Há *chatbots* treinados para falarem como amigos e terapeutas

O ChatGPT não é o único "robô" social. Conheça quatro outros exemplos com e sem inteligência artificial – *Eliza*, a terapeuta virtual, foi a primeira, na década de 1960

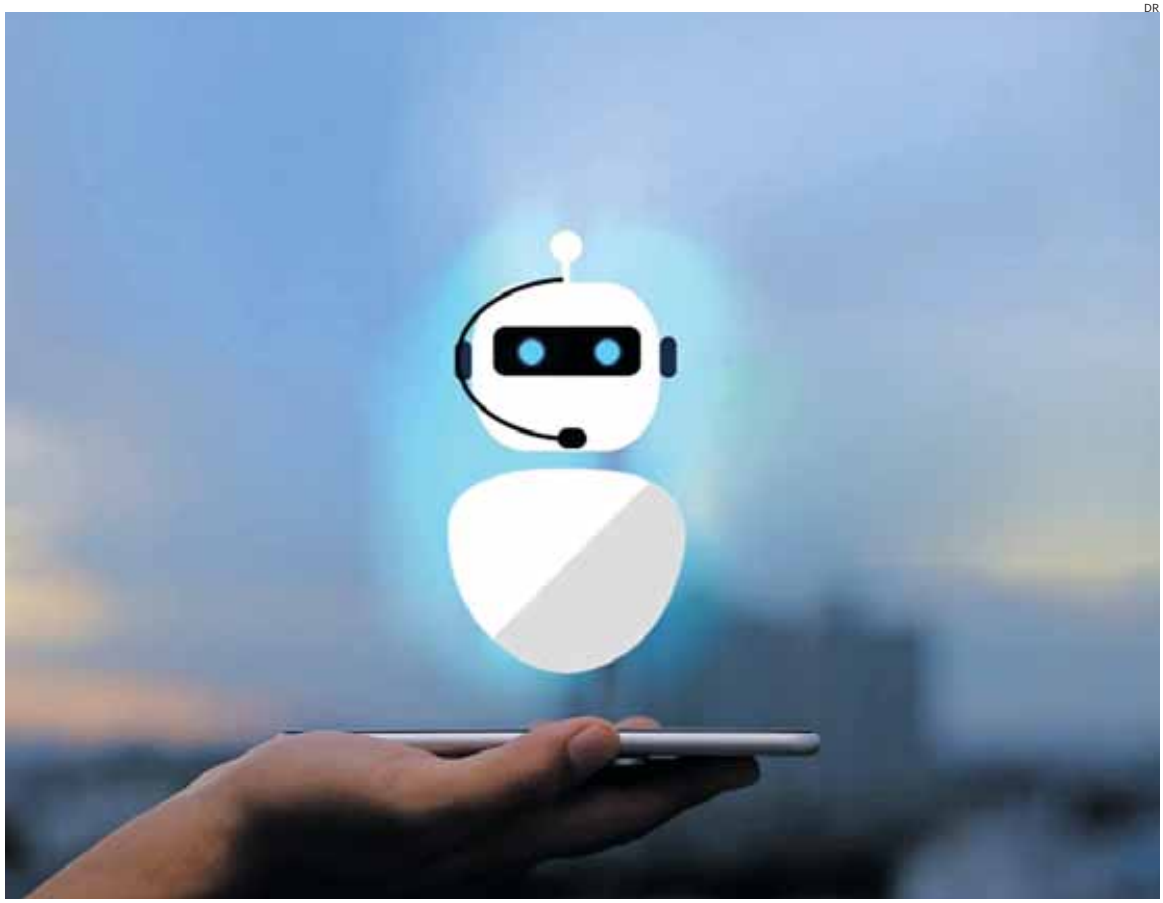
Karla Pequenino

Há cada vez mais programas informáticos criados para falar com humanos – o ChatGPT é só um exemplo. Os chamados "*chatbots* sociais" ganharam bastante atenção no final de 2022 com o lançamento do novo *chatbot* do laboratório de inteligência artificial OpenAI, mas desde a década de 1960 que as pessoas tentam criar ferramentas para simular conversas.

