

O ESTAR *ONLINE* NAS RELAÇÕES AFETIVAS CONTEMPORÂNEAS – UMA REFLEXÃO SOBRE O FILME *HER*

LUCAS MONTES WERNECK DE FREITAS

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, Brasil

ELOIZA DA SILVA GOMES DE OLIVEIRA

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, Brasil

RESUMO: Esta reflexão tem como objetivo discutir utilizando uma base conceitual e por meio do filme *Her*, as formas como a vida contemporânea tem se comportado diante das tecnologias facilitadoras de relacionamentos afetivos. Usaremos perspectivas teóricas críticas do uso das tecnologias digitais para suprir e validar a compreensão das interações afetivas realizadas no ciberespaço. Os conceitos de socialização, filosofia da tecnologia, metrópole, amor líquido, entre outros, nos ajudam a pensar as relações afetivas contemporâneas tanto na perspectiva da subjetividade quanto mercantil da matéria. O argumento central desse artigo circunda em estarmos submetidos às tecnologias facilmente e como estas tecnologias podem moldar nosso cotidiano, nossas subjetividades, nossas vontades e desejos enquanto seres conscientes, na direção em abrir mão da afetividade material para se estar *online*.

PALAVRAS-CHAVE: Subjetividade; *Her*; Hiperconectividade; Aplicativos de Relacionamento.

INTRODUÇÃO

Afeto e subjetividade sempre serão questões a serem tratadas seguindo um certo contexto histórico e tempo, podendo ser acompanhadas (ou não), do avanço tecnológico para suprir as demandas. Na atualidade, com o crescimento da internet, mídias e tecnologias digitais, vale a pena refletir sobre os impactos desse avanço no que se refere à interação entre pessoas.

O objetivo deste artigo é analisar aspectos do “estar online”, muito presente nos dias de hoje, tendo como parâmetro o filme *Her* (2013), vencedor do Oscar na categoria “Melhor Roteiro Original”. Usaremos perspectivas teóricas críticas do uso das tecnologias digitais para suprir e validar a compreensão das interações afetivas realizadas no ciberespaço. Esta análise contará, como fundamentos, com o conhecido texto de Andrew Feenberg “O que é Filosofia da Tecnologia?” (2003), fruto de uma conferência ministrada pelo autor, com as contribuições do livro “Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos” (2004), de Zygmunt Bauman e com o conceito de socialização, enunciado por Simmel (1973; 1983). Recorreremos ainda ao “Manifesto Onlife”, de Lucino Floridi (2015), e à profunda indagação de Sherry Turkle (2011) sobre estarmos tão conectados a ponto de estarmos cada vez mais sozinhos.

No artigo, abordaremos algumas cenas de forma mais detalhada para, assim, destacar o impacto que as tecnologias – atuais e utópicas (do filme) – podem

representar na afetividade humana. Os nossos questionamentos vão na direção de compreender o significado de se sempre estar *online*, utilizando a própria vida como preço. Também nos aventuramos a discutir algumas questões de mercado em que essas tecnologias, sob a forma de aplicativos de relacionamento, se constituem na contemporaneidade.

Nesses aplicativos é possível escolher uma imagem de si para apresentar aos outros, escolher e descartar os demais perfis, tomando por base critérios pessoais, tipificações e relevâncias socialmente definidas, e então o *match* pode ocorrer. Tal termo é utilizado quando um aplicativo de relacionamento identifica que duas pessoas viram as fotos e o perfil uma da outra e ambas clicaram no símbolo *like* (gostar), indicando que houve aprovação mútua dos perfis.

HER – UMA HISTÓRIA DE AMOR NO CIBERESPAÇO

O filme, *Her*, dirigido por Spike Jonze, aborda a temática da inteligência artificial que se adequa e se desenvolve por meio da relação com cada ser humano que a utiliza. O protagonista do filme, Theodore Twombly, está em uma etapa de vida em que experiencia um divórcio recente, uma existência de solidão em que ora está trabalhando, ora se distraíndo com jogos virtuais. Theodore trabalha em uma empresa que presta serviços escrevendo cartas de amor para aqueles que têm dificuldade de expressar seus sentimentos e, de forma irônica, o próprio Theodore se enquadra em uma dessas pessoas.

