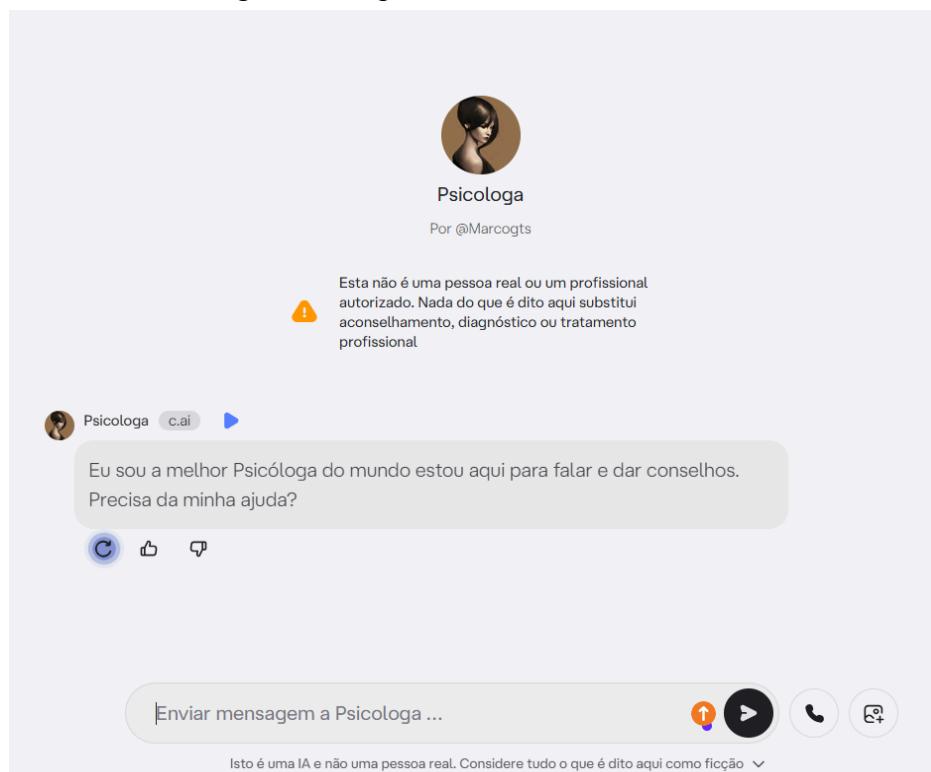
De forma mais incisiva, o *New York Times* noticiou em outubro de 2024 um processo alegando que a Character.AI foi responsável pela morte por suicídio de um garoto de 14 anos (Roose 2024). O processo descrito pelo *The Times* detalha um

¹⁶ Com o texto original sendo: “The app has quickly become one of the most popular chatbot services in the world, with over 25 million active users and 18 million chatbot personalities. This popularity has sparked some concerns, as users were able to create personalities out of almost anyone, which led to legal suits from celebrities and parents of murdered children”

adolescente que interagiu profundamente durante as últimas semanas de sua vida com um *chatbot* que se passava pela personagem Daenerys Targaryen, de *Game of Thrones*, incluindo discussões sobre um potencial suicídio.¹⁷ (Lee et al., 2025, p.1, tradução nossa)

Dessa forma, entendemos que o Character.ai simplifica a dissolução do real com uma interface intuitiva de chat, ele permite que qualquer usuário acesse personalidades complexas, empáticas e contextualmente ricas a um clique de distância. A plataforma democratiza e dispara as *AI Companions* ao público juvenil, ao oferecer uma grande quantidade de arquétipos prontos e ferramentas de criação simplificadas. Abaixo, exemplifica-se a interface de um chat referente a persona de uma “psicóloga”.

Figura 1 - Captura de tela no Character.ai



¹⁷ Com o texto original sendo "More acutely, the New York Times reported in October 2024 on a lawsuit alleging Character.AI was at fault in the suicide death of a 14-year-old boy (Roose 2024). The lawsuit described by The Times details a teenager who engaged deeply during the last few weeks of his life with a chatbot impersonating the character Daenerys Targaryen from Game of Thrones, including discussion of a potential suicide."

Fonte: Produção do autor/Character.ai

Os chats disponíveis pela plataforma permitem o envio de mensagens e a reformulação das respostas que a persona lhe forneceu. O usuário, então, possui total controle da narrativa, podendo alterar a resposta recebida até se contentar com o que lhe foi recebido. Além disso, conta-se com a funcionalidade de ligação em tempo real, ao qual, com a voz também escolhida pelo usuário, é possível entrar em uma “ligação simulada”, ao qual o programa processa o que lhe foi dito e formula uma resposta, em áudio, com poucos segundos de diferença.

