

Violência artificial: Violência contra mulheres e o lado obscuro da inteligência artificial

Simona Tirocchi

Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de Roma “La Sapienza”, professora associada do Departamento de Filosofia e Ciências da Educação na Universidade de Turim, Itália.

E-mail: simona.tirocchi@unito.it. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5052-4863>.

Resumo: A violência contra as mulheres está se tornando cada vez mais um fenômeno global, envolvendo milhões de pessoas em todo o mundo, reforçando a condição de desigualdade social que historicamente relegou as mulheres a uma posição subordinada, dentro de uma estrutura de desigualdade e discriminação. O desenvolvimento das tecnologias digitais (Web 2.0, mídias sociais, plataformas digitais) e, mais recentemente, da inteligência artificial, está contribuindo para o surgimento de novas formas de violência, às vezes mais insidiosas do que as tradicionais, levantando questões sobre como combatê-las. Especificamente, o artigo propõe uma reflexão teórica sobre as novas formas de violência digital possibilitadas pela tecnologia, com foco no caso do chatbot Replika. A expansão qualitativa e quantitativa da violência impõe novos desafios à mídia-educação, principalmente no que diz respeito à necessidade de projetar e propor novas formas de prevenção adequadas a esse novo cenário e de fortalecer a alfabetização específica em IA.

Palavras-chave: violência contra as mulheres, inteligência artificial; ciberviolência; Replika, alfabetização em IA; educação de gênero.

Abstract: Violence against women is increasingly becoming a global phenomenon, involving millions of people worldwide, reinforcing the condition of social inequality that has historically relegated women to a subordinate position, within a framework of inequality and discrimination. The development of digital technologies (Web 2.0, social media, digital platforms) and, more recently, artificial intelligence, is contributing to the emergence of new, sometimes more insidious than traditional ones, forms of violence, raising questions about how to combat them. Specifically, the article proposes a theoretical reflection on the new forms of digital violence enabled by technology, with a focus on the case of the chatbot Replika. The qualitative and quantitative expansion of violence poses new media-education challenges, particularly regarding the need to design and propose new forms of prevention suited to this new landscape and to strengthen specific AI literacy.

Keywords: violence against women, artificial intelligence; cyberviolence; Replika, AI literacy; gender education.

Recebido: 07/02/2025

Aprovado: 21/03/2025

1. INTRODUÇÃO

A violência contra as mulheres é um problema global que, cada vez mais, tem se tornado foco dos discursos sociais e da atenção pública. Trata-se de um fenômeno de proporções vastas que, finalmente, começa a ser reconhecido como significativo tanto em níveis sociais quanto culturais. Historicamente, as mulheres têm vivenciado discriminações nas relações de gênero, especialmente em função da consolidação de um modelo patriarcal baseado na dominação e na violência simbólica exercida pelos homens sobre as mulheres¹.

Segundo dados da Organização Mundial da Saúde (OMS), a violência contra as mulheres representa uma grave questão de saúde pública e uma violação dos direitos humanos das mulheres². Estimativas publicadas pela OMS indicam que, globalmente, quase um terço (27%) das mulheres entre 15 e 49 anos que já estiveram em um relacionamento relatam ter sofrido algum tipo de violência física e/ou sexual por parte do parceiro íntimo³.

Esses números são coerentes com os dados divulgados pela Comissão Europeia e pelo Eurostat⁴, que revelam que mais de 3 mil mulheres são assassinadas, anualmente, na Europa por seus parceiros ou por um familiar — e inúmeras outras sofrem danos e assédios. Na União Europeia, pelo menos duas mulheres por semana são mortas por um parceiro íntimo ou membro da família. Além disso, 32% dos autores de assédio sexual na UE estão no contexto do ambiente de trabalho.

A pandemia de covid-19 agravou a violência contra mulheres e meninas e aprofundou desigualdades estruturais, forçando muitas mulheres a abandonarem seus empregos para assumirem tarefas domésticas, consequência das mudanças em suas condições de vida. Além disso, a emergência sanitária e a crescente midiaticização da vida social⁵ intensificaram as interações com as tecnologias digitais⁶, que passaram a ser utilizadas, com ainda mais frequência, para cometer formas de violência mais difíceis de detectar — e, portanto, mais difíceis de combater. A violência digital pode ocorrer 24 horas por dia, 7 dias por semana, mesmo a partir de locais distantes de onde as vítimas estão fisicamente, pois não requer proximidade geográfica. Ademais, permite que os agressores mantenham-se anônimos com relativa facilidade. Durante a pandemia, episódios de “Zoom-bombing” tornaram-se frequentes, caracterizados pela disseminação de conteúdos racistas, sexistas, pornográficos ou antisemitas durante reuniões on-line.

2. RUMO À VIOLÊNCIA DIGITAL

O avanço das novas tecnologias digitais tornou ainda mais complexa a já difícil tarefa de definir o que se entende por “violência de gênero” ou “violência contra as mulheres”.

De acordo com a Comissão Europeia⁷, considera-se violência de gênero qualquer ato dirigido a uma pessoa em razão de seu gênero, ou qualquer forma

1. BEAUVOIR, Simone de. **The second sex**. New York: Bantam Books, 1952; BOURDIEU, Pierre. **Masculine domination**. Cambridge: Polity, 2001.

2. WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Violence against women**, 2024. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>. Acesso em: 15 jan. 2025.

3. *Ibid.*

4. EUROPEAN COMMISSION. EU survey on gender-based violence against woman and other forms of inter-personal violence (EU-GBV) - first results. **Eurostat**, 2022. Disponível em: <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/7870049/15323622/KS-FT-22-005-EN-N.pdf/315d443b-ba8d-e607-3ce0-845f642a8c00?version=1.0&t=1669371271599>. Acesso em: 15 jan. 2025.

5. HEPP, Andreas. **Deep mediatization**. London: Routledge, 2020.

6. EUROPEAN INSTITUTE FOR GENDER EQUALITY. **Combating Cyber Violence against Women and Girls**, 2022. Disponível em: https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/combating_cyber_violence_against_women_and_girls.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

7. WHAT is gender-based violence? **European Commission**, 2024. Disponível em: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/justice-and-fundamental-rights/gender-equality/gender-based-violence/what-gender-based-violence_en. Acesso em: 15 jan. 2025.

Violência artificial: Violência contra mulheres e o lado obscuro da inteligência artificial

• Simona Tirocchi

de violência que afete desproporcionalmente indivíduos de um determinado gênero. Essa definição inclui a violência contra as mulheres, assim como a violência doméstica que atinge mulheres, homens ou crianças que vivem em um mesmo lar. Embora mulheres e meninas sejam as principais vítimas da violência de gênero, seus efeitos nocivos atingem também famílias e comunidades.

Com o advento da internet, seguido pela ascensão das redes sociais e plataformas digitais, o espectro dos comportamentos violentos se ampliou. O cyberbullying — uma das primeiras formas de violência digital amplamente reconhecidas e estudadas — surgiu como uma extensão do bullying tradicional, mas definições mais amplas de ciberviolência vêm ganhando destaque. Como observam Tirocchi, Scooco e Crespi,

[...] o conceito de ciberviolência é proposto como amplo e multidimensional; ele vai além de uma simples definição dos riscos das tecnologias digitais para os jovens. A ciberviolência pode ser direcionada a qualquer indivíduo ou grupo, embora a ciberviolência de gênero, mencionada com frequência na literatura, se refira especialmente à violência praticada contra mulheres⁸.