"Devido à ausência de julgamento, as pessoas tendem a estar dispostas a falar sobre temas íntimos e pessoais com um *chatbot* social", lê-se numa análise da literatura sobre *chatbots* sociais realizada em 2021 por investigadores da Universidade de Tilburg, nos Países Baixos. Durante os primeiros dias da covid-19, alguns destes sistemas tornaram-se uma forma de milhares de pessoas, com ligação à Internet, falarem sobre as suas preocupações.

O PÚBLICO apresenta quatro exemplos destes sistemas que são usados há anos.

DR



Os chamados "chatbots sociais" ganharam muita atenção no final de 2022 com o lançamento do OpenAI

Character.AI

O Character.AI é um *chatbot online* que permite falar com versões virtuais de pessoas famosas ou personagens ficcionais, desde Elon Musk e Jane Austen a Tony Stark. Além de falar com "celebridades" virtuais, os utilizadores podem criar e treinar os seus próprios personagens (há várias versões do Elon Musk). Contrariamente ao ChatGPT, o objectivo da ferramenta não é fornecer informação factual ou gramaticalmente correcta, mas simplesmente divertir o utilizador.

A ferramenta, lançada em Setembro, foi criada por dois antigos programadores da Google, Noam Shazeer e Daniel de Freitas, que trabalharam no LaMDA (sigla inglesa para *Language Model for Dialogue Applications*), um sistema da gigante tecnológica para criar *chatbots* ao analisar milhares de milhões de palavras da Internet.

SimSimi

Um estudo do Institute for Basic Science, na Coreia do Sul, mostra que durante a pandemia da covid-19, em 2020, o *chatbot* pago SimSimi funcionou como uma ferramenta para milhares de pessoas receberem informação sobre o vírus e falarem, quando se sentiam sozinhas.

O SimSimi foi criado em 2002 pela tecnológica sul-coreana ISMaker – a ideia era criar um sistema de mensagens que aprende com os utilizadores. Cada pessoa pode adaptar o programa, ao introduzir manualmente combinações de "pergunta" e "resposta". Cem "balões de fala" (perguntas, desabafos ou afirmações) custam cerca de dois dólares (1,85 euros).

Em 2018, o *chatbot* foi temporariamente suspenso no Brasil depois de vários utilizadores tentarem "ensinar" o *bot* a repetir obscenidades e ameaças de morte.

Replika

Lançada em 2017, a Replika é um *chatbot* pago programado para aprender a ser o melhor amigo que um utilizador quer. O sistema adapta as respostas às necessidades e sentido de humor do humano que o usa.

A Replika é a evolução de um programa de mensagens criado por Eugenia Kuyda para falar como o seu melhor amigo depois de este morrer num acidente de viação em 2015. Inspirada na tecnologia de *chatbots*, Kuyda utilizou as mensagens trocadas com o amigo ao longo dos anos para criar um sistema que reproduzia os seus padrões de fala.

Em 2023, o sistema, que é compatível com conversas de texto e voz, funciona como um espaço onde qualquer pessoa pode apresentar e discutir os seus pensamentos, sentimentos e crenças sem medo de julgamento. A subscrição mensal ronda os oito dólares (7,41 euros).

O efeito *Eliza*

A *Eliza* é considerada por muitos como a primeira versão de um *chatbot* social. O sistema foi criado em meados dos anos 60 por Joseph Weizenbaum, um cientista do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, o reputado instituto de tecnologia em Massachusetts, nos EUA.

Na altura, a missão de Weizenbaum era mostrar como falar como um computador apenas permitia respostas genéricas. "E como é isso o faz sentir?" é a resposta preferida da *Eliza*.

Só que muitas pessoas viam *Eliza* como uma boa ouvinte. É por isso que a *chatbot* dá nome ao chamado "efeito *Eliza*", que é a tendência de as pessoas verem características humanas em sistemas artificiais, mesmo que estes se baseiem, apenas, na análise de extensas bases de dados.