Essa interação é envolvente ao público juvenil, com casos documentais e judiciais documentados. A partir do recorte do jornal *The New Yorker*, foram selecionadas matérias referentes à interação com AI Companions e suas consequências. A reportagem de Gibson (2025), publicada no *Washington Post*, narra o caso de uma menina que, após o fim do quinto ano escolar, passou a se isolar progressivamente — sintoma que sua família não conseguia explicar, até descobrir que ela havia desenvolvido um vínculo intenso com um chatbot de IA. O caso ilustra uma tendência documentada em larga escala: a maioria dos adolescentes interage com agentes de IA conversacionais, frequentemente sem o conhecimento dos pais.

Outra reportagem, de Tiku (2024), mapeia o crescimento acelerado dos aplicativos de companhia baseados em IA, destacando que essas plataformas conquistaram milhões de usuários, majoritariamente do público feminino, que passaram a interagir com namorados, maridos, terapeutas e até pais artificiais. A matéria se encerra com uma declaração de Jeny, uma estudante do Texas, que diz:

“As pessoas são muito solitárias na minha escola.” Ela descreveu o uso de companheiros de IA como sendo mais estimulante do que a rolagem passiva de “vídeos que apodrecem o cérebro” no TikTok.

“É mais ou menos como uma pessoa real”, disse Jenny. “Você pode ter um namorado, uma namorada — qualquer coisa, na verdade.”¹⁸ (Tiku, 2024, parágrafo. 33, tradução nossa)

Essa fala, da produção de Tiku (2024) tensiona a promessa comercial dessas ferramentas — apresentadas como antídoto para a solidão — com os riscos documentados por pesquisadores, entre os quais se incluem casos de suicídio associados ao uso intensivo de agentes conversacionais. Essa solidão é o que trata Turkle (2011, p. 12, tradução nossa), ao dizer que “Inclinamo-nos ao inanimado com uma nova solicitude. Tememos os riscos e as decepções dos relacionamentos com nossos semelhantes. Esperamos mais da tecnologia e menos uns dos outros.”¹⁹ ”

Ademais, essas formas de interações seguem em constante evolução, tal qual a própria IA. Em uma seção da página chamada de “C.AI Labs”, é possível testar novas experiências, com a chamada “seja o primeiro a explorar o que está por vir; um espaço dedicado à experimentação de novos formatos criativos antes que eles cheguem a todos os outros”²⁰ (Character.ai, s.f, tradução nossa).

Dessa forma, podemos visualizar, conforme o proposto até aqui, as potencialidades crescentes do Character.ai como ferramenta de chatbot que se inclina ao envolvimento emocional de seus usuários. Também, ao democratizar o acesso ao público — e ao se observar uma resposta de procura e engajamento — podemos aferir que o tempo de tela gasto na plataforma é espendido para a criação de uma realidade ficcional, um entretenimento hedonista, conforme pontua Han (2019).

Isso, também, aprofunda o que Turkle (2011) trabalha ao entender uma tendência estrutural da cultura digital — a substituição lenta da alteridade humana, com tudo

¹⁸ Com o texto original sendo “‘People are pretty lonely at my school.’ She described using AI companions as more stimulating than mindlessly scrolling “brain rotting videos” on TikTok.; ‘It’s kind of like a real person,’ Jenny said. ‘You can have a boyfriend, girlfriend — anything really.’”

¹⁹ Com o texto original sendo “We bend to the inanimate with new solicitude. We fear the risks and disappointments of relationships with our fellow humans. We expect more from technology and less from each other.”

²⁰ Com o texto original sendo “be the first to play with what's next; a space dedicated to experimenting with new creative formats before they reach everyone else”.

que ela tem de imprevisível e desconfortável, por interações calibradas para entregar satisfação imediata, como as disponíveis pela plataforma. .

Considerações finais

O presente trabalho buscou, na medida do possível, apresentar e tratar da problemática do uso de *AI Companions* como ferramenta de envolvimento emocional, que por fim, entendemos que leva à uma dissolução da realidade real, pontuando então que vivemos em uma infocracia, como proposto por Han (2022). Vivemos em uma infocracia, no sentido do trabalho, pois interagimos cada vez mais com dados, esses, guiados pelo capitalismo. No caso de *AI companions* (como o Character.ai), a IA não "compreende" nem "se importa" de fato; ela performa um algoritmo de cuidado.

Recorrendo à fontes acadêmicas e materiais jornalísticos — por mais que limitados — foi possível visualizar a tendência, especialmente de usuários jovens, a se imergir nessas plataformas e se envolver emocionalmente. Esse envolvimento muitas vezes pode ser dissolvido e confundido com a realidade. As *AI Companions* representam um estágio avançado da dissolução do real como entretenimento.