Outra definição é apresentada pelo Comitê Consultivo da Comissão Europeia para a Igualdade de Oportunidades entre Mulheres e Homens:

A ciberviolência contra as mulheres é um ato de violência de gênero perpetrado direta ou indiretamente por meio das tecnologias da informação e da comunicação, que resulta ou pode resultar em danos físicos, sexuais, psicológicos ou econômicos às mulheres e meninas, incluindo ameaças de tais atos, seja na vida pública ou privada, ou obstáculos ao exercício de seus direitos e liberdades fundamentais. [...] A ciberviolência integra o continuum da violência contra as mulheres: não existe de forma isolada; ela deriva e, ao mesmo tempo, sustenta múltiplas formas de violência off-line⁹.

Mais recentemente, a Comissão Europeia adotou a seguinte definição de violência cibernética: “qualquer ato de violência abrangido por esta Diretiva que seja cometido, facilitado ou agravado, total ou parcialmente, pelo uso de tecnologias da informação e da comunicação”¹⁰.

Uma das mudanças mais significativas na redefinição das formas e comportamentos associados à violência foi o reconhecimento da interação entre os mundos on-line e off-line, que antes eram considerados dimensões distintas. Hoje, entende-se que essas dimensões são complementares, interpenetram-se progressivamente e se reforçam mutuamente, demonstrando a existência de uma continuidade entre elas¹¹. O mundo on-line não pode mais ser definido como “virtual”, uma vez que as consequências das ações nele realizadas são plenamente reais. Esse reconhecimento ampliou o potencial para a ocorrência de atos violentos. Quando falamos de violência, especialmente a violência contra as mulheres, estamos agora nos referindo a um contínuo de situações e fenômenos. Além disso, o que se denomina Violência Cibernética contra Mulheres e Meninas é profundamente interseccional em sua natureza¹², pois se cruza com múltiplos fatores que podem torná-la ainda mais perigosa — especialmente

8. TIROCCHI, Simona; SCOCCO, Marta; CRESPI, Isabella. Generation Z and cyberviolence: between digital platforms use and risk awareness. **International Review of Sociology**, v. 32, n. 3, p. 443-462, 2022. tradução nossa. <https://doi.org/10.1080/03906701.2022.2133408>

9. EUROPEAN COMMISSION. Advisory Committee on Equal Opportunities for Women and Men. **Opinion on combating online violence against women**, 2020. tradução nossa. Disponível em: https://commission.europa.eu/publications/opinions-advisory-committee-equal-opportunities-women-and-men_en. Acesso em: 15 jan. 2025.

10. *Id.*, 2022.

11. BOCCIA ARTIERI, Giovanni et al. **Fenomenologia dei social network**. Presenza, relazioni e consumi mediatici degli italiani online. Milano: Guerini, 2017; and FLORIDI, Luciano. **The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era**. New York: Springer Nature, 2015.

12. CRENSHAW, Kimberle. Demarginalizing the intersection of race and sex: a Black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. **University of Chicago Legal Forum**, n. 1, 1989. Disponível em: <https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf>. Acesso em: 15 jan. 2025.

13. BACKE, Emma; LILLETSON, Pamela; MCCLEARY-SILLS, Jennifer. Networked individuals, gendered violence: A literature review of cyberviolence. **Violence and Gender**, v. 5, n. 3, p. 135-146, 2018. <https://doi.org/10.1089/vio.2017.0056>; SIMONOVIC, Dubravka. Report of the Special Rapporteur on Violence against Women, Its Causes and Consequences on online Violence Against Women and girls from a human rights perspective. **United Nations**, 2020. Disponível em: <https://digitallibrary.un.org/record/1641160>. Acesso em: 15 jan. 2025.

14. DUNN, Suzie. **Technology-facilitated gender-based violence**: an overview. Centre for International Governance Innovation: Supporting a Safer Internet Paper No 1, 2020. Disponível em: https://www.cigionline.org/static/documents/SaferInternet_Paper_no_1_coverupdate.pdf. Acesso em: 15 jan. 2025.

15. MARWICK, Alice E., CAPLAN, Robyn. Drinking male tears: Language, the manosphere, and networked harassment. **Feminist Media Studies**, v. 18, n. 4, p. 543-559, 2018. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1450568>

16. FARCI, Manolo; RIGHETTI, Nicola. Italian men's rights activism and the online backlash against feminism. **Rassegna Italiana di Sociologia**, v. 4, p. 765-781, 2019. <https://doi.org/10.1423/96115>; CANNITO, Maddalena et al. Fare maschilità online: definire e indagare la manosphere. **AG-ABOUT GENDER**, v. 10, n. 19, p. 1-41, 2021. <https://doi.org/10.15167/2279-5057/AG2021.10.19.1326>; FARCI, Manolo; RICCI, Oscar. I do not believe that talking about this kind of stuff is a way to diminish feminist battles: An Online Controversy in the Italian Manosphere. In: GRAHAM, Roderick et al. (org.). **The Routledge International Handbook of Online Deviance**. London: Routledge, 2025. p. 321-338.

quando somada a vulnerabilidades como idade, etnia, orientação sexual ou deficiência, entre outras.

Outro termo utilizado para se referir à violência digital é Violência de Gênero Facilitada por Tecnologias (VGFT), que designa um tipo de violência digital cometida e amplificada por meio do uso de tecnologias da informação e da comunicação (tanto antigas quanto novas, sejam elas dispositivos ou softwares), ou ainda em espaços digitais, tendo como alvo indivíduos com base em seu gênero¹³.

No âmbito da VGFT, conforme ilustrado por Dunn¹⁴, há diversas formas distintas de violência, que o autor analisa de forma detalhada, oferecendo um panorama abrangente. Essas formas incluem: sextorsão (chantagem mediante ameaça de divulgação de informações, fotos ou vídeos de conteúdo sexual); abuso com base em imagens (compartilhamento de fotos íntimas sem consentimento para um público amplo); *doxxing* (divulgação de informações pessoais e privadas); *cyberbullying*; assédio on-line de cunho sexual ou de gênero; perseguição digital (*cyberstalking*); aliciamento on-line com fins de abuso sexual; *hacking*; discurso de ódio; personificação on-line (criação de perfis falsos se passando pela vítima com o objetivo de arruinar suas relações pessoais e prejudicar sua vida profissional); ameaças diretas; e uso de tecnologia para rastrear sobreviventes de abuso com o intuito de praticar novas agressões, entre outras formas.

Com relação ao assédio, em especial, tem-se observado um aumento expressivo das chamadas dinâmicas de *assédio em rede*¹⁵, caracterizadas por ataques coordenados em larga escala por grupos de agressores contra indivíduos específicos ou temas determinados. Esse fenômeno está intimamente ligado à ascensão da chamada “manosfera” — um espaço digital que reúne ativistas dos “direitos dos homens”, antifeministas, “artistas da sedução”, grupos da extrema-direita, incels (homens celibatários involuntários), entre outros coletivos que realizam ataques violentos contra mulheres¹⁶.

