

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 10 de abril de 2023 às 08h04
Seleção de Notícias

Folha de S. Paulo | BR

Propriedade Intelectual

Indústria de games abraça IA apesar de medo da tecnologia 3
MERCADO | TIAGO RIBAS

Folha.com | BR

07 de abril de 2023 | Direitos Autorais

As pesquisas com inteligência artificial devem ser paralisadas temporariamente? SIM 5
JOSÉ RENATO LARANJEIRA DE PEREIRA

Indústria de games abraça IA apesar de medo da tecnologia

MERCADO

Ferramentas similares ao ChatGPT dominaram conferência de game nos EUA

Tiago Ribas

SAN FRANCISCO A indústria de games está animada com os avanços da inteligência artificial. Ferramentas e palestras sobre essa tecnologia foram destaque na GDC (Conferência de Desenvolvedores de Games) deste ano, realizada em San Francisco. Ainda assim, a simples junção das letras IA parecia invocar sentimento de medo em muitos dos participantes do evento.

Isso não acontece por falta de conhecimento, já que pelo menos desde os anos 1980 a indústria faz experimentos com a criação automatizada de conteúdos. Mas a popularização e o avanço tecnológico de ferramentas de IA generativa, como ChatGPT e Midjourney, catalisam a insegurança dos trabalhadores do setor. Em especial para os que estão começando a carreira em um ambiente econômico já mim, com as ondas frequentes de demissão.

O medo transpareceu até em grandes lançamentos. Ao revelar seu Ghostwriter, ferramenta que cria falas curtas de personagens secundários com inteligência artificial, a Ubisoft cuidou de destacar que o instrumento precisa de participação humana para revisar e selecionar as melhores linhas de diálogo. Segundo a empresa, a ferramenta não está substituindo os roteiristas, mas sim, os aliviando de uma de suas tarefas mais chatas e trabalhosas.

O cientista da equipe de pesquisa e desenvolvimento da Ubisoft e criador do Ghostwriter, Ben Swanson, disse que ele foi desenvolvido em conjunto com a equipe de roteiristas da empresa. Mas admitiu que muitos viram a novidade com desconfiança.

Fora da gigante francesa, mais críticas que elogios. "Esses textos secundários são o primeiro trabalho remunerado (e creditável) que muitos roteiristas conseguem no início da carreira" disse Sam Winkler, roteirista sênior da Gearbox, que trabalhou em títulos como "Borderlands 3" e "Tiny Tina's Wonderlands" no Twitter. "Se você trata uma parte da sua história como chata, adivinha? Ela vai ser" completou.

Alanah Pearce, roteirista que trabalhou em "God of War Ragnarök", também criticou a novidade da Ubisoft. "Ter que editar diálogos feitos por IA parece mais demorado do que escrever eu mesma. Preferiria que grandes estúdios usassem o orçamento de ferramentas como essa para contratar mais roteiristas" escreveu.

Mas a ferramenta da Ubisoft é só o início do que promete revolucionar a forma como games são produzidos e jogados.

A startup Californiana Inworld expôs uma ferramenta de IA que faz NPCs (personagens não jogáveis) responderem a perguntas e comentários criados pelo jogador. Funciona de modo similar ao ChatGPT, mas seguindo parâmetros para o personagem estabelecidos pelo desenvolvedor.

O programa funciona bem na parte técnica, mas a qualidade dos diálogos (genéricos e repetitivos) e a voz sintetizada deixam a desejar e mostram que a tecnologia está longe do alto padrão demandado dos games de primeira linha, os "AAA". Mas é um início.

Já a plataforma chinesa de criação de jogos Yahaha esteve na GDC mostrando como a IA pode facilitar o desenvolvimento de games, até por amadores. Com o sistema da empresa para a conferência era possível criar jogos em 3 D sem saber praticamente nada sobre programação ou design. Bastava ao usuário des-

Continuação: Indústria de games abraça IA apesar de medo da tecnologia

crever em forma de texto o que queria que a IA se encarregava de buscar e posicionar objetos, iluminação, animações etc.

Esse é um dos usos mais promissores para a IA nos games, tanto que outras plataformas para criação de jogos, como Roblox e Unity, vêm desenvolvendo e experimentando ferramentas semelhantes.

Segundo Andrew Máximo v, ex-diretor técnico de arte da Naughty Dog e fundador da Promethean AI, que cria ferramentas de IA, esse uso da tecnologia assusta trabalhadores que gastaram anos de vida e rios de dinheiro estudando e se especializando em programas para desenvolver games.

