

**INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS E A CAPACIDADE DE DECISÃO: NO
XADREZ SIM, NA JUSTIÇA, NÃO!**

Ítalo Alberto de Sêne Miguel
Mateus Campos Zurlo

RESUMO

Neste artigo, serão examinadas as raízes filosóficas e mitológicas da IA, reconhecendo sua origem mitológica que primeiramente concebeu a ideia de inteligências não humanas. Avançando no tempo para citar os pioneiros e fundadores da IA, cujas contribuições revolucionaram o mundo e moldaram a disciplina. Será explorado como a IA progrediu desde DeepBlue, a máquina de xadrez da IBM que, em 1997, ao derrotar um campeão mundial de xadrez, até as recentes realizações de IA como o CHATGPT, um modelo de linguagem baseado em aprendizado profundo que é capaz de gerar respostas ao texto de uma maneira quase indistinguível da que um ser humano faria. Por fim, suscita questões éticas e morais sobre a emergência do "Juiz AI", analisando as implicações desta figura que tem o potencial de transformar significativamente o campo do direito e a administração da justiça. Ao final, busca-se estabelecer uma compreensão da jornada da IA até o momento e refletir sobre as implicações de seu futuro, especialmente à medida que as IA se fundem com áreas vitais de nossa sociedade, como a justiça.

Palavras-chave: Artificial. História. Inteligência. Tecnologia

ABSTRACT

In this article, the philosophical and mythological roots of AI will be examined, acknowledging its mythological origin that first conceived the idea of non-human intelligences. Advancing in time to mention the pioneers and founders of AI, whose

contributions revolutionized the world and shaped the discipline. It will be explored how AI has progressed since DeepBlue, IBM's chess machine that, in 1997, by defeating a world chess champion, to recent AI achievements such as CHATGPT, a deep learning-based language model that is capable of generating text responses in a manner almost indistinguishable from that of a human. Finally, it raises ethical and moral questions about the emergence of the "AI Judge," analyzing the implications of this figure that has the potential to significantly transform the field of law and the administration of justice. In conclusion, it seeks to establish an understanding of the journey of AI thus far and reflect on the implications of its future, especially as AIs merge with vital areas of our society, such as justice.

Keywords: Artificial. History. Intelligence. Technology.

1 A ORIGEM DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A busca pela criação de máquinas inteligentes remonta a séculos de curiosidade humana e imaginação. Desde a máquina de Anticítera até o Excel, do preenchimento de números até previsão do futuro, em toda a história registrada tentou-se facilitar as tarefas repetitivas e cotidianas com o uso de tecnologia, porém, nada chegou tão perto de simular um "Leonardo da Vinci" particular quanto as inteligências artificiais, as quais, embora pareçam, não surgiram no século XXI.

1.1 RAÍZES FILOSÓFICAS E MITOLÓGICAS

A inteligência artificial encontra suas raízes em mitos, lendas e especulações filosóficas que permearam as mentes humanas ao longo dos séculos. Desde os primórdios da civilização, o homem tem contemplado a possibilidade de criar entidades artificiais dotadas de inteligência.

Os mitos do Golem judaico, por exemplo, retratam uma figura mítica de argila ou barro trazida à vida por meio de rituais mágicos ou palavras sagradas, e que, embora destituído de alma, é descrito como um servo obediente, capaz de executar tarefas complexas sob a orientação de seu criador, mas que descuidado, pode trazer desastres, a exemplo da história do golem de Praga, descrita pelo Museu Judaico de Berlim:

"Grandes homens foram uma vez capazes de realizar grandes milagres," começa o conto "O Golem", escrito pelo autor I. L. Peretz em 1890. Em sua narrativa, Peretz reconta a versão mais conhecida da lenda do golem, que se passa em Praga e gira em torno do estudioso Rabino Loew. O rabino realiza o grande milagre de trazer à vida um golem de argila – ao colocar uma palavra mágica, o shem, em sua boca. Uma vez trazido à vida, o golem é forte e protege o gueto judeu. Ele também realiza todo tipo de trabalho físico para seu criador. Mas um dia o golem voa em uma fúria, destruindo prédios, lançando pedras e arrancando árvores. O Rabino Loew retira o shem da boca do golem e a criatura cai no chão, dissolvendo-se em poeira. Assustado com esse desenrolar dos acontecimentos, o rabino resolve nunca mais criar um servo tão perigoso. (JMBERLIN, 2020) (tradução nossa)

Esta narrativa, enraizada na tradição judaica, reflete a fascinação humana com a ideia de criar vida artificial e controlar suas ações.