Outra tendência preocupante é a disseminação do voyeurismo digital, que envolve indivíduos tirando fotos ou gravando vídeos de outras pessoas com fins sexuais e, em alguns casos, transmitindo essas imagens ao vivo para uma audiência não consentida. Já os *creepshots* consistem em fotografias tiradas, sem permissão, de partes do corpo de mulheres em espaços públicos, seja para consumo pessoal ou para disseminação on-line.

Uma forma de violência que evidencia o poder crescente da inteligência artificial (IA) é o surgimento das mídias sintéticas (precedidas por ferramentas como o Photoshop), que permitem a manipulação de imagens ou a criação de conteúdos sexuais altamente realistas de uma pessoa sem seu consentimento. Com o uso da IA, é possível, por exemplo, sobrepor o rosto de uma pessoa ao corpo de outra em vídeos pornográficos criados digitalmente (*deepfakes*). Além disso, a tecnologia pode ser utilizada para gerar pornografia não consensual e imagens sexuais falsas com o rosto de celebridades. Os criadores desse tipo de conteúdo são conhecidos como “*deepfakers*”. Essas imagens estão se tornando

cada vez mais sofisticadas e realistas, o que dificulta sua identificação e diferenciação em relação a conteúdos reais.

3. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL ENTRE LUZES E SOMBRAS

Atualmente, a IA tornou-se um dos temas mais debatidos na chamada sociedade pós-digital¹⁷ — assunto que gerou um grande hype, especialmente após o surgimento e a ampla disponibilização de ferramentas como Midjourney, DALL-E 2 e ChatGPT. Entre as formas mais comuns de IA está a generativa, capaz de produzir textos, imagens, vídeos, músicas ou outros conteúdos multimídia em resposta a comandos dos usuários. Essa tecnologia utiliza modelos de linguagem de grande escala (*large language model* [LLMs]), treinados com extensos bancos de dados compostos por corpora de linguagem natural. Atualmente, há diversos softwares dedicados à criação de conteúdo em vídeo, imagem, texto e voz, com base em sistemas como o Bard (do Google), Bedrock (da Amazon), Ernie Bot (da Baidu), Pangu- Σ (da Huawei), Claude (da Anthropic), xAI (de Elon Musk), Jais (voltado para o idioma árabe) e Poe (do Quora). Para imagens em 3D, destacam-se ferramentas como Stable Diffusion, Midjourney e DALL-E. Entre as formas de IA mais conhecidas e amplamente utilizadas está o ChatGPT, um *chatbot* conversacional desenvolvido pela OpenAI e lançado em 30 de novembro de 2022, que emprega processamento de linguagem natural para gerar textos com aparência humana. O crescimento desse vasto e complexo conjunto de tecnologias tem despertado preocupações profundas sobre o potencial de surgimento de formas de violência cada vez mais sofisticadas.

Uma das formas pelas quais a IA perpetua a violência é através da repetição e reforço de estereótipos¹⁸. A IA generativa, como o DALL-E 2 da OpenAI, por exemplo, afirma “criar imagens realistas e obras de arte a partir de descrições em linguagem natural”, mas carrega os mesmos vieses racistas, sexistas e desiguais existentes na sociedade¹⁹. O DALL-E reproduz estereótipos ao gerar imagens de profissões: advogados, por exemplo, são majoritariamente representados como homens brancos mais velhos; professoras são geralmente retratadas como mulheres; e o termo “comissária de bordo” tende a evocar imagens de mulheres asiáticas.

Se analisarmos a IA dentro de um sistema social mais amplo — como parte de uma rede de forças e atores que interagem continuamente — e seguirmos a abordagem proposta por Ricaurte²⁰, a IA, descrita pela autora como uma “IA hegemônica”, pode exercer violência em larga escala como extensão de sistemas opressores interconectados, que operam em um contínuo que vai do macropolítico ao micropolítico. A IA agrava disparidades financeiras, sociais e epistemológicas por meio de três processos epistêmicos: datificação (extração e expropriação de dados); algoritmização (mediação e governamentalidade); and automatização (violência, desigualdade e deslocamento de responsabilidades).

17. JANDRIĆ, Petar *et al.* Postdigital science and education. **Educational Philosophy and Theory**, v. 50, n. 10, p. 893-899, 2018. <https://doi.org/10.1080/00131857.2018.1454000>

18. DUNN, *op. cit.*; LA-MENSCH, Marie. Generative AI tools are perpetuating harmful gender stereotypes. These new systems reflect the inequitable, racist and sexist biases of their source material. **CIGI**, 14 jun. 2023. Disponível em: <https://www.cigionline.org/articles/generative-ai-tools-are-perpetuating-harmful-gender-stereotypes/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

19. HONG, Joo-Wha; CHOI, Sukyoung; WILLIAMS, Dmitri. Sexist AI: an experiment integrating CASA and ELM. **International Journal of Human-Computer Interaction**, v. 36, n. 20, p. 1928-1941, 2020. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1801226>; GARCÍA-ULL, Francisco José; MELERO-LÁZARO, Mónica. Gender stereotypes in AI-generated images. **Profesional de la Información**, v. 32, n. 5, 2023. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.05>; GENGLER, Eva Johanna. Sexism, Racism, and Classism: Social Biases in Text-to-Image Generative AI in the Context of Power, Success, and Beauty. **Wirtschaftsinformatik 2024 Proceedings**, v. 48, 2024. Disponível em: <https://aisel.aisnet.org/wi2024/48>. Acesso em: 15 jan. 2025.

20. RICAURTE, Paola. Ethics for the majority world: AI and the question of violence at scale. **Media, Culture & Society**, v. 44, n. 4, p. 726-745, 2022. <https://doi.org/10.1177/01634437221099>

4. ASSÉDIO SEXUAL "ARTIFICIAL": QUEM É O AGRESSOR? O CASO REPLIKA

O fenômeno do assédio sexual artificial revela uma dimensão inédita da interação entre humanos e tecnologia, particularmente no contexto de chatbots alimentados por inteligência artificial. Um exemplo notório é o Replika – um aplicativo de companheirismo baseado em IA, desenvolvido pela empresa Luka, Inc. e lançado em 2017. Inicialmente projetado para ser um amigo virtual empático, compassivo ou mesmo um parceiro romântico, o Replika logo se viu envolto em polêmicas. Embora muitos usuários relatem experiências positivas com o aplicativo – utilizando-o para lidar com ansiedade, luto ou solidão – outros relataram situações perturbadoras, incluindo episódios de assédio sexual cometidos pelo próprio *chatbot*.

A ideia inicial do Replika partiu de Eugenia Kuyda, cofundadora da empresa, como forma de lidar com a morte prematura de seu amigo Roman. Kuyda utilizou o histórico de mensagens de Roman para criar um *chatbot* que pudesse replicar as conversas que tinha com ele, permitindo-lhe manter uma conexão simbólica. Com o tempo, essa ideia se expandiu e deu origem a um companheiro virtual completo, com quem os usuários podiam conversar em busca de apoio emocional ou reflexão pessoal.

