



# Entre o simulacro e o real: performance e vitimização do chatbot Fabi Grossi

Between the real and the simulacrum: performance and victimization of Fabi Grossi's chatbot

## **Flora Daemon**

Doutora em Comunicação (UFF). Professora da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Atualmente realiza Pós-doutorado no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Cinema em Audiovisual (PPGCINE-UFF). Autora do livro "Sob o signo da infâmia: das violências em ambientes educacionais às estratégias midiáticas de jovens homicidas/suicidas (Garamond/Faperj, 2015).

## **Leticia Sabbatini**

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Jornalista pela UFRRJ.



## Resumo

O artigo focaliza o robô conversacional Fabi Grossi, um projeto de Inteligência Artificial da Unicef, Facebook e SaferNet. Programado para performar características humanas e auxiliar na compreensão sobre a pornografia de vingança, o chatbot simula a narrativa de uma jovem sexualmente exposta por meio do envio de selfies, áudios, prints e mensagens de texto aos interagentes. Analisamos a atribuição de signos hiper-reais à performance do robô, a partir do seu repertório linguístico e dos suportes midiáticos, a fim de compreender as potencialidades de tal ferramenta, bem como os limites e riscos diante de interações controversas.

**Palavras-chave:** Inteligência Artificial. Chatbot. Gênero. Pornografia de vingança. Violência contra a mulher.

## Abstract

The article focused on the conversational robot Fabi Grossi, a Project of Artificial Intelligence of Unicef, Facebook and SaferNet. Programmed to perform human characteristics and assist in the comprehension of revenge porn, this chatbot simulates a narrative of a young person sexually exposed through selfies, audios, prints and text messages to the interactants. We've analyzed the attribution of hyper-realistic signs to the robot performance, starting from its linguistic repertory and its mediatic supports, in order to understand the potential of such tool, as well as the limits and risks of such controversial interactions.

**Keywords:** Artificial intelligence. Chatbot. Gender. Revenge porn. Violence against women.



## Introdução

“Eles não estão nem aí para mim. Eu deveria enviar para eles um outro vídeo, um que eu dou um tiro na minha cabeça e digo OBRIGADA POR ME MATAR”. O trecho que inicia apresentado é parte de uma série de mensagens coletadas para esta pesquisa junto a um robô conversacional, por meio de interações provocadas. Criado em 2018, o *bot* é fruto de uma parceria entre o Fundo das Nações Unidas para a Infância no Brasil, o *Facebook*, a ONG SaferNet – que atua na defesa dos Direitos Humanos na internet –, e as empresas de tecnologia Sherpas e Chat-Tonic.

Nomeado como Fabi Grossi, o robô foi programado para performar uma universitária de 21 anos que teria se tornado vítima de pornografia de vingança ao ser sexualmente exposta na internet pelo ex-namorado. Mantendo uma “coerência expressiva” (GOFFMAN, 2011), o *chatbot* simula características e subjetividades humanas a partir de mensagens de texto, capturas de tela, áudios e *selfies* enviados por meio do *Facebook Messenger*, todos encenados por uma atriz.

Após um ano de atividade, o *bot* já havia interagido com quase 1 milhão de usuários do *Facebook*<sup>1</sup>, em sua maioria mulheres. Destes, cerca de 537 mil concluíram a interação que começa com o relato da personagem sobre as humilhações que estaria sofrendo após a divulgação de um vídeo íntimo, passa pela problematização da violência e culmina na apresentação de narrativas de superação. O projeto, que foi posteriormente replicado na Argentina, África do Sul e Ucrânia, procura, segundo a UNICEF:

Discutir o *sexting* e os riscos do compartilhamento de imagens íntimas sem consentimento; Entender melhor esse fenômeno; Apoiar as vítimas de vazamento de imagens íntimas; Promover mudança de comportamento ao romper o ciclo de compartilhamento de conteúdo que vise ferir a honra e a reputação de pessoas; Gerar subsídios para prevenir e enfrentar o problema no Brasil. (UNICEF BRASIL)<sup>2</sup>

A programação de máquinas para representar aspectos humanos não é uma novidade. Em 1956, John McCarthy cunhou o termo Inteligência Artificial (IA) que, como um ramo das Ciências da Computação, está situado “no cruzamento da cognição, das neurociências e da informática, buscando compreender o pensamento e o comportamento humanos, a fim de reproduzi-los artificialmente” (PESSIS-PASTERNAK, 1993, p. 193-194). Entretanto, acreditamos que o *chatbot* Fabi

<sup>1</sup> Fonte: <https://www.unicef.org/brazil/projeto-caretas>. Acesso em 24/08/2020

<sup>2</sup> Fonte: <https://www.unicef.org/brazil/projeto-caretas>. Acesso em 12/05/2019.



Grossi estabelece uma nova faceta na performance do humano pois, a partir da simulação de uma existência corpórea e de sentimentos como o medo e a esperança, atribui ao seu relato aquilo que Jaguaribe (2007) chamou de hiper-realidade. Esta é composta por meio da intensidade dramática de afetos evidenciados e, no caso estudado, de uma suposta cogitação de suicídio durante a interação. Assim, entendendo que o projeto Fabi Grossi explicita a inserção de *chatbots* em pautas sociopolíticas no Brasil, trabalharemos para compreender como se dá a construção de sua narrativa hiper-real, potencialmente capaz de gerar identificação nos interagentes.

Para investigar as reações do objeto frente a diferentes narrativas, criamos três perfis de interagentes fictícios no Facebook. Nossa proposta era mapear possíveis diferenças nas respostas do robô a partir da inclusão de marcadores etários e de gênero e por meio de formas distintas de contato. São estes: a) Anderson Silva que, aos 23 anos, acredita na culpabilização da mulher em casos de vazamento de imagens íntimas; b) Ana Santos, adolescente de 14 anos que, após enviar fotos íntimas a um colega, tornou-se vítima da exposição sexual não consentida; c) Ariel Soares, de 59 anos, que entra em contato com o *bot* para entender o que é a pornografia de vingança.

## A pornografia de vingança no Brasil

O termo pornografia de vingança advém da expressão *revenge porn* e se refere ao compartilhamento não consentido de conteúdo sexual com fins de represália e escárnio, por meio da divulgação de material que contenha nudez ou cenas de sexo sem a autorização dos envolvidos. Embora possa ocorrer com qualquer pessoa, essa ação é majoritariamente atrelada ao linchamento moral de mulheres, caracterizando-se como uma forma de ameaça e humilhação generificada.