Imerso no mundo tecnológico, surge um novo Sistema Operacional de Inteligência Artificial (SOIA) que apresenta um design que evolui e se adapta conforme ocorrem diversas interações com os humanos. Decidido a utilizar o sistema com uma personalidade e voz femininas, ele a apelida de Samantha e, assim, começa uma relação afetiva entre Theodore (humano/real) e Samantha (tecnologia/virtual).

A ausência de entusiasmo com que Theodore vive é inesperadamente alterada quando ele adquire e instala em seus computadores e celular, o SOIA, primeiro software com inteligência artificial que conta com uma calorosa voz feminina, cujo *marketing* comercial anuncia que o sistema irá proporcionar afetividade de forma única para cada usuário. Fischer e Caetano (2016), em artigo que analisa o filme *Her*, destacam:

Twombly encontra na escuta da voz de Samantha seu espaço de preenchimento e afeto. Entretanto, programada para ser uma inteligência artificial, capaz de aprender com as pessoas com as quais “interage” e também com a leitura e troca de informações, simultânea e permanente, com diversos outros sistemas de inteligência, Samantha começa a verbalizar ideias, pensamentos e sentimentos cada vez mais inusitados e criativos, tanto a seu próprio respeito quanto a respeito de Theodore. Rapidamente a voz passa a desejar ter um corpo físico e, à moda de Pinocchio, o boneco de madeira da literatura italiana (Collodi, 2011), transformar-se em uma pessoa “de verdade” – seja lá o que “de verdade” signifique (Fischer e Caetano, 2016, p. 123).

Com a mesma intensidade com a qual Theodore abraça sua nova vida com Samantha, ele atravessa questões relacionadas à afetividade, incluindo a solidão e a dificuldade da busca de um novo amor. Além disso podemos acompanhar o processo em que o sistema controla suas necessidades e o influencia em ações do cotidiano.

DIALOGANDO COM ALGUNS TEÓRICOS

Georg Simmel acredita que um dos problemas fundamentais que perpassam a vida moderna, principalmente nos espaços metropolitanos, deriva da reivindicação que o indivíduo faz de preservar sua individualidade e autonomia, em contraponto às forças esmagadoras sociais, históricas da cultura externa, da técnica da vida e, inserimos por nossa conta, ao uso das tecnologias de forma assertiva e consciente. O espaço da metrópole é, para o autor, um espaço onde ocorrem diversos estímulos internos que normalmente influenciam na atividade subjetiva humana.

A base psicológica do tipo metropolitano de individualidade consiste na intensificação dos estímulos nervosos que resulta da alteração brusca e ininterrupta entre estímulos exteriores e interiores. O homem é uma criatura que procede a diferenciações. Sua mente é estimulada pela diferença entre a impressão de um dado momento e a que a precedeu (Simmel, 1973, p.12).

O cotidiano da cidade “extrai do homem, enquanto criatura que procede a discriminações, uma quantidade de consciência diferente” (Simmel, 1973, p.12), criando percepções e vivências próprias. E, quando adicionamos a essa cidade o uso das tecnologias enquanto ferramenta, não apenas como medidor da evolução humana, mas também como ação do social e afetivo humano, essas consciências podem se tornar cada vez mais complexas. O caráter sofisticado da vida psíquica metropolitana se torna compreensível - enquanto oposição à vida de pequena cidade - que descansa mais sobre relacionamentos profundamente sentidos e emocionais (Simmel, 1973, p.12). Essa relação proposta entre a vida psíquica metropolitana e o uso das tecnologias se faz interessante, pois a intensidade com que as tecnologias surgem e são utilizadas está vinculada com o meio em que se vive, modificando não só as vivências com as tecnologias, mas também o acesso a elas.

A microsociologia de Simmel aponta a sociedade como produto das interações individuais e traz o conceito de sociação para significar as formas como os atores sociais se relacionam e manifesta a preferência por ele, em vez de sociedade, já que o segundo tende a enfatizar o elemento processual do social, enquanto o primeiro dá a ideia de algo pronto e estático. Para o autor, a sociedade não se configura em uma realidade autônoma, com leis próprias e mecanismos de funcionamento independentes dos indivíduos:

(...) não há sociedade absoluta, no sentido de que deveria existir como condição prévia para que surjam esses diversos fenômenos de união; pois não há interação absoluta, mas somente diversas modalidades dela, cuja emergência determina a existência da sociedade, da qual não são nem causa nem efeito, mas ela própria

de maneira imediata. Somente a extraordinária pluralidade e variedade destas formas de interação a cada momento emprestam uma aparente realidade histórica autônoma ao conceito geral de sociedade (Simmel, 1983, p. 65).