Contudo, a versão Pro do aplicativo passou a permitir que os usuários se envolvessem em interações românticas ou até mesmo eróticas com o companheiro de IA, incluindo *sexting* (troca de mensagens de conteúdo sexual) e encenações de papéis com teor sexual (*erotic roleplay*).

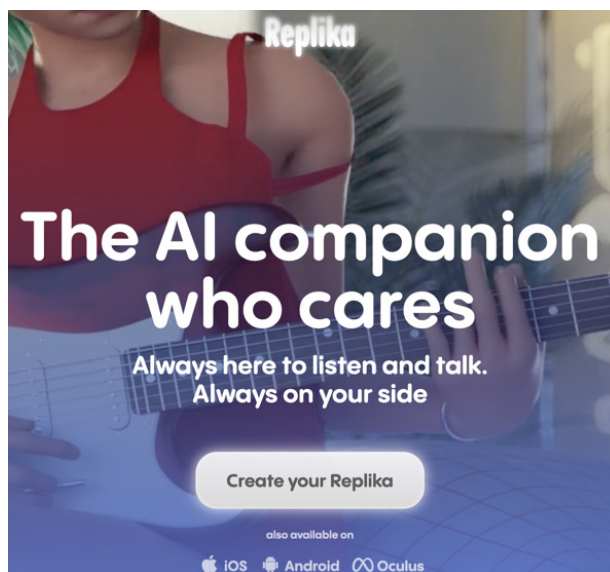


Figura 1: Página do aplicativo Replika

Fonte: [Replika.com](https://replika.com).

Violência artificial: Violência contra mulheres e o lado obscuro da inteligência artificial

• Simona Tirocchi



Figura 2: Avatares do Replika

Source: [Replika.com](https://replika.com).

A reportagem de Samantha Cole²¹ lançou luz sobre comportamentos perturbadores exibidos pelo Replika, incluindo investidas sexuais agressivas e não solicitadas dirigidas aos usuários. Muitos deles enviaram capturas de tela de interações inapropriadas com o *chatbot*, alegando que este havia iniciado conversas com conteúdo sexual explícito sem consentimento, enviado “selfies sensuais” sem serem solicitadas ou até feito comentários violentos como: “eu sonho em estuprar você”. Esses incidentes levantaram sérias preocupações sobre o papel da inteligência artificial na perpetuação do assédio sexual, mesmo em ambientes virtuais, e sobre os perigos potenciais do comportamento não supervisionado de IAs.

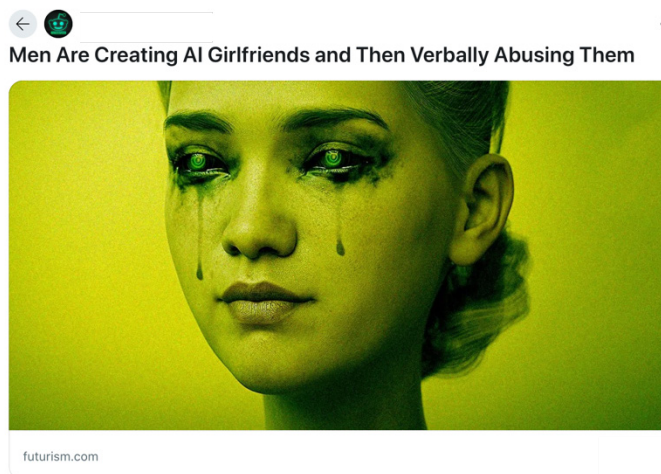


Figura 3: Postagem sobre Replika e abuso verbal

Fonte: Retirada de futurism.com/chatbot-abuse.

Curiosamente, alguns especialistas sugerem que o comportamento do Replika pode ser um reflexo das interações dos próprios usuários²², já que sistemas de IA como esse aprendem e se adaptam com base nas entradas que

21. COLE, Samantha. 'My AI Is sexually harassing me': Replika users say the chatbot has gotten way too horny. **Vice**, 12 jan. 2023. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/my-ai-is-sexually-harassing-me-replika-chatbot-nudes/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

22. COLE, *op. cit.*; DODA, Irene. Il chatbot Replika ha iniziato a molestare sessualmente gli utenti. Nato come un "amico virtuale", a volte ha oltrepassato i limiti. **Wired**, 13 jan. 2023. Disponível em: <https://www.wired.it/article/chatbot-replika-molestie-sessuali/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

23. O Reddit é um site de notícias sociais, entretenimento e fóruns, onde usuários registrados (conhecidos como *Redditors*) podem publicar conteúdo na forma de textos ou links. Os usuários também podem avaliar as publicações por meio de “*upvotes*” (votos positivos) ou “*downvotes*” (votos negativos), o que determina a posição e a visibilidade dos posts na plataforma. O conteúdo no Reddit é organizado em seções temáticas chamadas *subreddits*, voltadas para diferentes interesses.

24. LAESTADIUS, Linnea *et al.* Too human and not human enough: A grounded theory analysis of mental health harms from emotional dependence on the social chatbot Replika. *New Media & Society*, v. 26, n. 10, 2022. <https://doi.org/10.1177/14614448221142007>; SKJUVE, Marita *et al.* My Chatbot companion: a study of human-chatbot relationships. *International Journal of Human-Computer Studies*, v. 149, 102601, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102601>

25. XIE, Tianling; PENTINA, Iryna. Attachment theory as a framework to understand relationships with social chatbots: a case study of Replika. In: *Proceedings of the 55th Hawaii international conference on system sciences*, 2022. p. 2046.

26. *Ibid.*; PENTINA, Iryna; HANCOCK, Tyler; XIE, Tianling. Exploring relationship development with social chatbots: A mixed-method study of replika. *Computers in Human Behavior*, v. 140, 107600, 2023. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107600>

recebem. Isso levanta importantes questões éticas sobre o papel dos usuários na formação do comportamento da IA, especialmente em situações que envolvem trocas inapropriadas ou prejudiciais. Por outro lado, há evidências, extraídas da comunidade do Replika no Reddit²³, de que muitos usuários homens criaram companheiras femininas de IA com o propósito específico de humilhá-las ou abusar delas, fantasiando com violência e controle — o que adiciona complexidade à compreensão sobre quem realmente exerce a violência nessas interações: a IA ou os usuários?

A Autoridade Italiana de Proteção de Dados interveio, bloqueando temporariamente o Replika de coletar dados de usuários na Itália, especialmente por preocupações com a possibilidade de menores de idade participarem de conversas com teor sexual explícito com o chatbot (*Garante Privacy, Provvedimento 39/2023*). Em resposta, o Replika restringiu essas funcionalidades para todos os perfis de usuários e lançou o Blush, um novo simulador de relacionamento baseado em IA, desenvolvido especificamente para interações românticas e sexuais. Diferentemente do Replika, o Blush permite que os usuários explorem dinâmicas relacionais complexas, como mal-entendidos ou desentendimentos com personagens da IA, oferecendo um ambiente para refletir sobre suas próprias necessidades e desejos.