Em sua palestra sobre como a IA pode transformar a indústria de games, Maximov destacou mais a ca-

pacidade analítica dessas ferramentas-de entender, catalogar e disponibilizar recursos de um banco de dados, por exemplo que as capacidades generativas, sobre as quais ainda pairam questões éticas e legais.

A legislação sobre registro de **propriedade** intelectual gerada por inteligência artificial não está consolidada. Maximov alertou para os riscos de ferramentas que usam como matéria-prima imagens capturadas indiscriminadamente na internet plagiarem artistas e criarem figuras baseadas em material sob proteção de Copyright.

O jornalista viajou a convite da ABragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos)

As pesquisas com inteligência artificial devem ser paralisadas temporariamente? SIM

Repensemos essas tecnologias e as dinâmicas de poder que a circundam

Defendemos neste artigo o "sim" à pergunta proposta. Mas, especificamente em relação à carta do instituto Future of Life - assinada por um grupo de especialistas e executivos da indústria de tecnologia que pede uma pausa de seis meses nos treinamentos de sistemas de inteligência artificial (IA)-, trata-se de um "sim" tortuoso e acompanhado de muitas ressalvas e suspeitas.

Pode ser o momento de reformular essa questão.

Um modelo de linguagem grande, a tecnologia por trás do ChatGPT e de outras aplicações de IA generativa (que são a nova hype do momento) traz benefícios e riscos significativos à sociedade. Foquemos nos riscos: 1 - maior automatização da geração de conteúdo desinformativo; limitação da oferta de informações diversas; vieses discriminatórios negativos; violação de **direitos** autorais; capacidade de enganar e manipular indivíduos; altos custos energéticos; e por aí vai.

OpenAI fez apresentação sobre o ChatGPT em evento na cidade francesa de Toulouse - Lionel Bonaventure/AFP - AFP

A carta da Future of Life, apesar de ser uma reação a esses impactos, parece, entretanto, concentrar seus medos apenas em futuros desenvolvimentos, uma vez que pede um freio ao avanço dessas tecnologias. E é nesse teor futurista, meio "Exterminador do Futuro", que mora o perigo. Afinal, o ChatGPT já apresenta problemas sociais - e provavelmente também ambientais- relevantes. E isso considerando que ele é apenas um tipo de sistema de inteligência artificial.

Usamos mídias sociais que direcionam conteúdo (muitas vezes desinformativo) por meio de algoritmos de IA. Governos e empresas adotam exponencialmente sistemas de reconhecimento facial que induzem diversas prisões injustas, principalmente de pessoas negras.

Ou seja, ainda que importe sim temer sistemas futuros, precisamos regular tecnologias que já nos prejudicam - muitas vezes sem nos darmos conta. Assim, é fundamental atentar para que movimentos como o da carta citada não criem mais cortinas de fumaça para que tenhamos apenas o hipotético futuro da IA e fiquemos cegos para encontrar soluções ao que ocorre agora.

Não é à toa que, no contexto internacional, temos diversas diretrizes para o uso ético da IA, como no âmbito da OCDE e da Unesco, e iniciativas legislativas como as da China e da União Europeia. No Brasil, pesquisadores e organizações da sociedade civil, inclusive a Coalizão Direitos na Rede, têm defendido a regulação desses sistemas há anos.

Em resposta, uma comissão de juristas foi formada no Senado para criar uma nova redação ao projeto de lei 21/2020, cujo texto atual é frágil por apresentar apenas diretrizes principiológicas que não resolvem os problemas listados acima.

O texto da comissão, entregue em dezembro de 2022, ainda não foi pautado, mas é fundamental que o seja e que as discussões que fomentem tenham significativa diversidade de gênero, regional e étnica.

Esse contexto mostra que, mesmo que já existam diretrizes internacionais e debates regulatórios buscando um uso ético e responsável da IA, seu

Continuação:
As pesquisas com inteligência artificial devem ser paralisadas temporariamente? SIM

desenvolvimento continua avançando de forma irresponsável.

Criar e garantir o cumprimento de regras concretas e adequadas é fundamental para combater não só o desenvolvimento dessas tecnologias como os mecanismos atrelados a elas - que permitem maior concentração de poder nas mãos de corporações, cujos interesses econômicos têm sido impostos sobre toda a sociedade pelos impactos de suas ferramentas.

Portanto, nosso "sim" aqui não é um apoio à carta, mas a que repensemos a existência dessas tecnologias e as dinâmicas de poder que as circundam. Nossos esforços devem ser para que possamos implementar padrões éticos e regular esses sistemas de imediato em um diálogo que envolva os grupos mais por eles afetados.

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Direitos Autorais
5