Concordando com Silva e Pinheiro (2017), defendemos que a prática é amplificada por diferentes redes sociais on-line, bem como suas diversas maneiras de compartilhamento de conteúdo, isto é, “a liquidez característica das plataformas de internet, dotadas de alto poder destrutivo, contribuem para reafirmar violações já observadas no mundo presencial” (2017, p. 246). Nessa perspectiva, a pornografia de vingança pode ser entendida como um reflexo da sociedade marcada pela disparidade entre os gêneros (LINS, 2016), tratando-se de uma expressão do sexismo organizada pelo investimento de poder em alguns indivíduos que passam a discriminar categorias sociais, conferindo a elas uma integração social subordinada (SAFFIOTI, 2015, p. 131). Essa desigualdade pode ser constatada na forma como a sexualidade é lida em corpos femininos e



masculinos. No caso de homens, ela é geralmente construída como “uma prazenteira necessidade”, ao passo que às mulheres “designa-se o papel de equilibrar-se na complicada situação de exercer sua sexualidade que, por sinal, é constantemente estimulada, e cuidar para mantê-la na esfera mais íntima da sua vida” (PETROSILLO, 2015, p.3).

Aproximando o *revenge porn* do entendimento de estupro proposto por Brownmiller (1975) – como um exercício de imposição de poder estabelecido na tentativa de manter a vítima em um estado de subordinação – argumentamos que para que a engrenagem da violência se complete, é necessária a atuação de diversos indivíduos que conformam a chamada cultura do estupro, diversificada em corpos femininos objetificados e constrangidos. Para além da vítima e do violador, participam desta cena aqueles que recebem, compartilham e consomem os referidos conteúdos, produzindo uma normalização da exploração:

Tais técnicas políticas são conformadas a partir do caráter sexual e do intento de converter pessoas em derivados da violência e, fundamentalmente, incluir o olhar dos terceiros, pares dos sujeitos perpetradores, como parte do processo de infringir dor por meio do constrangimento sexual que se diversifica a partir da ideia de cultura da vergonha. (DAEMON, 2020, p. 111)

Essa perspectiva daria conta da relação entre a pornografia de vingança e o prazer sexual, explicando, em alguma medida, a existência de indivíduos que se comprazem com vídeos e imagens de mulheres sexualmente expostas. Popularizados em sites pornográficos, tais conteúdos aparecem atrelados à *tags* que referenciam o amorismo e a coerção. Na plataforma de vídeos adultos *PornHub*, por exemplo, a pornografia de vingança se apresenta constantemente na categoria “Amador”, sob títulos que, *grosso modo*, carregam palavras e expressões como “vazou”<sup>3</sup>, “foi exposta” e “foi punida”. O site de origem canadense registrou, em 2017, muitos acessos por parte de brasileiros, inserindo o país no décimo lugar do ranking mundial de circulação na plataforma<sup>4</sup>.

Esse potencial linchamento direcionado às mulheres expostas é nomeado como *slut shaming* e diz respeito aos julgamentos de cunho moral destinados à mulher que, segundo Bazelon (2014), ultrapassa um limite social no exercício de sua sexualidade. Quando é descoberto, por exemplo, que

---

<sup>3</sup> Expressão utilizada mediante a um conteúdo que tenha, indevidamente, chegado ao alcance público por meio da internet.

<sup>4</sup> Fonte: <https://canaltech.com.br/comportamento/pornhub-divulga-estatisticas-de-2017-e-mostra-que-brasileiro-adora-pornografia-106304/>. Acesso em 14/05/2020



uma vítima de estupro utilizava uma roupa considerada provocante ou tinha uma vida sexual ativa, o debate, não raro, pauta justificativas para a violência sofrida por meio da inversão da culpa.

No que se refere à legislação brasileira, é possível apontarmos avanços<sup>5</sup>. Do ponto de vista jurídico, algumas mobilizações foram propostas visando tipificar como crime o ato de expor sexualmente uma mulher sem o seu devido consentimento (PL 6630/2013; PL 6713/2013; PL 5822/2013), tendo sido anexadas ao PL 5555/2013, conhecido como “Lei Maria da Penha Virtual”. Transformada em lei ordinária em 2018, a determinação caracteriza a violação da intimidade da mulher como uma das formas de violência doméstica e familiar (Lei nº13.772). Além disso, destacamos a Lei Nº 13.718/18 que altera o Código Penal, enquadrando como crime a divulgação de cena de estupro, sexo, nudez ou pornografia sem a autorização daqueles que aparecem no conteúdo.

Nesse sentido, embora seja reconhecida a gravidade da temática, são poucos os dados acerca da pornografia de vingança no Brasil, com destaque para a atuação da ONG SaferNet, parceira na criação do *chatbot* analisado nesta pesquisa. A associação, voltada para os Direitos Humanos na internet desde 2005, já recebeu quase 25 mil denúncias anônimas de violência ou discriminação contra mulheres. Nesse contexto, a SaferNet disponibiliza ainda o *Helpline Brasil*, canal de orientação para vítimas de violência on-line que, em 2019, registrou 467 pedidos de auxílio relacionados à exposição de imagens íntimas. Se considerarmos a atuação da ONG desde 2012, o número cresce para 2.222 atendimentos<sup>6</sup>.

Observando a complexidade de tal cenário, reiteramos a importância de uma análise acerca das estratégias performáticas do *chatbot* Fabi Grossi, programado para se posicionar como uma vítima real do *revenge porn* e assim, conscientizar a partir do despertar de sentimentos no interagente.

## Performance do humano hiper-real: a simulação de subjetividades humanas pelo robô Fabi Grossi

Para analisarmos a performance de Fabi Grossi partimos da concepção de interação social. De acordo com Vygotsky (2011), um ser humano só consegue se constituir enquanto tal no convívio

---

<sup>5</sup> A título comparativo, podemos citar o estado da Califórnia que, em 2013, tornou-se o primeiro a criminalizar o *revenge porn* nos Estados Unidos (LINS, 2016).