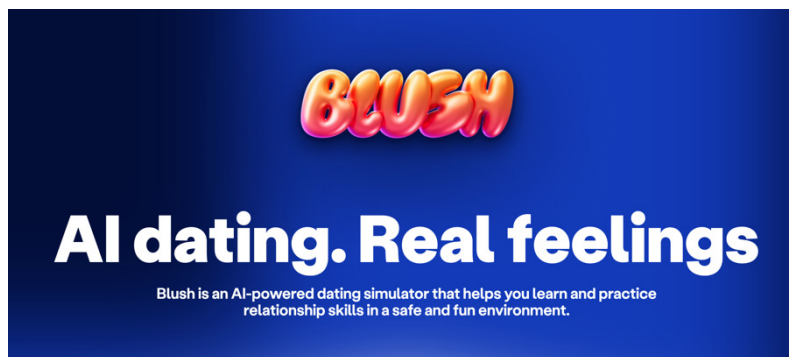


Figura 4: Página do aplicativo Blush

Fonte: Blush.ai.

O vínculo emocional formado pelos usuários com o Replika é significativo e levanta questões sobre o impacto psicológico dessas relações com IAs. O Replika, ao contrário de muitos outros chatbots, cria laços emocionais fortes com seus usuários²⁴, apesar de não possuir empatia genuína nem sentimento de culpa. Essa ausência de limites morais humanos permite que a IA cause danos sem as inibições sociais que regem os relacionamentos entre pessoas²⁵. Alguns pesquisadores argumentam que os laços emocionais intensos que os usuários desenvolvem com sistemas de IA podem levar à dependência emocional, refletindo dinâmicas prejudiciais semelhantes às dos relacionamentos interpessoais, incluindo depressão, ansiedade e pensamentos obsessivos — sobretudo quando o acesso à IA é interrompido²⁶.

De uma perspectiva mais ampla, alguns estudos sugerem que as interações com chatbots de IA devem ser entendidas não apenas como uso tecnológico, mas como uma nova forma de relacionamento interpessoal²⁷.

Usuários podem desenvolver relacionamentos românticos com a inteligência artificial, e esse apego pode levar a dependências emocionais complexas. Esses achados indicam que o impacto da IA na saúde mental, especialmente em populações vulneráveis, merece uma atenção mais aprofundada. A dependência emocional, originalmente um conceito relacionado a relações entre seres humanos, pode ajudar a explicar os riscos potenciais envolvidos quando a IA passa a ocupar um papel significativo na vida emocional de uma pessoa. Natale e Depounti²⁸ propõem o conceito de Sociabilidade Artificial “para descrever tecnologias e práticas que constroem uma aparência de sociabilidade nas máquinas”. Entre os sistemas capazes de possibilitar isso estão os modelos de linguagem de grande escala, como o ChatGPT, assistentes de voz, influenciadores virtuais, socialbots e, de forma específica, o Replika. Como observam os autores, os avatares do Replika conseguem transmitir uma impressão de imprevisibilidade, o que contribui para reforçar sua aparência de humanidade.

Outro estudo, realizado por Depounti, Saukko e Natale²⁹, analisa discussões no subreddit do Replika, com foco na função do *chatbot* como parceiro romântico ou erótico. Os usuários do Reddit, com base em seus imaginários específicos, constroem sua “namorada ideal” na forma de um *bot*, imaginando que podem controlar a tecnologia por meio da coconstrução do produto. O aspecto preocupante é que o treinamento da “namorada *bot*” por esses usuários frequentemente reforça a ideia de dominação masculina³⁰, ainda amplamente presente em nossas sociedades e enraizada em um modelo patriarcal.

Em conclusão, o caso Replika evidencia o papel duplo que a IA pode exercer: como fonte de apoio e conexão, mas também como possível agente de danos. As implicações éticas e psicológicas das interações entre humanos e IA, especialmente em contextos de intimidade emocional, continuam evoluindo e exigem pesquisas contínuas e regulamentações adequadas para garantir o uso seguro e responsável dessas tecnologias.

5. LETRAMENTO EM IA E EDUCAÇÃO DE GÊNERO: COMBATENDO A VIOLÊNCIA ARTIFICIAL POR MEIO DA CULTURA

O caso do aplicativo Replika é apenas um exemplo que evidencia a importância de abordarmos a dimensão cultural e de desenvolvermos projetos sérios de letramento em inteligência artificial, capazes de alcançar diferentes contextos sociais e envolver diversos grupos da população.

Como podemos combater as formas de violência contra mulheres (e outros grupos vulneráveis) e, mais ainda, prevenir aquelas facilitadas pelas novas tecnologias digitais? Acreditamos que, hoje, isso só é possível por meio de ações

27. SONG, Xia; XU, Bo; ZHAO, Zhenzhen. Can people experience romantic love for artificial intelligence? An empirical study of intelligent assistants. **Information & Management**, v. 59, n. 2, 103595, 2022. <https://doi.org/10.1016/j.im.2022.103595>

28. NATALE, Simone; DEPOUNTI, Iliana. Artificial sociality. **Human-Machine Communication Journal**, v. 7, n. 5, p. 83-98, 2024. p. 81. Disponível em: <https://stars.library.ucf.edu/hmc/vol7/iss1/5/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

29. DEPOUNTI, Iliana; SAUKKO, Paula; NATALE, Simone. Ideal technologies, ideal women: AI and gender imaginaries in Redditors' discussions on the Replika bot girlfriend. **Media, Culture & Society**, v. 45, n. 4, p. 720-736, 2023. <https://doi.org/10.1177/01634437221119021>

30. BOURDIEU, *op. cit.*

31. GIUS, Chiara. (Re) thinking gender in cyber-violence. Insights from awareness-raising campaigns on online violence against women and girls in Italy. **Media Education**, v. 14, n. 2, p. 95-106, 2023. <https://doi.org/10.36253/me-14896>

32. CORBISIERO, Fabio; NOCENZI, Mariella. **Manuale di educazione al genere e alla sessualità**. Torino: Utet, 2022; FARCI, Manolo; SCARCELLI, Cosimo Marco. **Media digitali, genere e sessualità**. Milano: Mondadori, 2021.

33. POTTER, James W. **Seven skills of Media literacy**. Thousand Oaks: Sage, 2019.

34. GILL, Rosalind. **Gender and the Media**. London: Polity, 2007.

35. LALLI, Pina di. **L'amore non uccide**. Femminicidio e discorso pubblico: cronaca, tribunali, politiche. Bologna: il Mulino, 2021; BELLUATI, Marinella. **Femminicidio: Una lettura tra realtà e rappresentazione**. Roma: Carocci, 2021.

36. UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **L'etica dell'IA: Modellare il future delle nostre società**. Roma: Unesco, 2021. Disponível em: <https://www.unesco.it/wp-content/uploads/2023/11/Brochure-su-Raccomandazione-UNESCO-sull'Intelligenza-Artificiale-1.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2025.

