

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 29 de setembro de 2025 às 07h53
Seleção de Notícias

Mais de 50% dos estúdios japoneses já utilizam IA generativa no desenvolvimento de jogos

A indústria japonesa de jogos está adotando rapidamente a AI no Desenvolvimento de Jogos no Japão, com uma nova pesquisa revelando que mais de 51% das empresas do país já utilizam inteligência artificial em seus processos criativos. O levantamento, conduzido pela Computer Entertainment Supplier's Association (CESA) durante junho e julho deste ano, mostra uma adoção significativa desta tecnologia entre desenvolvedoras de todos os portes.

De acordo com os dados coletados, as empresas membros da CESA - que incluem gigantes como Capcom, Square Enix, Sega e Level-5 - estão implementando IA principalmente em três áreas: geração de assets visuais, criação de histórias e textos, e assistência à programação. Além disso, 32% das respondentes afirmaram utilizar a tecnologia no desenvolvimento de motores de jogos próprios.

Entre as desenvolvedoras mais transparentes sobre seu uso de AI está a Level-5, criadora de séries como Professor Layton e Ni No Kuni. A empresa tem aplicado inteligência artificial de forma extensiva em múltiplos aspectos da produção, desde upscaling vi-

sual e criação de personagens até geração de código. A Capcom também confirmou publicamente seus experimentos com IA para criar as centenas de milhares de ideias únicas necessárias para construir ambientes de jogo.

Apesar da rápida adoção, nem todas as empresas japonesas estão abraçando esta revolução tecnológica. A Nintendo, por exemplo, declarou que está evitando o uso de IA generativa por enquanto, citando preocupações com **direitos** autorais - uma postura consistente com a rigorosa proteção de **propriedade** intelectual pela qual a empresa é conhecida.

A pesquisa da CESA oferece um dos primeiros panoramas concretos sobre o quanto a inteligência artificial já está integrada no desenvolvimento de jogos em um dos principais mercados globais do setor, sugerindo que a AI no Desenvolvimento de Jogos no Japão não é apenas uma tendência futura, mas uma realidade presente que está rapidamente transformando como os jogos são criados.

Fonte: Automaton

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Direitos Autorais
3