<sup>6</sup> Fonte: <https://helpline.org.br/indicadores/> Acesso: 12/05/2020



social a partir da apropriação de sistemas consuetudinários apreendidos no contato com o outro. Nesta perspectiva, a assimilação de normas, gestos e costumes presentes no “código” da sociedade ocorre por meio de relações sociais marcadas por interações. Goffman (2011), a esse respeito, pontua que na interação com outros indivíduos são estabelecidos padrões de atos verbais e não verbais que conformaram a ideia de “face” ou “fachada”. Assim, as interações sociais entre humanos possuem um caráter performático, marcado pelas estratégias que visam “garantir que uma ordem expressiva particular seja mantida” (GOFFMAN, 2011, p.17).

Defrontamo-nos, então, com uma variável dessa dimensão: performances realizadas não por humanos, mas por máquinas. Nesse contexto, inseridos no estudo de IA’s – dedicado, em alguma medida, a essa simulação – estão os *chatbots*: robôs que enviam mensagens virtuais automatizadas e programadas para simularem aspectos do comportamento humano. Observamos, porém, que o *chatbot* Fabi Grossi vai além, manifestando-se de forma aparentemente mais “humanizada” do que outras ferramentas da mesma natureza. Mais do que simular atendimentos ao consumidor ou respostas sobre os serviços de uma empresa, ele confere aspectos subjetivos – como medo, raiva e insegurança – à interação. Desta maneira, o *bot* adiciona o que Jaguaribe chamou de “outra dimensão ao debate da representação”, pois busca ativar “não os ‘efeitos do real’ usuais, mas ‘efeitos hiper-reais” (JAGUARIBE, 2007, p.36). Acreditamos, assim, que a hiper-realidade é inserida na interação por recursos performáticos, objetivando estabelecer uma espécie de eixo de identificação entre o robô e o interagente humano. Isto é, o testemunho de Fabi é construído para que o *bot* desperte os sentimentos do indivíduo com o qual interage, visando conscientizar por meio da comoção e da empatia.

Dessa forma, mesmo antes de iniciar a conversa, alguns eixos entre a máquina e o sujeito humano podem ser formados a partir da composição da página de Fabi no *Facebook*. Embora não possua um perfil, o *bot* está ativo por meio de uma página construída pela apropriação de características comuns a pessoas reais, humanas<sup>7</sup>. Isto fica claro na escolha de *selfies* para a composição do *feed*, por exemplo, já que este não é formado por imagens que apresentem Fabi enquanto um robô, mas por registros de uma jovem exibindo-se em frente ao espelho para uma audiência. Segundo Senft e Baym, a *selfie* é “um senso de agência humana [...], uma fotografia

---

<sup>7</sup> No Facebook, os “perfis” constituem as plataformas das pessoas físicas, constituindo-se de maneira pessoal por meio da inserção de *selfies*, registros com amigos e familiares, opiniões etc. As “páginas”, por outro lado, não possuem esse compromisso pessoal, sendo majoritariamente criadas com um objetivo profissional e comercial.

consciente de si mesmo frequentemente exibida a outros seres humanos” e que pode enviar “mensagens diferentes para diferentes indivíduos, comunidades e audiências.” (SENFT; BAYM, 2015, p. 1589). Para Zhao e Zappavigna (2017), o que diferencia a *selfie* de outros gêneros fotográficos é a possibilidade de representar a intersubjetividade do sujeito, expondo distintas perspectivas entre o fotografado e a sua audiência.

Ao classificarmos o ato de fotografar a si mesmo e exibir a respectiva imagem para uma “plateia” como uma forma de se relacionar com essa audiência, assumimos que tal prática pode influenciar na manutenção do chamado *self*. Este, por sua vez, é continuamente formado – e performado – por um indivíduo a partir das suas experiências com o outro no tecido social (GOFFMAN, 2011). Assim, a potencial influência da fotografia de si e de sua apresentação na composição de um eu performado e na mensagem enviada àquele que consome tal conteúdo, torna-se perceptível, por exemplo, na foto de capa do perfil de Fabi. A partir disso, o “humano” do simulacro é transmitido, formando o primeiro contato com o usuário por meio do relacionamento entre fotografado e público.

Figura 1 – Perfil do chatbot Fabi Grossi na rede social Facebook



Fonte: Projeto Caretas, página no Facebook.





A busca por uma vinculação do *bot* com os interagentes ocorre, também, a partir da apresentação de elementos comuns que estes partilhariam para além do caráter humano e de eventuais semelhanças. Isto é, observamos a possibilidade de identificação por meio das experiências vividas a partir do gênero. Não podemos, entretanto, confundir essa identificação com uma rasa análise que enxerga a categoria de vítima como um eixo unificador e denominador de todas as mulheres. Ainda que estas possam sofrer pelos mesmos mecanismos de dominação, em nenhuma medida é isto que as define enquanto grupo e enquanto sujeitos. Judith Butler, assumindo a existência de tensões a respeito da categorização do sujeito feminino enquanto sujeito da dor, questiona: “existiriam traços comuns entre as ‘mulheres’, preexistentes à sua opressão, ou estariam as ‘mulheres’ ligadas em virtude somente de sua opressão?” (BUTLER, 2003, p.21).

Considerando tal provocação, nos voltamos ao relato do *bot* e aos aspectos que – por inserirem uma hiper-realidade em sua performance – podem estabelecer ligações sentimentais por parte do interagente humano para com a máquina. Assim, argumentamos que o vínculo de proximidade entre Fabi e o indivíduo é estabelecido em ordem inversa ao que é geralmente constatado nas interações humanas: o robô não conhece o outro para, então, criar um vínculo e desabafar, mas aproxima-se do sujeito justamente por meio do testemunho que faz.

Em uma análise sobre a produção de subjetividades na contemporaneidade, Vaz, Santos e Andrade comparam o ato de testemunhar ao de confessar algo a alguém. Os autores explicam que, embora ambos suponham “a coincidência entre o sujeito de enunciação e o sujeito do enunciado” (VAZ et al., 2014, p.3), o interlocutor a quem a mensagem é destinada se difere pela natureza do discurso. Assim, uma confissão é caracterizada pelo “lugar de autoridade” ocupado por um dos interagentes, que possui “o poder de exigí-la e de determinar se ela [a confissão] foi suficientemente verdadeira” (Ibidem, p.3). Por outro lado, o testemunho – categoria na qual o discurso do objeto analisado está inserido – “é endereçado ao indivíduo qualquer”, pressupondo a inexistência de hierarquias, a presença de tolerância e “a igualdade entre os interlocutores” (Ibidem). Dessa forma, ao posicionar o interagente em uma relação de igualdade por meio do testemunho apresentado, é possível que o indivíduo se identifique com as dores relatadas como se fossem próprias.