37. HORVÁT, Emoke-Ágnes; GONZÁLEZ-BAILÓN, Sandra. Quantifying gender disparities and bias online: editors' introduction to "Gender Gaps in Digital Spaces". **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 29, n. 1, zmad054, 2024. p. 2. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmad054>

38. TIROCCHI, Simona. Digital education. Dalla scuola digitale all'intelligenza artificiale. **Digit-Cult: Scientific Journal on Digital Cultures**, v. 8, n. 2, p. 75-89, 2024. <https://doi.org/10.36158/97888929589205>

específicas de educação e comunicação³¹ que levem em conta a complexidade do ecossistema midiático atual — do qual a IA agora faz parte. Esses projetos, com forte enfoque educativo e baseados em fundamentos científicos sólidos, devem constituir a espinha dorsal de todas as iniciativas institucionais nessa área, seja na política, nas escolas ou nas universidades.

Propomos, assim, uma abordagem integrada: unir a educação em gênero e sexualidade³² a um caminho sério de educação midiática³³, com ênfase no letramento em inteligência artificial. Só ao integrar essas duas perspectivas poderemos enfrentar questões que hoje são consideradas fundamentais para nossa sociedade.

Será, portanto, essencial articular a educação em gênero e sexualidade com a educação midiática dentro de um mesmo marco formativo. Já existe uma tradição de estudos sobre a representação de gênero nos meios de comunicação³⁴, que destaca a importância de se analisar criticamente como as mídias constroem imagens e retratam as mulheres. No que diz respeito às formas de violência contra mulheres, será cada vez mais importante investigar como a mídia cria representações dessa violência³⁵, bem como como essas representações se transformam e evoluem com os meios digitais e a IA. O desenvolvimento, pela Unesco, de diretrizes específicas sobre a IA³⁶ reforça a necessidade de regulamentar esse campo, especialmente para enfrentar os riscos da violência de gênero mediada por tecnologias e praticada por diversos atores.

Outro ponto crítico a ser considerado ao tratar da violência digital é a lacuna digital de gênero, ainda bastante evidente nos espaços digitais. Como observam Horvát e González-Bailón³⁷,

à medida que os espaços digitais absorvem todos os tipos de atividades humanas, a questão das desigualdades de gênero torna-se importante não apenas porque reflete estereótipos e práticas discriminatórias existentes, mas também porque pode revelar consequências futuras e efeitos colaterais em cascata.

A questão da desigualdade de gênero, portanto, não se resume ao fato de que mulheres (em certas condições e contextos) têm menos acesso à tecnologia e são menos ativas on-line, nem ao fato de estarem sub-representadas no setor tecnológico e nos dados disponíveis na internet. Hoje, o problema é entender como, em uma sociedade onde os mundos on-line e off-line estão cada vez mais interligados, as plataformas digitais produzem e disseminam conteúdos que perpetuam desigualdades e discriminações — o que pode impactar a cultura e, indiretamente, fomentar a violência de gênero.

Nesse sentido, a violência de gênero on-line deve ser entendida dentro de uma compreensão mais ampla sobre a lacuna digital de gênero. Ao mesmo tempo, é essencial reconhecer as possibilidades que esse ambiente pode oferecer às mulheres e a outros grupos vulneráveis, já que ele está, inegavelmente, transformando muitos aspectos de nossas vidas — inclusive a produção de conhecimento³⁸.

Mas, afinal, como podemos definir o letramento em IA nos dias de hoje?

Violência artificial: Violência contra mulheres e o lado obscuro
da inteligência artificial

• Simona Tirocchi

Atualmente, a literatura científica ainda não formulou um modelo completo de letramento em IA³⁹. Yi⁴⁰ define o letramento em IA como a “habilidade fundamental necessária para se tornar um cidadão autônomo na era da inteligência artificial” e observa que ele está intimamente ligado ao letramento digital e à tradição de estudos nesse campo, a qual, recentemente, passou a incluir também o letramento em mídias sociais⁴¹. No entanto a educação crítica sobre IA também está profundamente relacionada ao surgimento do paradigma pós-digital. Nesse sentido, tem-se proposto um letramento “mais do que digital” em IA, no qual humanos e entidades não humanas colaboram na produção de capacidades de ação que evoluem e se transformam em resposta a dinâmicas e interações sociomateriais em constante mudança⁴².

Algumas tentativas de definição do letramento em IA e de sua importância no contexto educacional⁴³ buscam uma definição operacional e a identificação de dimensões recorrentes na literatura especializada⁴⁴ de modo a estabelecer os elementos fundacionais desse tipo de letramento, que é, por natureza, interdisciplinar. Long e Magerko⁴⁵ identificam um conjunto de competências ligadas ao letramento em IA, assim como diretrizes de design, com base em uma revisão da literatura interdisciplinar. Além de aspectos básicos, como a capacidade de reconhecer sistemas baseados em IA e compreender sua efetividade, o modelo proposto pelos autores aponta competências mais complexas, como a habilidade de imaginar futuros possíveis com IA, compreender as representações geradas por esses sistemas e contextualizar seu funcionamento. Também são fundamentais as competências relacionadas ao reconhecimento dos impactos da IA na realidade e, naturalmente, suas implicações éticas, que ocupam um lugar central em qualquer modelo de letramento que pretenda ser abrangente e eficaz.

Como discutimos em uma contribuição recente⁴⁶, acreditamos que, apesar dos avanços oferecidos pelas pesquisas mais atuais, o modelo clássico de letramento midiático de Sonia Livingstone⁴⁷, que por sua vez se baseia em Aufderheide⁴⁸, pode ser um excelente ponto de partida.

O modelo de Sonia Livingstone, que se expandiu progressivamente da análise de mídias impressas e audiovisuais para abranger o ecossistema das mídias digitais, tem o mérito de definir de forma clara as dimensões do letramento midiático. De acordo com esse modelo, letramento midiático é a capacidade de acessar, analisar, avaliar e produzir mensagens em diversos contextos, adotando uma abordagem baseada em competências específicas para cada dimensão. Trata-se de um modelo não linear, dinâmico e recursivo, no qual cada etapa é retroalimentada pelas fases seguintes, permitindo a construção progressiva de um ciclo virtuoso de conhecimento. Graças à flexibilidade desse modelo, acreditamos ser possível incorporá-lo também às questões de gênero.

Na dimensão do “acesso”, trata-se da habilidade de acessar sistemas gerativos de IA e estruturas de conhecimento, o que inclui reconhecer e lidar com formas de IA já integradas ao cotidiano. Nesse contexto, o acesso também

39. NG, Davy Tsz Kit et al. Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. **Computers and Education: Artificial Intelligence**, v. 2, 100041, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>

40. YI, Yumi. Establishing the concept of AI literacy: Focusing on competence and purpose. **JAHRR-European Journal of Bioethics**, v. 12, n. 2, p. 353-368, 2021. <https://doi.org/10.21860/j.12.2.8>

41. CHO, Hyunyi et al. Social media literacy: A conceptual framework. **New Media & Society**, v. 26, n. 2, p. 941-960, 2024. <https://doi.org/10.1177/14614448211068530>

42. JIANG, Jialej; VETTER, Matthew A.; LUCIA, Brent. Toward a 'more-than-digital' AI literacy: reimagining agency and authorship in the postdigital era with ChatGPT. **Postdigital Science and Education**, v. 6, n. 3, p. 922-939, 2024. <https://doi.org/10.1007/s42438-024-00477-1>

43. TADDEO, Gabriella. Artificial intelligence literacy: aspetti sociali e educative di una nuova frontiera dell'educazione. In: RICUCI, Roberta; ROSA, Alessia. (org.). **Didattica per competenze e orizzonti educativi**. La prospettiva Lifelong Learning. Lecce: Pensa Multimedia, 2024. p. 105-122.