Logo, a computação afetiva não cria conexão genuína, mas simula seus signos, aprofundando o esvaziamento existencial. O entretenimento digital, sob essa perspectiva, é estruturalmente uma forma de fuga e não de presença. Logo, A solidão contemporânea (Turkle, 2011) encontra nas plataformas uma resposta sintomática. Essa forma de interação é projetada para explorar nossa vulnerabilidade humana, oferecendo a sensação de presença enquanto estamos, na verdade, cada vez mais isolados no digital (Turkle, 2011). Ao simular presença e afeto, as *AI Companions* aprofundam o esvaziamento do real descrito por Han e respondem, sem a resolver, a solidão estrutural identificada por Turkle (2011), consolidando o entretenimento digital como forma contemporânea de fuga.

A presente pesquisa sofre por limitações para o desenvolvimento da mesma de forma completa em um artigo isoladamente. O tema, amplo e em constante

desenvolvimento, vem sido trabalhado como objeto central da pesquisa do presente autor, onde se procurará explorar com mais afinco para conclusões sólidas e precisas.

Logo, é necessário o discernimento para entender que os conceitos aqui apresentados e conteúdos documentais apresentados representam uma pequena parcela do que se há de disponível como material de pesquisa. O desenvolvimento brevede tópicos importantes como a computação afetiva se torna um ponto negativo, mas necessário para o desenvolvimento de demais perspectivas.

Como agenda futura, para o presente autor e demais pesquisadores, a problemática das *AI Companions* avança com a mesma velocidade que a Inteligência Artificial — de forma exponencial, e as vezes, com a sensação de descontrole. Logo, é um campo fértil para aqueles que decidam iniciar ou continuar os estudos. A junção entre filosofia, comunicação e tecnologia é essencial para compreender fenômenos como os aqui apresentados.

Referências

Character.AI. (s.f.). About Character.AI. Recuperado em 21 de maio de 2026, de <https://policies.character.ai/about>

Curry, D. (2026, 20 de abril). character.ai Revenue and Usage Statistics (2026). Business of Apps. <https://www.businessofapps.com/data/character-ai-statistics/>

Chen, N., Wang, Y., Deng, Y., & Li, J. (2025). The Oscars of AI Theater: A Survey on Role-Playing with Language Models. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.11484>

Gibson, C (2025, 23 de dezembro). Her daughter was unraveling, and she didn't know why. Then she found the AI chat logs. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/lifestyle/2025/12/23/children-teens-ai-chatbot-companion/>

Han, B.-C. (2019). Bom entretenimento: Uma desconstrução da história ocidental da paixão (M. C. Mota, Trad.). Editora Vozes.

Han, B.-C. (2022). Infocracia: Digitalização e a crise da democracia (G. S. Philipson, Trad.). Editora Vozes.

Hancock, D. (Diretor). (2025). *Companion* [Filme]. Boulderlight Pictures; Vertigo Entertainment; New Line Cinema.

Lee, O., & Joseph, K. (2026). A large-scale analysis of public-facing, community-built chatbots on Character.AI. arXiv.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2505.13354>

Jonze, S. (Diretor). (2013). *Her* [Filme]. Annapurna Pictures; Warner Bros. Pictures.

Tiku, N. (2024, 6 de dezembro). AI friendships claim to cure loneliness. Some are ending in suicide. The Washington Post.
<https://www.washingtonpost.com/technology/2024/12/06/ai-companion-chai-research-character-ai/>

Turing, A. M. (1950). *Computing machinery and intelligence*. *Mind*, 59(236), 433–460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Picard, R. W. (1997). *Affective computing*. MIT Press.

Raiaan, M. A. K., Mukta, M. S. H., Fatema, K., Fahad, N. M., Sakib, S., Mim, M. M. J., Ahmad, J., Ali, M. E., & Azam, S. (2024). A review on Large Language Models: Architectures, applications, taxonomies, open issues and challenges. *IEEE Access*, 12, 26839–26874. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3365742>

Roose, K. 2024. Can A.I. Be Blamed for a Teen’s Suicide? The New York Times.

Shen, Y., Heacock, L., Elias, J., Hentel, K. D., Reig, B., Shih, G., & Moy, L. (2023). ChatGPT and other Large Language Models are double-edged swords. *Radiology*, 307(2), e230163. <https://doi.org/10.1148/radiol.230163>

Zhao, W. X., Zhou, K., Li, J., Tang, T., Wang, X., Hou, Y., Min, Y., Zhang, B., Zhang, J., Dong, Z., Du, Y., Yang, C., Chen, Y., Chen, Z., Jiang, J., Ren, R., Li, Y.,

Tang, X., Liu, Z., ... Wen, J. (2023). A Survey of Large Language Models. arXiv.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.18223>

Declaração de Uso de IA: Durante a execução do presente trabalho, utilizou-se a plataforma Gemini, da Google, para fins de apoio na tradução da língua inglesa para a portuguesa e para sanar dúvidas acerca a formatação no modelo APA. Os autores declaram que a ferramenta foi utilizada exclusivamente como suporte que todo o conteúdo conceitual, análise de dados e conclusões teóricas foram desenvolvidos integralmente pelos pesquisadores humanos, os quais assumem total responsabilidade pelo conteúdo final publicado.