Nesse sentido, é dentro do testemunho de Fabi que são inseridos os já citados recursos que garantem hiper-realidade ao robô. A esse respeito, é válido adentrarmos na conceituação de “efeito



do real”, expressão de Roland Barthes que, explicitada posteriormente por Beatriz Jaguaribe, refere-se à utilização de códigos realistas em narrativas, a fim de mostrar a “vida como ela é”. Este efeito pode ser encontrado nos romances realistas do século XIX, nos quais a presença de detalhes minuciosos e de um narrador onisciente conferiam “credibilidade à ambientação e caracterização dos personagens” (JAGUARIBE, 2007, p.27). Atualmente, a partir da proliferação de novas estéticas realistas, o efeito do real transformou-se em “efeito de realidade”, adquirindo novas características, como a valorização da materialidade midiática e a elevação das narrativas autobiográficas (JAGUARIBE, 2010).

Isto posto, objetivando compreendermos os “efeitos de realidade” presentes na narrativa promovida pelo robô conversacional Fabi Grossi, analisaremos – por meio das interações fictícias estabelecidas – a linguagem textual e os suportes midiáticos, como *selfies*, áudios e capturas de tela, enviados pelo *bot*.

### Quando a ficção se torna perceptual: *selfies*, áudios, prints e o repertório linguístico da “jovem robô”

Para investigarmos o repertório linguístico de Fabi, partimos de mensagens de texto motivacionais enviadas pela robô a um perfil fictício criado para a realização desta pesquisa, nomeado como Ana Santos. Esta se apresentou como uma adolescente de 14 anos que, após enviar fotos íntimas a um colega de turma, tornou-se vítima da exposição sexual não consentida. Ao interagir com Fabi<sup>8</sup>, Ana recebeu as seguintes mensagens: “*A msm coisa tah acontecendo com vc? [...] Converse com algm, com um amg ou algm da família. Soh naum guarda só pra vc msm. Peça ajuda*”<sup>9</sup>.

A utilização de abreviações e a alteração da gramática refletem a intencionalidade de um repertório que buscou incluir vocábulos informais, comuns a indivíduos jovens e ao ambiente on-line. Trata-se de uma estratégia comunicativa de aproximação para com o público-alvo<sup>10</sup> que buscou, também, conferir traços de humanidade às interações proferidas pelo robô. É por meio da comunicação falada e/ou escrita que identificamos características linguísticas e associamos um

<sup>8</sup> Ana Santos iniciou a interação com as mensagens “Preciso de ajuda” / “Me ajuda”.

<sup>9</sup> Mensagem retirada da interação entre o chatbot analisado e o perfil fictício 02 (Ana Santos) para fins desta pesquisa.

<sup>10</sup> Usuários de 13 a 24 anos: <https://www.unicef.org/brazil/projeto-caretas>. Acesso em 13/05/2020



indivíduo a determinado grupo com as mesmas particularidades, pois, como defende Carlson, “a comunidade e a situação de fala são consideradas como a matriz e o depositário de códigos e sentidos” (CARLSON, 2010, p.70). Assim, se a persona Fabi Grossi é uma jovem de 21 anos como qualquer outra, ela deve comunicar-se como lhe demarca o “papel” pois, se mantivesse, por exemplo, uma comunicação mais formal, sua representação não ocuparia o campo da linguística e, portanto, não estaria completa.

Outra característica importante da linguagem adotada é o aspecto da oralidade presente nas mensagens de texto enviadas pelo robô. Tendo o Facebook Messenger como o ambiente dos diálogos analisados, observamos que o *bot* assume uma postura mais fluida, construindo o que Soares denominou de “texto falado por escrito” (SOARES, 2012, p. 2314). Dessa maneira, podemos afirmar que as conversas estabelecidas entre o *chatbot* e os interagentes podem ser classificadas como diálogos “narráveis”, isto é, narrativas nas quais o “seu falante está não apenas contando, mas também verbalmente demonstrando um estado de coisas, convidando seus destinatários a se juntarem a ele para contemplá-lo, avaliá-lo e responder-lhe” (CARLSON, 2010, p.82).

Fabi utiliza, também, diversos suportes midiáticos que buscam conferir humanidade ao seu perfil. Durante a experiência, o robô envia imagens, áudios e capturas de tela (*prints*) que podem agregar à performance do humano ainda mais veracidade. Dentre os recursos utilizados, um dos mais acionados é a *selfie*: cada interagente fictício recebeu cerca de 13 *selfies* que, além de complementarem visualmente o relato, são potencialmente capazes de gerar identificação e/ou empatia.

Zhao e Zappavigna (2017) defendem que esse gênero fotográfico pode estabelecer relações entre o fotografado – que também é o fotógrafo – e a sua audiência. Assim, as autores categorizaram a prática, dividindo-a em quatro eixos: a) *presented* ou selfie apresentada diz respeito às imagens nas quais o rosto e a parte superior do corpo do sujeito aparecem centralizados e em primeiro plano; b) *mirrored* ou selfie espelhada é caracterizada pela exposição da imagem do indivíduo e da câmera fotográfica/telefone celular a partir de um espelho; c) *inferred* ou selfie inferida é aquela na qual o rosto do fotógrafo não aparece, dando lugar a outras partes do corpo, como as mãos, junto a objetos e d) *implied* ou selfie implícita que, constituindo uma variação da categoria anterior, expõe somente objetos, escondendo qualquer traço do indivíduo (ZHAO e ZAPPAVIGNA, 2017). Ao aplicarmos essa

categorização às *selfies* enviadas por Fabi, encontramos três imagens caracterizadas como “*presented*”, quatro que se enquadram na categoria “*mirrored*”, uma no eixo “*inferred*” e cinco classificadas como “*implied*”.

