

Ubisoft y Riot Games anuncian un proyecto de investigación llamado "Zero Harm in Comms" para detectar contenido perjudicial en los chats de los juegos

[Multimedia](#)

Ubisoft y Riot Games han ideado esta pionera iniciativa de investigación entre industrias para hacer frente a los comportamientos inadecuados

Hoy, Ubisoft y Riot Games han anunciado el proyecto de investigación "Zero Harm in Comms", una colaboración tecnológica con la que mejorar el alcance de las soluciones basadas en inteligencias artificiales con el objetivo de evitar interacciones tóxicas entre jugadores. La meta de esta iniciativa consiste en crear una base de datos y un ecosistema de etiquetado que reúnan datos de los juegos y resulten de utilidad a diferentes industrias. Esto servirá para entrenar con mayor eficacia diversas herramientas de moderación preventiva que hagan uso de inteligencias artificiales para que detecten y reduzcan la cantidad de comportamientos inadecuados.

Ubisoft y Riot Games, miembros activos de la Fair Play Alliance, creen firmemente que solo será posible crear experiencias seguras en los videojuegos tomando decisiones de forma colectiva y compartiendo conocimientos. Por ese motivo, esta iniciativa servirá a ambas empresas para continuar su misión de crear estructuras del mundo de los videojuegos que fomenten experiencias sociales más satisfactorias y eviten las interacciones nocivas.

"Los comportamientos inadecuados entre jugadores son un problema que nos tomamos muy en serio, aunque también es muy difícil de solucionar. En Ubisoft, hemos adoptado medidas concretas con las que ofrecer experiencias seguras y agradables, pero creemos que seremos capaces de hacer frente a este problema de una forma más eficaz si nos unimos como industria", comenta Yves Jacquier, director ejecutivo de Ubisoft La Forge. "Gracias a nuestra colaboración tecnológica con Riot Games, estudiaremos cómo evitar aún mejor la toxicidad en los juegos como diseñadores de este tipo de entornos con un vínculo directo con nuestras comunidades".

A través del proyecto "Zero Harm in Comms", Ubisoft y Riot Games buscan cómo sentar las bases tecnológicas para futuras colaboraciones de la industria y crear un marco de referencia que garantice la ética y la privacidad de esta iniciativa. Gracias a los títulos competitivos de Riot Games y al diverso portfolio de Ubisoft, la base de datos resultante incluirá todos los tipos de jugadores y comportamientos para entrenar con más eficacia los sistemas de IA de ambas

compañías.

"Los comportamientos inadecuados son un problema que no afecta únicamente a los juegos, dado que todas las compañías que tienen alguna plataforma social están haciendo frente a este dilema. Por ese motivo, nos hemos comprometido a trabajar con colaboradores de la industria como Ubisoft, que creen en crear comunidades seguras y en fomentar las experiencias positivas en espacios virtuales", comparte Wesley Kerr, director de investigación tecnológica en Riot Games. "Este proyecto no es más que un ejemplo del compromiso y el trabajo de Riot para desarrollar sistemas con los que crear interacciones saludables, seguras e inclusivas en nuestros juegos".

Aunque todavía se encuentra en las fases iniciales de su desarrollo, el proyecto de investigación "Zero Harm in Comms" es el primer paso hacia un ambicioso proyecto que afectará a diversas industrias y beneficiará a toda la comunidad de jugadores en un futuro. Como parte de esta primera investigación, Ubisoft y Riot se han comprometido a compartir lo que aprendan durante la fase inicial del experimento con toda la industria el año que viene, sean cuales fuesen los resultados.