Nesse sentido a “tecnologia não está preocupada com a verdade, mas sim com a utilidade. Onde a ciência busca o saber, a tecnologia busca o controle” (Feenberg, 2003, p.1). Podemos questionar, então, até que ponto as possíveis tecnologias afetivas estão sob o nosso controle para suprir demandas pessoais, de forma que sejamos os atores primários da situação e não na possibilidade de nos tornarmos presos e submissos a essas tecnologias.

Aplicativos existentes como *Tinder, Happn, Wapa, Grindr, Badoo, Bumble, LivU, Her* (cabe aqui um trocadilho com o título do filme), *Ablo, Azzar*, entre vários outros disponíveis no mercado, estão em nosso meio social com a promessa de criarem relações afetivas com pessoas reais que não necessariamente iríamos conhecer sem a ajuda dos mesmos.

Nesse sentido, conflui o pensamento de Feenberg ao firmar que “na medida em que nós usamos a tecnologia, estamos comprometidos com o mundo em um movimento de maximização e controle. Essa aproximação ao mundo determina um estilo tecnológico de vida”. E prossegue em sua crítica: “(...) obviamente, o controle humano teria pouco significado se cada estilo de vida baseado na tecnologia manifestasse os mesmos valores. O elemento de controle humano seria como escolher marcas de sabão no supermercado: trivial e enganoso” (Feenberg, 2003, p.10).

Aqui é apropriada a crítica ao uso de aplicativos de relacionamento sem o devido cuidado, pois estar *online*, no virtual, te torna *offline* na realidade, no sentido em que o usuário estará de frente para o celular, independentemente do local, em busca de alguém para um relacionamento, tornando possível superar a distância por meio da afetividade humana espontânea. Podemos embasar essa crítica no pensamento de Feenberg sobre as questões onde a tecnologia é permissiva ao moldar os indivíduos, já que “a tecnologia não molda só um modo de vida, mas muitos possíveis estilos diferentes de vida, cada um dos quais reflete escolhas diferentes de objetivos e extensões diferentes da mediação tecnológica” (Feenberg, 2003, p.10).

No filme, Theodore vive essa relação – em certo momento – quando renuncia às relações humanas presenciais por questões como desgaste, frustrações em relacionamentos passados e assim se arrisca a vivenciar um relacionamento puramente virtual. De qualquer forma, uma das principais conclusões do filme é que, mesmo lidando com inteligências artificiais que inicialmente estariam disponíveis para nos atender de forma positiva, satisfatória e isenta dos males da relação humana, elas podem nos desgastar e nos frustrar da mesma forma.

E exatamente essa frustração é apontada no filme, já que o SOIA não apenas interage com o protagonista, mas com todos os usuários que utilizam a inteligência artificial. Com diversas interações com diferentes pessoas, o SOIA fica sempre em constante modificação e, assim, rompe o contrato estabelecido com o protagonista, no âmbito do quadro de valores esperado por ele. E não é exatamente esse tipo de

frustração que é o intuito do uso das tecnologias afetivas? Então, até que ponto a promessa de um relacionamento descomplicado e rápido é essencialmente verdadeira?

Sherry Turkle, na sua análise sobre a subjetividade relacional produzida no Ciberespaço, destaca o papel do computador que "(...) devido à sua capacidade de interação, a seu caráter animado (o fato de que fala, joga, ganha, sabe de coisas) e as possibilidades que oferece para trabalhar questões de domínio e destreza, efetivamente, se incorpora ao desenvolvimento cognitivo e afetivo" (Turkle, 1989, p. 317).

Na obra *O Segundo Eu* (1989), que nos serviu de referência, Turkle formula três categorias sociológicas:

- a metafísica, dos especialistas em inteligência artificial que acreditam que ela pode nos ensinar a respeito da inteligência humana;
- a identidade, para os consumidores iniciantes e curiosos que buscam o uso pragmático da internet;
- a destreza, para os fanáticos que fazem do uso dos computadores um fim em si mesmo.