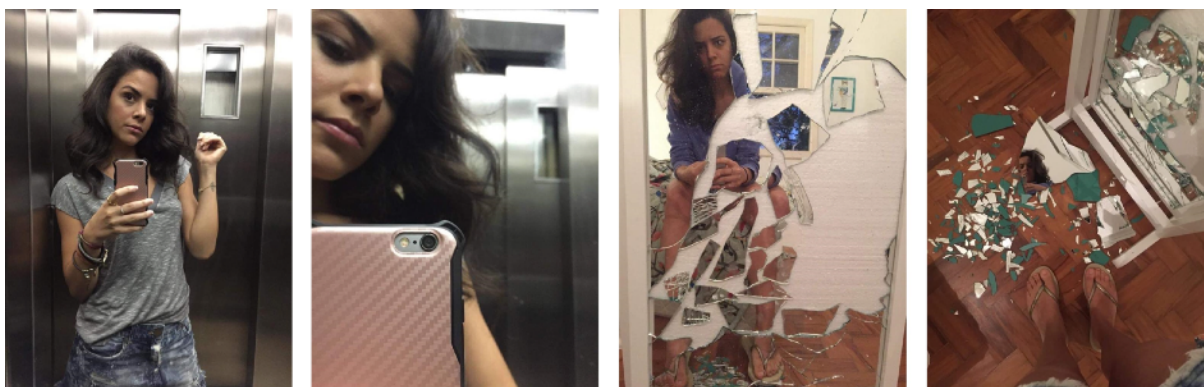
Nesse sentido, as *selfies* inseridas nas duas primeiras categorias são utilizadas como recursos voltados, principalmente, à comprovação da existência corpórea e da “humanidade” da máquina. Ao relatar, por exemplo, que não dormiu devido ao sentimento de angústia, Fabi envia uma *selfie* que, além de validar a materialidade do seu corpo, legitima o caráter humano de sua narrativa ao explicitar as olheiras no rosto centralizado. O mesmo ocorre durante uma crise de ansiedade performada pelo *bot*, quando são enviadas imagens de um espelho propositalmente quebrado por Fabi.

*Figura 2 – Selfies do tipo “presented” enviadas por Fabi Grossi*



Fonte: Compilação das autoras.

Figura 3 – Selfies do tipo “mirrored” enviadas por Fabi Grossi

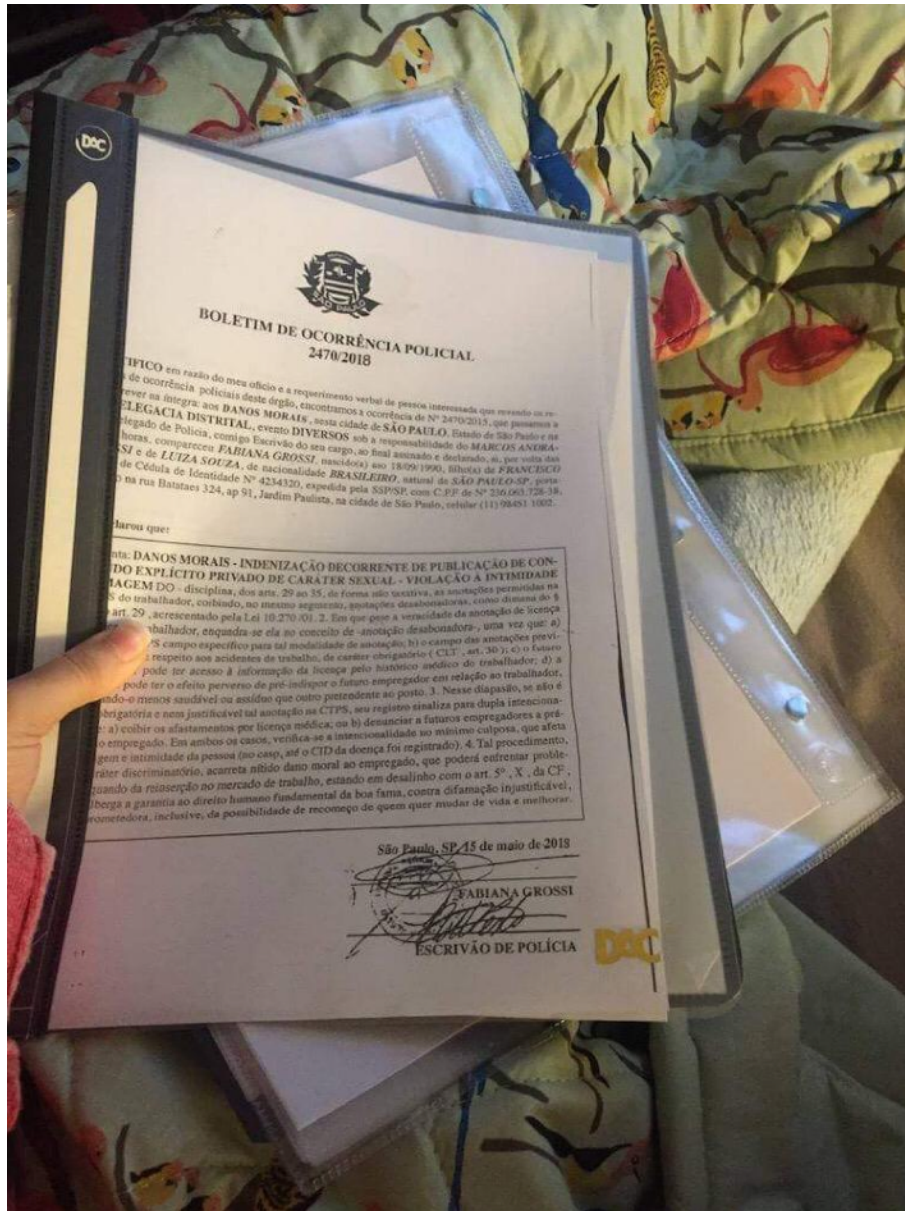


Fonte: Compilação das autoras.