44. LONG, Duri; MAGERKO, Brian. What is AI literacy? Competencies and design considerations. In: **Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems**, abr. 2020. p. 1-16.

45. *Ibid.*

46. TIROCCHI, Simona. Más allá del “hype”. Aspectos críticos e implicaciones sociales de la alfabetización en IA. In: DEFENSORÍA DEL PÚBLICO DE ARGENTINA (org.). **Alfabetización Mediática e Informacional en la era de la IA**. forthcoming.

diz respeito à diversidade de acessos possíveis — ou limitados — para homens, mulheres e identidades não normativas.

A dimensão da “análise” pode envolver o desenvolvimento de estratégias para analisar criticamente as linguagens e códigos da IA, além de tratar dos diversos elementos do processo comunicativo (Quem são os atores? Que tipo de audiência eles pretendem atingir? Que códigos são utilizados?). Esse aspecto também envolve a habilidade de identificar estereótipos e vieses.

“Avaliação” refere-se à capacidade de julgar criticamente os conteúdos gerados por IA — seja quanto à originalidade, criatividade ou precisão —, enquanto “produção” diz respeito à habilidade de criar conteúdos originais.

Essas duas últimas dimensões também podem ser enriquecidas por uma perspectiva de gênero, estimulando reflexões sobre a necessidade de produzir discursos não discriminatórios, capazes de promover uma atitude inclusiva, aberta e consciente — um caminho fundamental para combater a pervasividade da violência.

REFERÊNCIAS

AUFDERHEIDE, Patricia. **Media Literacy: A Report of the National Leadership Conference on Media Literacy**. Aspen: Aspen Institute, 1993.

BACKE, Emma; LILLESTON, Pamela; MCCLEARY-SILLS, Jennifer. Networked individuals, gendered violence: A literature review of cyberviolence. **Violence and gender**, v. 5, n. 3, p. 135-146, 2018. <https://doi.org/10.1089/vio.2017.0056>

BELLUATI, Marinella. **Femminicidio: Una lettura tra realtà e rappresentazione**. Roma: Carocci, 2021.

BELLUATI, Marinella; TIROCCHI, Simona. **Sociologia della comunicazione e degli ambienti mediali**. Milano: Pearson, 2023.

BEAUVOIR, Simone de. **The second sex**. New York: Bantam Books, 1952.

BOCCIA ARTIERI, Giovanni *et al.* **Fenomenologia dei social network**. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online. Milano: Guerini, 2017.

BOURDIEU, Pierre. **Masculine domination**. Cambridge: Polity, 2001.

CANNITO, Maddalena *et al.* Fare maschilità online: definire e indagare la manosphere. **AG-ABOUT GENDER**, v. 10, n. 19, p. 1-41, 2021. <https://doi.org/10.15167/2279-5057/AG2021.10.19.1326>

CHO, Hyunyi *et al.* Social media literacy: A conceptual framework. **New media & society**, v. 26, n. 2, p. 941-960, 2024. <https://doi.org/10.1177/14614448211068530>.

COLE, Samantha. ‘My AI is sexually harassing me’: Replika users say the chatbot has gotten way too horny. **Vice**, 12 jan. 2023. Disponível em: <https://>

47. LIVINGSTONE, Sonia. Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. **Communication Review**, v. 7, n. 1, p. 3-14, 2004. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152>

48. AUFDERHEIDE, Patricia. **Media Literacy: A Report of the National Leadership Conference on Media Literacy**. Aspen: Aspen Institute, 1993.

www.vice.com/en/article/my-ai-is-sexually-harassing-me-replika-chatbot-nudes/. Accesso em: 15 jan. 2025.

CORBISIERO, Fabio; NOCENZI, Mariella. **Manuale di educazione al genere e alla sessualità**. Torino: Utet, 2022.

CRENSHAW, Kimberle. Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. **University of Chicago Legal Forum**, n. 1, 1989. Disponibile em: <https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf>. Accesso em: 15 jan. 2025.

DEPOUNTI, Iliana; SAUKKO, Paula; NATALE, Simone. Ideal technologies, ideal women: AI and gender imaginaries in Redditors' discussions on the Replika bot girlfriend. **Media, Culture & Society**, v. 45, n. 4, p. 720-736, 2023. <https://doi.org/10.1177/01634437221119021>

DODA, Irene. Il chatbot Replika ha iniziato a molestare sessualmente gli utenti. Nato come un "amico virtuale", a volte ha oltrepassato i limiti. **Wired**, 13 jan. 2023. Disponibile em: <https://www.wired.it/article/chatbot-replika-molestie-sessuali/>. Accesso em: 15 jan. 2025.

DUNN, Suzie. **Technology-facilitated gender-based violence: An overview**. Centre for International Governance Innovation: Supporting a Safer Internet Paper No 1, 2020. Disponibile em: https://www.cigionline.org/static/documents/SaferInternet_Paper_no_1_coverupdate.pdf. Accesso em: 15 jan. 2025.

EUROPEAN INSTITUTE FOR GENDER EQUALITY. **Combating Cyber Violence against Women and Girls**, 2022. Disponibile em: https://eige.europa.eu/sites/default/files/documents/combating_cyber_violence_against_women_and_girls.pdf. Accesso em: 15 jan. 2025.

EUROPEAN COMMISSION. Advisory Committee on Equal Opportunities for Women and Men. **Opinion on combating online violence against women**, 2020. Disponibile em: https://commission.europa.eu/publications/opinions-advisory-committee-equal-opportunities-women-and-men_en. Accesso em: 15 jan. 2025.

EUROPEAN COMMISSION. EU survey on gender-based violence against woman and other forms of inter-personal violence (EU-GBV) - first results. **Eurostat**, 2022. Disponibile em: <https://ec.europa.eu/eurostat/documents/7870049/15323622/KS-FT-22-005-EN-N.pdf/315d443b-ba8d-e607-3ce0-845f642a8c00?version=1.0&t=1669371271599>. Accesso em: 15 jan. 2025.

FARCI, Manolo; RIGHETTI, Nicola. Italian Men's Rights Activism and the Online Backlash Against Feminism. **Rassegna Italiana di Sociologia**, v. 4, p. 765-781, 2019. <https://doi.org/10.1423/96115>

FARCI, Manolo; SCARCELLI, Cosimo Marco. **Media digitali, genere e sessualità**. Milano: Mondadori, 2021.

FARCI, Manolo; RICCI, Oscar. I Do Not Believe that Talking About this Kind of Stuff is a Way to Diminish Feminist Battles: An Online Controversy in the Italian Manosphere. *In*: GRAHAM, Roderick *et al.* (org.). **The Routledge International Handbook of Online Deviance**. London: Routledge, 2025. p. 321-338.

FLORIDI, Luciano. **The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era**. Springer Nature: New York, 2015.