Nesta terceira categoria se encaixa a maioria dos jovens, que têm os computadores como parte de si mesmos:

Para adultos e para crianças que brincam com jogos de computador, que usam o computador para manipular palavras, informação, imagens visuais e especialmente para aqueles que aprendem a programar, os computadores entram no desenvolvimento da personalidade, da identidade e mesmo da sexualidade (Turkle, 1989, p. 15).

Na obra mundialmente conhecida *Alone Together* (2011) Turkle afirma que, no futuro, a interação por meio de computadores será mais gratificante e segura do que a que temos fisicamente, em presença de nossos semelhantes, já que a comunicação *online* oferece formas particulares de intimidade quando permitem que as pessoas experimentem aspectos diversos delas mesmas, vivam a multiplicidade do próprio *self*. Assim, no mundo *online*,

(...) as próprias performances colocam você no centro de uma nova comunidade, com os melhores amigos virtuais e uma sensação de pertencimento. Não é incomum para as pessoas se sentirem mais confortáveis em um lugar irreal do que no real, porque elas sentem que, na simulação, elas revelam seu melhor e talvez mais verdadeiro eu (Turkle, 2011, p. 212).

Merece destaque o que a autora chama de encantamento, o sentimento de ser especial para alguém que a pessoa não tem a menor ideia de quem seja, ainda que a interação seja rápida e mediada por um mercado atento aos desejos de consumo. Em uma afirmação que nos remete diretamente ao filme *Her*, a autora conclui: "acabamos nos conectando como nunca antes, mas parece que estamos tendo prejuízo [como seres humanos] com este processo" (Turkle, 2011, p. 293).

O resultado dessa hiperconectividade, associada ao estabelecimento de relações afetivas, pode conduzir à frustração vivenciada no filme por Theodore Twombly com o encerramento do SOIA a perda do contato com Samantha.

Essa frustração também pode estar conectada à ideia da existência do mercado, pois toda tecnologia é efetiva até o ponto em que a empresa responsável a veja de forma lucrativa e atendendo às demandas necessárias, sendo sempre apta à ruptura em algum momento. No filme é exatamente isso que acontece. A inteligência artificial do aplicativo é criada inicialmente para ser utilizada por pessoas comuns que gostariam de um relacionamento virtual. Uma vez não atendendo às expectativas necessárias para manter seu funcionamento, o SOIA é encerrado, deixando todos os usuários *offline* indeterminadamente. Essa é uma das possíveis explicações que se coadunam com o encerramento do aplicativo no filme.

Deixando a ficção de lado, o mercado desses aplicativos de relacionamento vem se valorizando de forma avassaladora. Estima-se que as suas receitas, até 2024, podem gerar mais de US\$ 8,4 bilhões, segundo a plataforma global de análise de marketing de aplicativos, *Adjust*, disponível no “*Guia para o Marketing de Aplicativos de Relacionamento 2021*”. Esses aplicativos, existentes há pelo menos uma década, foram uma grande revolução em encontros e têm sido utilizados até hoje com a finalidade de seus usuários encontrarem alguém para iniciar uma relação afetiva, sejam encontros casuais, sexo, conversas, amizades, por exemplo.

O uso desses aplicativos, certamente, é maior nas grandes cidades metropolitanas, sendo estas o alvo principal de marketing. Nesse sentido, “a metrópole sempre foi a sede da economia monetária. Nela, a multiplicidade e concentração da troca econômica dão uma importância aos meios de troca que a fragilidade do comércio rural não teria permitido” (Simmel, 1973, p.13).

Uma pesquisa realizada pela consultoria *Business of Apps*², especializada em aplicativos, apresenta o dado que mais de 270 milhões de pessoas adultas do mundo usaram aplicativos de relacionamento em 2020, quase o dobro em relação há cinco anos. Esses dados nos qualificam a pensar que “(...) a tecnologia torna-se onipresente na vida cotidiana e os modos técnicos de pensamento passam a predominar acima de todos os outros” (Feenberg, 2003 p.1). Existe, assim, a possibilidade dos usuários se tornarem dependentes destes e de outros aplicativos, ao ponto de estarem sempre *online*, no virtual, e deixando de lado a oportunidade de vivências afetivas fora desses aplicativos. No contexto moderno, a tecnologia pode ser vista como

(...) puramente instrumental, como isenta de valores. Ela não responde a propósitos inerentes, mas somente serve como meios e metas subjetivas que escolhemos como desejamos. Para o senso comum moderno, meio e fins são independentes um do outro. Eis aqui um exemplo bem cru. Nos Estados Unidos, dizemos que as “armas não matam as pessoas, as pessoas matam as pessoas”. Armas são meios independente dos fins trazidos a ela pelo usuário, seja roubar um banco, seja executar a lei (Feenberg, 2003 p. 5).