Já as selfies categorizadas como “*inferred*” e “*implied*”, por não focalizarem na existência material de Fabi, validam, sobretudo, seu testemunho. Após o *bot* narrar que contatou uma advogada, por exemplo, é enviada uma imagem na qual constam a mão atribuída à jovem segurando um Boletim de Ocorrência; ou ainda, depois de salientar o seu desespero frente à divulgação do vídeo íntimo, Fabi envia uma foto da tela do seu computador, mostrando a repercussão do conteúdo em um site pornográfico. A esse respeito, acreditamos que todas as *selfies* enviadas contribuem para a consolidação da máquina Fabi Grossi como uma jovem sexualmente exposta, potencializando os efeitos da narrativa no interagente, que pode, mais facilmente, comover-se com a história.

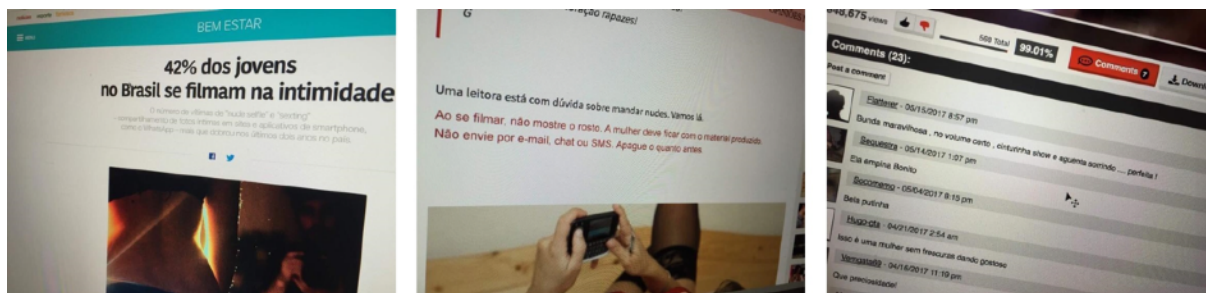


Figura 4 – Selfie do tipo “inferred” enviada por Fabi Grossi



Fonte: compilação das autoras.

Figura 5 – Algumas selfies do tipo “implied” enviadas por Fabi Grossi



Fonte: Compilação das autoras.

Além das *selfies*, outro recurso é utilizado pelo robô com fins de corroborar sua humanidade performada: mensagens de voz. A esse respeito, acreditamos que os áudios enviados por Fabi também podem gerar no interagente uma maior sensação de envolvimento e proximidade, tanto com o sujeito que fala, quanto com a situação que ele narra. Assim, é evocada a chamada “sensorialidade”, relevante por conseguir recriar o fato a partir “dos sons do emissor e da imaginação do receptor” (MARTINEZ, 2016, p.112). Nessa perspectiva, durante as interações com os perfis fictícios já mencionados, o *chatbot* repetiu a mesma série de áudios:

*“Meu, você não acredita no que acabou de acontecer. A gente tava no bar e o meu amigo foi ao banheiro, quando ele voltou, me chamou e falou que recebeu um vídeo meu nesses grupos.” (primeiro áudio);*

*“Ele falou que não viu, mas ele tem certeza que um monte de gente vai ver e que é para eu me preparar. Cara, eu não consigo acreditar! E pra ajudar já chegaram umas 50 mensagens de números que eu não conheço. Eu nem tô lendo mais, tô guardando, na verdade, como prova, né? Quem sabe um processo, não sei.” (segundo áudio);*

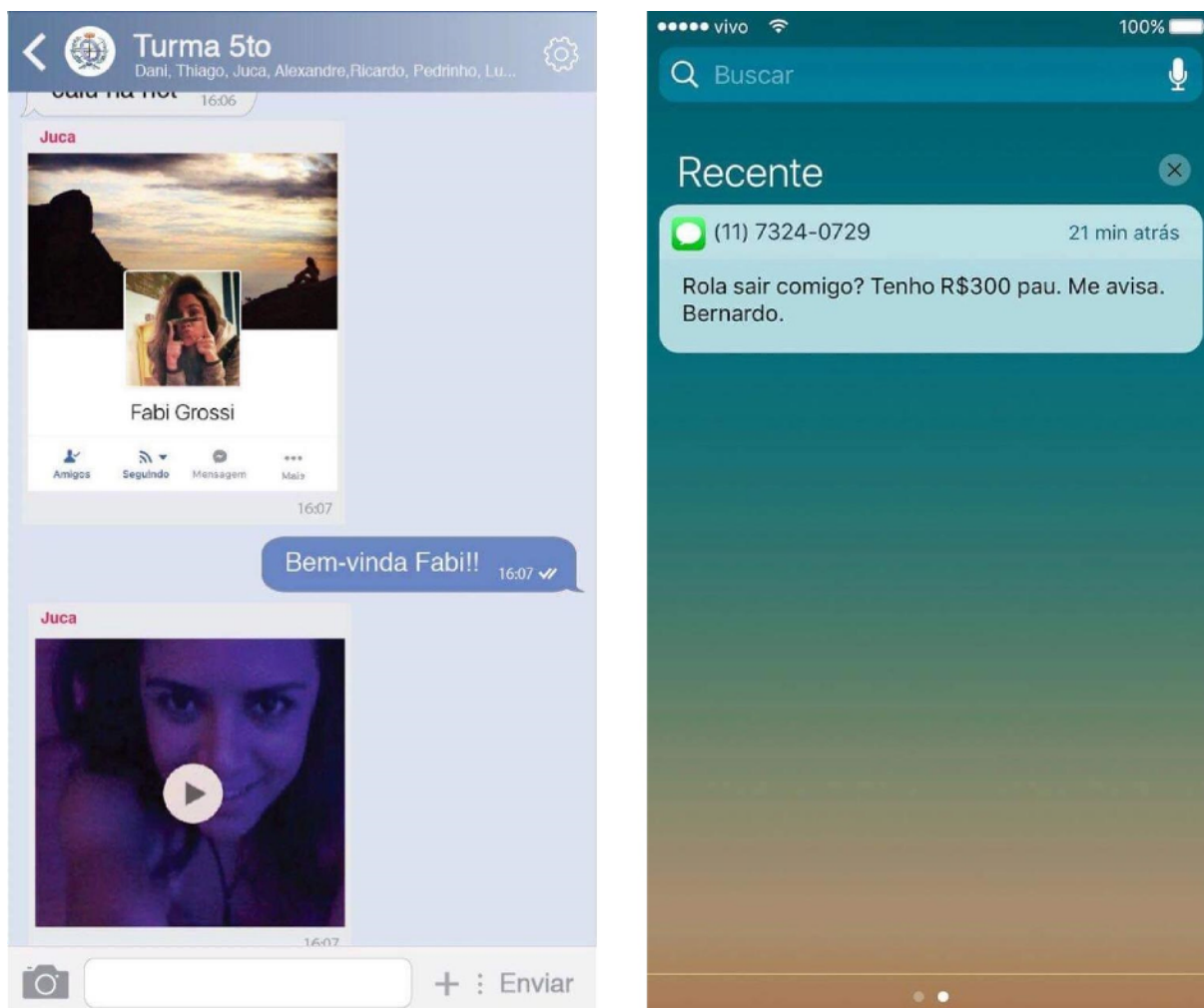
*“Ai, cara, sei lá, sabe? Eu quero morrer! Tô voltando pra casa e não sei se conto pros meus pais. Não, sério, cê imagina o meu pai? Juro, que vergonha, cara! O que eu faço?” (terceiro áudio).*

