

Nintendo rechaza trabajar con inteligencia artificial generativa

Justamente sobre este tema se pronunció el presidente de Nintendo, Shuntaro Furukawa. La gran N roja del gaming es una de las empresas más influyentes y rentables del mercado y según su presidente, la compañía no espera utilizar la IA generativa por lo menos en el corto o mediano plazo. Esto es algo que sí se ha podido ver en otras empresas tecnológicas como Microsoft, que también está involucrada en este negocio.

¿Qué fue lo que dijo el presidente de Nintendo sobre la IA?

En una reunión de inversionistas de Nintendo, Shuntaro Furukawa respondió a las voces que le pedían información sobre los proyectos de la compañía nipona con respecto a la IA generativa. “La IA generativa, un tema popular en los últimos años, puede ser más creativa, pero también reconocemos que tiene problemas con los derechos de propiedad intelectual”, dijo Furukawa.

Esta postura rivaliza con la de otros estudios relevantes en la escena mundial como Ubisoft, Electronic Arts, entre otros, que sí han abrazado la idea de apoyarse en la IA para desarrollar sus títulos. Sin embargo, por el lado de la casa de Mario la idea sigue siendo darle prioridad a la creatividad, valor y trabajo de todos aquellos que ponen su esfuerzo detrás de un juego.

“Tenemos décadas de experiencia en la creación de videojuegos para nuestros gamers, y aunque estamos abiertos a utilizar novedades tecnológicas, continuaremos trabajando para ofrecer valor a lo que es único en Nintendo, y eso no se puede generar solo con tecnología”, sentenció Shuntaro Furukawa.

Ciclos prolongados de desarrollo de videojuegos

En esa misma reunión de inversionistas, el presidente de Nintendo habló de los ciclos prolongados de desarrollo de videojuegos, un tema que cobró relevancia para las nuevas generaciones de jugadores que se han acostumbrado a que la

espera por un juego no sea tan larga como en el pasado.

Shuntaro Furukawa fue tajante en decir que estos procesos son “inevitables” debido a la complejidad de los sistemas de programación actuales. Shinya Takahashi, director corporativo y ejecutivo senior de Nintendo, agregó que el hardware (consolas) también exigen que estos ciclos sean cada vez más pulidos y por ende extensos.

Sin embargo, ambos ejecutivos expresaron su tranquilidad, ya que Nintendo se ha caracterizado por no tener tiempos de desarrollo demasiado largos, pero tampoco tan cortos que pongan en riesgo la calidad característica de sus productos, algo que tiene mucho valor entre sus usuarios.

Con información de [El Espectador](#)