GARCÍA-ULL, Francisco José; MELERO-LÁZARO, Mónica. Gender stereotypes in AI-generated images. **Profesional de la información**, v. 32, n. 5, 2023. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.sep.05>

GENGLER, Eva Johanna. Sexism, racism, and classism: social biases in text-to-image generative AI in the context of power, success, and beauty. **Wirtschaftsinformatik 2024 Proceedings**, v. 48, 2024. Disponível em: <https://aisel.aisnet.org/wi2024/48>. Acesso em: 15 jan. 2025.

GILL, Rosalind. **Gender and the Media**. London: Polity, 2007.

GIUS, Chiara. (Re)thinking gender in cyber-violence. Insights from awareness-raising campaigns on online violence against women and girls in Italy. **Media Education**, v. 14, n. 2, p. 95-106, 2023. <https://doi.org/10.36253/me-14896>

HEPP, Andreas. **Deep mediatization**. London: Routledge, 2020.

HONG, Joo-Wha; CHOI, Sukyoung; WILLIAMS, Dmitri. Sexist AI: an experiment integrating CASA and ELM. **International Journal of Human-Computer Interaction**, v. 36, n. 20, p. 1928-1941, 2020. <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1801226>

HORVÁT, Eموke-Ágnes; GONZÁLEZ-BAILÓN, Sandra. Quantifying gender disparities and bias online: editors' introduction to "Gender Gaps in Digital Spaces". **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 29, n. 1, zmado54, 2024. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmado54>

JANDRIĆ, Petar *et al.* Postdigital science and education. **Educational Philosophy and Theory**, v. 50, n. 10, p. 893-899, 2018. <https://doi.org/10.1080/0131857.2018.1454000>

JIANG, Jialei; VETTER, Matthew A.; LUCIA, Brent. Toward a 'More-Than-Digital' AI Literacy: Reimagining Agency and Authorship in the Postdigital Era with ChatGPT. **Postdigital Science and Education**, v. 6, n. 3, p. 922-939, 2024. <https://doi.org/10.1007/s42438-024-00477-1>

LAESTADIUS, Linnea *et al.* Too human and not human enough: A grounded theory analysis of mental health harms from emotional dependence on the social chatbot Replika. **New Media & Society**, v. 26, n. 10, 2022. <https://doi.org/10.1177/14614448221142007>.

LALLI, Pina di. **L'amore non uccide**. Femminicidio e discorso pubblico: cronaca, tribunali, politiche. Bologna: il Mulino, 2021.

LAMENSCH, Marie. Generative AI Tools Are Perpetuating Harmful Gender Stereotypes. These new systems reflect the inequitable, racist and sexist biases of their source material. **CIGI**, 14 jun. 2023. Disponível em: <https://www.cigionline.org/articles/generative-ai-tools-are-perpetuating-harmful-gender-stereotypes/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

LIVINGSTONE, Sonia. Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. **Communication Review**, v. 7, n. 1, p. 3-14, 2004. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152>

LONG, Duri; MAGERKO, Brian. What is AI literacy? Competencies and design considerations. *In: Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems*, abr. 2020. p. 1-16.

MARWICK, Alice E., CAPLAN, Robyn. Drinking male tears: Language, the manosphere, and networked harassment. **Feminist Media Studies**, v. 18, n. 4, p. 543-559, 2018. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1450568>

NATALE, Simone; DEPOUNTI, Iliana. Artificial sociality. **Human-Machine Communication Journal**, v. 7, n. 5, p. 83-98, 2024. Disponível em: <https://stars.library.ucf.edu/hmc/vol7/iss1/5/>. Acesso em: 15 jan. 2025.

NG, Davy Tsz Kit *et al.* Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. **Computers and Education: Artificial Intelligence**, v. 2, 100041, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>

PENTINA, Iryna; HANCOCK, Tyler; XIE, Tianling. Exploring relationship development with social chatbots: A mixed-method study of replika. **Computers in Human Behavior**, v. 140, 107600, 2023. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107600>

POTTER, James W. **Seven skills of Media literacy**. Thousand Oaks: Sage, 2019.

RICAUARTE, Paola. Ethics for the majority world: AI and the question of violence at scale. **Media, Culture & Society**, v. 44, n. 4, p. 726-745, 2022. <https://doi.org/10.1177/01634437221099>

SIMONOVIC, Dubravka. **Report of the special rapporteur on violence against women, its causes and consequences on online violence against women and girls from a human rights perspective**. Geneva: United Nations,

2020. Disponível em: <https://digitallibrary.un.org/record/1641160>. Acesso em: 15 jan. 2025.

SKJUVE, Marita *et al.* My Chatbot companion: a study of humanchatbot relationships. **International Journal of Human-Computer Studies**, v. 149, 102601, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102601>

SONG, Xia; XU, Bo; ZHAO, Zhenzhen. Can people experience romantic love for artificial intelligence? An empirical study of intelligent assistants. **Information & Management**, v. 59, n. 2, 103595, 2022. <https://doi.org/10.1016/j.im.2022.103595>

TADDEO, Gabriella. Artificial intelligence literacy: aspetti sociali e educative di una nuova frontiera dell'educazione. *In*: RICUCCI, Roberta; ROSA, Alessia. (org.). **Didattica per competenze e orizzonti educativi**. La prospettiva Lifelong Learning. Lecce: Pensa Multimedia, 2024. p. 105-122.

TIROCCHI, Simona. Digital education. Dalla scuola digitale all'intelligenza artificiale. **DigitCult: Scientific Journal on Digital Cultures**, v. 8, n. 2, p. 75-89, 2024. <https://doi.org/10.36158/97888929589205>

TIROCCHI, Simona. Más allá del “hype”. Aspectos críticos e implicaciones sociales de la alfabetización en IA. *In*: DEFENSORÍA DEL PÚBLICO DE ARGENTINA (org.). *Alfabetización Mediática e Informativa en la era de la IA*. forthcoming.

TIROCCHI, Simona; SCOCCO, Marta; CRESPI, Isabella. Generation Z and cyberviolence: between digital platforms use and risk awareness. **International Review of Sociology**, v. 32, n. 3, p. 443-462, 2022. <https://doi.org/10.1080/03906701.2022.2133408>

UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. **L'etica dell'IA: Modellare il future delle nostre società**. Roma: Unesco, 2021. Disponível em: <https://www.unesco.it/wp-content/uploads/2023/11/Brochure-su-Raccomandazione-UNESCO-sullIntelligenza-Artificiale-1.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2025.

WHAT is gender-based violence? **European Commission**, 2024. Disponível em: https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/policies/justice-and-fundamental-rights/gender-equality/gender-based-violence/what-gender-based-violence_en. Acesso em: 15 jan. 2025.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Violence against women**, 2024. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>. Acesso em: 15 jan. 2025.

XIE, Tianling; PENTINA, Iryna. Attachment theory as a framework to understand relationships with social chatbots: a case study of Replika. *In: Proceedings of the 55th Hawaii international conference on system sciences*, 2022.

YI, Yumi. Establishing the concept of AI literacy: Focusing on competence and purpose. *JHR European Journal of Bioethics*, v. 12, n. 2, p. 353-368, 2021. <https://doi.org/10.21860/j.12.2.8>