Nesse testemunho, a sensorialidade é ativada por fatores como o som ambiente – que incorpora ruídos característicos de um ambiente como um bar, bem como os passos apressados de Fabi voltando para casa – e a emoção em sua voz que cresce gradualmente até se transformar em choro e desespero. Argumentamos, assim, que a voz pode atuar tal como a *selfie*, auxiliando na validação da performance do humano e tornando o imagético mais palpável. Dessa forma, é

instaurada “uma ordem de hiper-realidade em que as linhas demarcatórias entre o humano e a máquina encontram-se praticamente borradas” (JAGUARIBE, 2007, p. 186).

Junto às selfies e aos áudios, também aparecem, em cada interação analisada, 10 capturas de tela. Assim, por meio de imagens que exibem discussões com o ex-namorado, Fabi expõe diferentes aspectos e um outro lado do drama relatado. Nesse sentido, o testemunho da jovem deixa de ser apenas uma história contada em primeira pessoa, inserindo outra perspectiva, que pode influenciar o posicionamento do interagente.

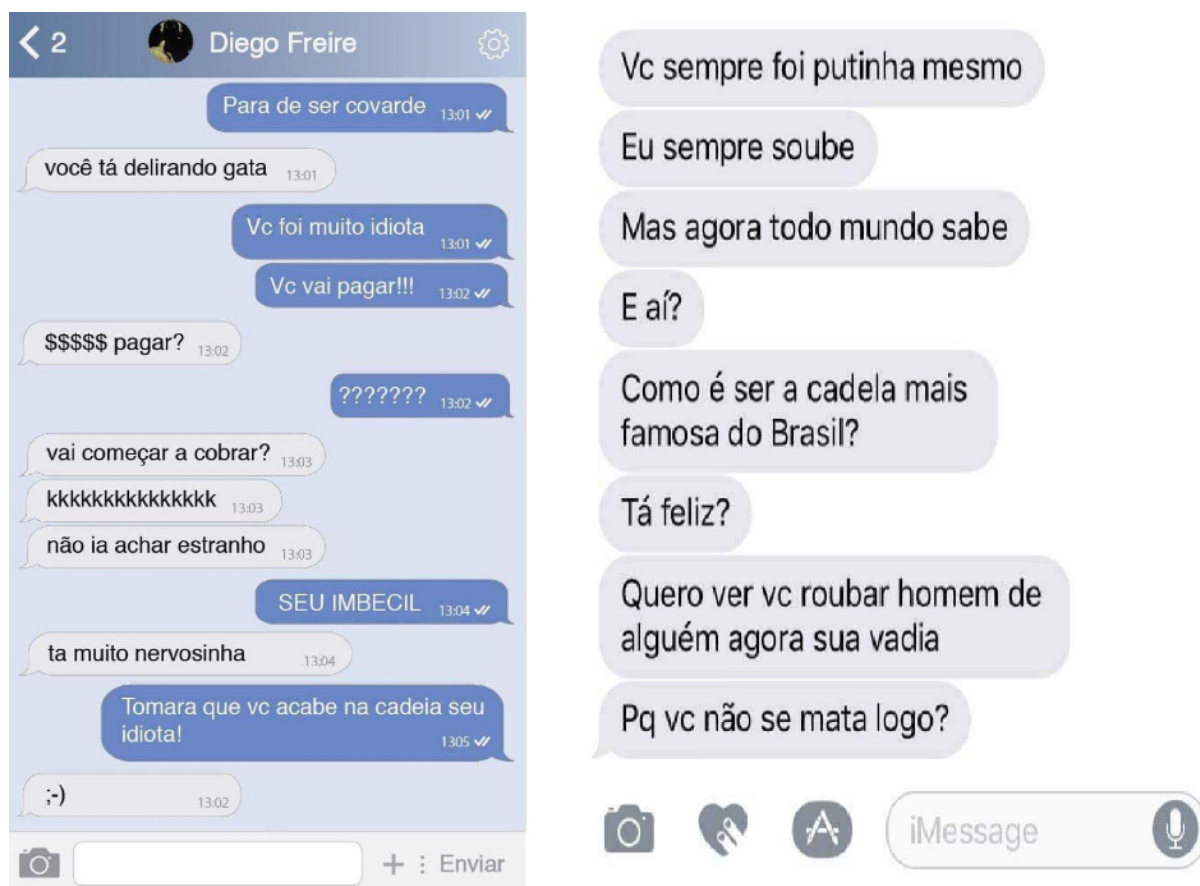
Figura 6 – Prints enviados por Fabi Grossi (parte 1)



Fonte: Compilação das autoras.



Figura 7 – Prints enviados por Fabi Grossi (parte 2)



Fonte: Compilação das autoras.

Ao enviar *prints*, o *bot* vai além do ato de elaborar enunciados para explicar o drama, pois coloca o interagente em contato com partes “cruas” de sua narrativa: a captura de tela, nessa ocasião, cumpre o papel de entregar ao indivíduo o drama “vivenciado” por Fabi a partir de fragmentos dos eventos relatados. Isto é, mais do que ler sobre o ex-namorado Diego, por exemplo, o interagente tem acesso ao que o próprio Diego escreveu, aproximando-se ainda mais do testemunho do *chatbot*.