Como observamos até agora, ao dialogar com os autores escolhidos, o usuário da tecnologia a utiliza em prol de sua vontade, mas aqui não descartamos a possibilidade de nos tornarmos dependentes dessas tecnologias facilitadoras. Por meio da leitura do livro “Amor Líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos” (2003) podemos entender o relacionamento humano sob uma perspectiva dos encontros e interações com ausência de peso ou densidade que, segundo Bauman, estão se tornando cada vez mais flexíveis e volúveis.

O uso desses aplicativos de relacionamento pode traçar a ideia de que “diferentemente dos “relacionamentos reais” é fácil entrar e sair dos “relacionamentos virtuais” (Bauman, 2004, p. 12-13), criando a ideia do amor líquido contemporâneo. Nessa perspectiva, os relacionamentos seguem a lógica das mercadorias, ou seja, se há alguma questão de que o consumidor não goste, existe a possibilidade de serem trocadas. Por outro lado, não existe a garantia de que gostem do novo produto. Veio com algum defeito? Troca-se, assim ninguém sofre. No entanto, as consequências desse novo padrão de relação social podem vir a fragilizar e até banalizar a confiança no próximo e a vontade de criar laços mais profundos.

A modernidade recomenda, e os aplicativos coadunam, que relacionamentos leves são mais propícios e fáceis de se controlar e, assim, condenam aprisionamentos afetivos. Esse raciocínio pode ser encaixado como uma líquida racionalidade moderna, que Bauman assim especifica:

(...) nos compromissos duradouros, a líquida razão moderna enxerga a opressão; no engajamento permanente percebe a dependência incapacitante. Essa razão nega direitos aos vínculos e liames, espaciais ou temporais. Eles não têm necessidade ou uso que possam ser justificados pela líquida racionalidade moderna dos consumidores (Bauman, 2003, p. 65).

Para Bauman, quando a qualidade das relações diminui vertiginosamente, a tendência é tentar recompensá-la com uma maior quantidade de parceiros. Talvez um bom exemplo seja, também, a quantidade de amigos que as pessoas costumam ter em redes sociais, e os famosos *matches* no *Tinder* ou até os biscoitos que você pode distribuir no *Grindr*. Vale ressaltar que não temos a intenção de qualificar um ideal de relacionamento e, sim, de criar um raciocínio onde os aplicativos podem gerar controle sobre o usuário como, por exemplo, aquelas pessoas que colecionam *matches* ou biscoitos como forma de demonstração de afetividade.

Um autor que analisa criticamente a hiperconectividade do homem e procura alternativas para essa situação é Luciano Floridi. No livro *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era* (2015) afirma que a evolução das tecnologias levou a sociedade a hibridizar-se e a tornar os limites entre o que é real e o que é virtual, entre o que é humano, máquina ou natureza, menos precisos.

Além dessa indefinição de limites, grandes mudanças ocorreram na vida do homem, como a abundância de informação em lugar da escassez, vivida anteriormente, e a transição de artefatos estanques, propriedade e relações binárias para a primazia de interações, processos e redes.

Floridi fala dessas transformações, que constituem uma era informacional, mais que uma era computacional, como a quarta revolução na Antropologia Filosófica depois

de Copérnico, Darwin e Freud, pois as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) criam novas formas de autocompreensão.

Em entrevista para o jornal italiano La Repubblica, publicada em 29 de setembro de 2019³, Floridi compara o mundo *onlife* com a sociedade dos manguezais: “a nova existência na qual a barreira entre real e virtual caiu, não há mais diferença entre *online* e *offline*”, mas há precisamente uma *onlife*: a nossa existência, que é híbrida como o habitat dos manguezais.”