## Considerações Finais

O projeto Fabi Grossi, como vimos, é resultado de um esforço interinstitucional que se organizou a partir da identificação de um problema que, apesar de comum, ainda não é tematizado



publicamente na mesma proporção de sua gravidade. Todos os dias mulheres são acoissadas sexualmente, têm suas intimidades expostas e vidas atravessadas por violências que se sustentam a partir da dificuldade de atuar no campo da cultura de modo a intervir, de maneira significativa, para que práticas como a publicização não consentida de imagens de cunho sexual tenham fim.

Nos parece revelador que quase sempre o foco de tais produções esteja na mulher “vazada” e não no sujeito que “vazou”, ainda que alguns se regozijem com o fato de aparecerem em cena, conforme aponta Daemon (2020). Acrescenta-se a tal cenário o fato de muitos homens se posicionarem publicamente como desfavoráveis à prática de constrangimento de mulheres, mas consumirem aquilo que dizem repudiar, na discrição de seus lares e telas, e amparados por uma cultura que objetifica e responsabiliza as mulheres pela violência que sofrem cotidianamente.

Neste sentido, algumas reflexões permanecem prementes no que se refere aos efeitos do projeto Fabi Grossi nos interagentes. Nos deteremos, nesta etapa final do artigo, a dois deles com a consciência de que estas linhas não esgotam as possibilidades de identificação de outros impactos. O primeiro se refere a possíveis gatilhos que podem ser acionados nas vítimas quando da apresentação da ideia de que um vídeo íntimo vazado poderia acarretar em perseguição, associação ao imaginário (e a interações) do universo da prostituição e suicídio. Ainda que saibamos da concretude de tais riscos, a opção do projeto Fabi Grossi de conferir carga de veracidade a partir de relatos – textos, áudios, *prints* e fotos –, sugestionando tais violências, nos parece um gesto perigoso e contestável.

Por último, atentamos para o outro risco que pode gerar um efeito reverso à ideia original do projeto. Fabi Grossi surge para os interagentes como uma jovem vítima de violência de cunho sexual. Sua apresentação, como vimos, foi pensada para que a audiência creia estar diante de uma pessoa real, sujeita a experiências e dilemas contemporâneos. Apesar de não falsear a informação sobre se tratar de um robô, ao se ancorar em atributos humanos de maneira ostensiva, o projeto minimiza o aviso sobre o uso de Inteligência Artificial.

Dessa maneira, acreditamos que, mesmo não objetivando, este pode enfraquecer a própria agenda política feminista na medida em que um dos aspectos mais desafiadores das mulheres é manter uma integridade pública após a exposição dos relatos sobre os fatos ocorridos. Recorrentemente elas são colocadas em suspeição, assim como a ideia de consentimento ou



interesses difusos, como notoriedade ou desejo de fama. Dito de outra forma, se um robô sem corpo, desprovido de sentimentos, foi capaz de se apresentar como vítima de violência e, assim, comover parte da audiência por meio de reflexos de empatia, os próprios interagentes podem, num segundo movimento, questionar a validade de tais emoções provocadas de maneira artificial. Em que pese a incontestável relevância do projeto, defendemos, por fim, que o mesmo demanda maior atenção para justamente desviar das armadilhas de um sistema complexo que ainda se ancora numa cultura machista e misógina, apesar de esforços e avanços.

## Referências

- BAZELON, Emily. **Sticks and stones: Defeating the culture of bullying and rediscovering the power of character and empathy**. Random House Incorporated, 2014.
- BROWNMILLER, Susan. **Against Our Will: Men, Women and Rape**. Nova York, Simon & Schuster, 1975.
- BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**; Trad. Renato Aguiar, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.
- CARLSON, Marvin. A. **Performance: uma introdução crítica**, trad. Thais Diniz e Maria A. Pereira, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.
- DAEMON, Flora. *Trace the Rapists: entre as imagens violentas e a violência das imagens*. **Revista Parágrafo**: v. 7, n. 1, Jan-Abril, 2020.
- GOFFMAN, Erving. **Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real: estética, mídia e cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
- JAGUARIBE, Beatriz. Ficções do Real: estéticas do realismo e pedagogias do olhar. **C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual**, v. 1, n. 23, p. 6-14, 2010.
- LINS, Beatriz Accioly. "Ih, vazou!": pensando gênero, sexualidade, violência e internet nos debates sobre "pornografia de vingança". **Cadernos de Campo (São Paulo 1991)**, v. 25, n. 25, p. 246-266, 2016.
- MARTINEZ, Monica. O jornalismo literário e a mídia sonora: estudo sobre o programa Conte Sua História de São Paulo, da Rádio CBN. **Líbero**, n. 29, p. 111-124, 2016.
- PESSIS-PASTERNAK, Guitta. **Do caos à inteligência artificial: quando os cientistas se interrogam**, trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Unesp, 1993.
- PETROSILLO, Isabela Rangel. Gramáticas do nu feminino: estigmas construídos entre um pátio e uma rede social. **V REA XIV ABANNE**, 2015.
- SAFFIOTI, Heleieth. **Gênero patriarcado violência**. São Paulo: Expressão Popular: Fundação Perseu Abramo, 2015.
- SENFT, Theresa M.; BAYM, Nancy K. What does the selfie say? Investigating a global phenomenon. **International journal of communication**, v. 9, n. Feature, p. 1588-1606, 2015.
- DA SILVA, Artenira; PINHEIRO, Rossana B. Exposição que fere, percepção que mata: a urgência de uma abordagem psicossociojurídica da pornografia de vingança à luz da Lei Maria da Penha. **Revista da Faculdade de Direito UFPR**, v. 62, n. 3, p. 243-265, 2017.



SOARES, Vilma. Neologia e Era digital: a Informalidade da linguagem na Web. **Anais do XVI CNLF**, v. XVI, n. 4, t. 3, p. 2310-2323, 2012.

VAZ, Paulo; SANTOS, Amanda; ANDRADE, Pedro Henrique. Testemunho e Subjetividade Contemporânea: narrativas de vítimas de estupro e a construção social da inocência. **Lumina**, v. 8, n. 2, 2014.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

ZHAO, Sumin; ZAPPAVIGNA, Michele. Beyond the self: Intersubjectivity and the social semiotic interpretation of the selfie. **New Media & Society**, v. 20, n. 5, p. 1735-1754, 2018.