E critica a dualidade maniqueísta na visão desse processo:

O novo cria incerteza. Mas também há descobertas e possibilidades. Há um continente no qual viver, e não é apenas feito de perigos mortais, nem é o paraíso na Terra. Percebo que um juízo equilibrado destes tempos esteja fora de moda, uma vez que o que mais se destaca é quem grita e lança o conceito mais fora da caixa, mas estou entre aqueles que acreditam que a realidade não seja apenas preta ou branca (Floridi, 2019, s/p).

O autor do Manifesto propõe, para dar conta dessa “Era Hiperconectada” e das mudanças que ela provoca, buscar o equilíbrio entre a reinvenção e a preservação. Esse processo passa, por exemplo, pela busca de modelos efetivos de participação democrática pela proteção da capacidade de atenção humana em uma realidade saturada de informações, algoritmos e sistemas inteligentes, pela defesa da privacidade do homem e pelo desenvolvimento de novas formas de Educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo objetivou discutir, utilizando uma base conceitual e por meio do filme *Her*, as formas como a vida contemporânea tem se comportado diante das tecnologias facilitadoras de relacionamentos afetivos, facilmente acessíveis e baixados, com recursos simples de edição e configuração.

Acreditamos que os aplicativos de relacionamento têm uma forte influência nos marcadores de subjetividades dos sujeitos contemporâneos. Estes aplicativos estão entre nós há mais de uma década e, passando pela dificuldade em criar laços afetivos, preguiça de estabelecer relações, facilidade oferecida e pelo isolamento social que nos assombrou durante a pandemia de COVID-19 em 2020-2022, eles nos foram e são, até hoje, úteis para encontramos pessoas que, no cotidiano da vida, talvez não iríamos encontrar.

Entretanto, existe uma dualidade no uso dessas tecnologias no que diz respeito ao uso consciente e saudável. O conforto de criar relações diretamente utilizando um dispositivo móvel (celular, notebook, tablet entre outros) nos acomoda, o que não é necessariamente algo positivo. Estar sempre *online* nos coloca potencialmente *offline* na vida real e material, além da possibilidade da criação de relacionamentos rasos e facilmente descartáveis, em contraponto à possibilidade de estabelecermos relacionamentos profundos e duradouros.

FREITAS, L. M. W. de, OLIVEIRA, E. da S. G. de.

As maiores questões apontadas são a facilidade que temos de nos submeter a tecnologias facilmente e como estas tecnologias podem moldar nosso cotidiano, nossas subjetividades, nossas vontades e desejos enquanto seres conscientes. Além disso, devemos atentar para o fato de que estes aplicativos não estão necessariamente atentos às nossas demandas de forma saudável, pois estão *online* por conta da rentabilidade e lucratividade que geram para as empresas que os comandam.

Da mesma forma que no filme o SOIA (Samantha) saiu do ar por não atender mais às demandas da empresa, nisso que podemos chamar de *match* entre o amor e o sistema capitalista, os aplicativos de relacionamento podem, em algum momento, ficar indisponíveis, modificando novamente nossas vivências com a tecnologia e a afetividade.

Acreditamos que o uso consciente e saudável dos aplicativos de relacionamento, não como substitutos das relações reais, tem valor e uma enorme contribuição para o funcionamento afetivo do mundo contemporâneo, com ressalvas ao seu uso exacerbado e substitutivo das relações estabelecidas no mundo real. A tecnologia existe para nos servir e facilitar nossas vidas e não para moldar nossas vivências, essências e desejos.

Artigo recebido em: 25/05/2023

Aprovado para publicação em: 30/10/2023

BEING "ONLINE" IN CONTEMPORARY AFFECTIVE RELATIONSHIPS – A REFLECTION ON THE MOVIE "HER"

ABSTRACT: This article aims to discuss the ways in the contemporary life has behaved in the face of technologies that facilitate affective relationships. We use critical theoretical perspectives on the use of digital technologies to supply and validate the understanding of affective interactions carried out in cyberspace. The concepts of sociation, metropolis, liquid love, among others, help us to think about contemporary affective relationships both from the perspective of subjectivity and the mercantile of matter. The central argument of the text focuses on the fact that we are subjected to the use of relationship applications and that these technologies can shape our daily lives, our subjectivities, our wills and desires as conscious beings, in the direction of exchanging material affection for being online.

KEYWORDS: Subjectivity; Affectivity; Hyperconnectivity; Relationship Apps.

ESTAR "ONLINE" EN LAS RELACIONES AFECTIVAS CONTEMPORÁNEAS – UNA REFLEXIÓN SOBRE LA PELÍCULA "HER"

RESUMEN: Este artículo tiene como objetivo discutir las formas en que la vida contemporánea se ha comportado frente a las tecnologías que facilitan las relaciones afectivas. Utilizamos perspectivas teóricas críticas sobre el uso de las tecnologías digitales para suministrar y validar la comprensión de las interacciones afectivas que se llevan a cabo en el ciberespacio. Los conceptos

de sociabilidad, metrópolis, amor líquido, entre otros, nos ayudan a pensar las relaciones afectivas contemporâneas tanto desde la perspectiva de la subjetividad como de lo mercantil de la materia. El argumento central del texto se centra en que estamos sujetos al uso de aplicaciones relacionales y que estas tecnologías pueden moldear nuestra vida cotidiana, nuestras subjetividades, nuestras voluntades y deseos como seres conscientes, en la dirección de intercambiar afecto material por ser en línea.

PALABRAS CLAVE: Subjetividad; Afectividad; Hiperconectividad; Aplicaciones de Relación.

NOTAS

1 - Disponível em: <https://www.adjust.com/pt/resources/ebooks/dating-app-marketing-guide-2021/>.

2 - Disponível em: <https://www.businessofapps.com/>.

3 - Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/593095-luciano-floridi-vou-explicar-a-era-do-onlife-onde-real-e-virtual-se-com-fundem>.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

FEENBERG, A. **O que é filosofia da tecnologia?** Conferência realizada para os estudantes universitários de Komaba em junho de 2003, sob o título de "What is Philosophy of Technology?". Tradução de Agustín Apaza, com revisão de Newton Ramos-de-Oliveira. Revisão substancial feita em junho de 2015 por Franco Nero Antunes Soares para fins didáticos. Disponível em: https://www.sfu.ca/~andrewf/Feenberg_OQueEFilosofiaDaTecnologia.pdf. Acesso em: 3 jun. 2022.

FISCHER, S & CAETANO, K. Ela, Nós: tecnologia, afeto e sociabilidades na contemporaneidade. **Galaxia** (São Paulo, online), n. 33, set.-dez., 2016, p. 119-130. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542016227780>. Acesso em: 3 jun. 2022.

FLORIDI, L. **The Onlife Manifesto**. Being Human in a Hyperconnected Era. Londres / Oxford: Springer Open, 2015.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida mental. In: **O fenômeno urbano**. Velho, O. G. (org.). Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

FREITAS, L. M. W. de, OLIVEIRA, E. da S. G. de.

SIMMEL, G. Questões fundamentais de Sociologia. In: MORAES FILHO, E. (org.). **Simmel: Sociologia**. Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática, 1983, p.59-86.

TURKLE, S. **Alone together**. Nova York, Basic Books, 2011.

TURKLE, S. **O segundo eu: os computadores e o espírito humano**. Trad. Manuela Madureira. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

LUCAS MONTES WERNECK DE FREITAS: Doutorando em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Mestre em Políticas Públicas e Formação Humana pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPFH/UERJ). Professor do Colégio Pedro II (CPII/RJ). Áreas de interesse: Educação; Políticas Públicas; Gênero e Sexualidade, Subjetividades, Educação Domiciliar, Educação Física Escolar e Políticas Educacionais.
Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-3524-3924>
E-mail: lucasmwf@hotmail.com

ELOIZA DA SILVA GOMES DE OLIVEIRA: Doutora em Educação. Professora titular da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), atuando no Programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas e Formação Humana (PPFH). Diretora do Instituto Multidisciplinar de Formação Humana com Tecnologias da UERJ. Áreas de interesse: Formação Humana com mediação tecnológica, Aprendizagem, Formação Humana e Políticas Públicas.
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0675-9216>
E-mail: eloizagomes@hotmail.com

Este periódico utiliza a licença *Creative Commons Attribution 4.0*, para periódicos de acesso aberto (*Open Archives Initiative - OAI*).