Durante o período renascentista, um fervor criativo varreu a Europa, alimentando a imaginação de pensadores, artistas e inventores ávidos por explorar os limites do conhecimento humano e da engenhosidade técnica.

Nesse cenário de renovação cultural e intelectual, as histórias de autômatos mecânicos emergiram como um testemunho da busca incessante pela imitação da vida e da inteligência.

Neste período, os autômatos de Jacques de Vaucanson, com sua capacidade de imitar o movimento humano e animal e executar tarefas específicas de forma aparentemente autônoma, capturaram a imaginação de uma geração que buscava transcender as limitações da existência humana.

Neste sentido, há o aperfeiçoamento das engenhosas criações mecânicas de Leonardo da Vinci, mencionado no início do artigo por ser o mais famoso polímata da história e que exploravam os princípios da anatomia e da mecânica com uma precisão

impressionante, sendo um dos responsáveis por a ideia de criar seres artificiais que espelhassem a inteligência humana tornar-se um tema central na cultura popular e nas obras de ficção e dá criação do primeiro robô do ocidente:

Conhecido pelo nome de Automa cavaliere, ou Cavaleiro autômato, o robô era um humanoide com armadura que podia mover a cabeça, os braços e as pernas. Acredita-se também que o autômato podia emitir sons pela boca com um mecanismo de percussão. Ao estudar a anatomia de cadáveres humanos, da Vinci aprendeu sozinho como os músculos e as articulações trabalham juntos para mover os ossos. Seu robô foi projetado para imitar esses processos usando um sistema de polias, engrenagens e cabos operados por uma manivela. (History, 2023, online)

Esses autômatos mecânicos, embora incapazes de alcançar a verdadeira inteligência, representavam uma expressão tangível das aspirações humanas em relação à criação de seres artificiais. Eles simbolizavam a crença na capacidade humana de dominar a natureza e transcender os limites da condição humana por meio da engenhosidade e da criatividade técnica.

Assim, as histórias e criações do passado não apenas oferecem um vislumbre das aspirações humanas em relação à criação de seres artificiais, mas também destacam a tenacidade e a genialidade dos indivíduos que se dedicaram a transformar esses sonhos em realidade, mesmo que apenas em forma mecânica ou mitológica. Esses esforços pioneiros estabeleceram as bases para as futuras explorações na busca pela inteligência artificial e continuam a inspirar os que ousam desafiar os limites do possível.

1.2 PIONEIROS E FUNDADORES

O século XX testemunhou o surgimento da inteligência artificial como uma disciplina científica distinta, impulsionada por uma combinação de avanços teóricos, tecnológicos e filosóficos. Este período foi marcado pelo trabalho visionário de

pioneiros que estabeleceram as bases conceituais e metodológicas para o estudo da IA.

Alan Turing, um dos mais proeminentes matemáticos e criptógrafos do século XX, propôs em 1950, o famoso Teste de Turing, um marco conceitual que desafiava a capacidade das máquinas de exibir comportamento inteligente indistinguível do humano, o qual aplica sua sistemática de determinação de inteligência por um jogo de imitação, descrito por Turing (1950, p. 1) como:

A nova forma do problema pode ser descrita em termos de um jogo que chamamos de "jogo de imitação". Ele é jogado com três pessoas, um homem (A), uma mulher (B) e um interrogador (C) que pode ser de qualquer sexo. O interrogador permanece em um quarto separado dos outros dois. O objetivo do jogo para o interrogador é determinar qual dos outros dois é o homem e qual é a mulher. Ele os conhece por etiquetas X e Y, e no final do jogo ele diz ou "X é A e Y é B" ou "X é B e Y é A". O interrogador pode fazer perguntas a A e B da seguinte forma:

C: Por favor, X, me diga o comprimento do seu cabelo?

Agora, suponha que X seja realmente A, então A deve responder. O objetivo de A no jogo é tentar fazer com que C faça a identificação errada. Sua resposta poderia ser:

"Meu cabelo está cortado rente, e os fios mais longos têm cerca de nove polegadas de comprimento."

Para que os tons de voz não ajudem o interrogador, as respostas devem ser escritas, ou melhor ainda, datilografadas. O arranjo ideal é ter um teleimpressor comunicando entre os dois quartos. Alternativamente, a pergunta e as respostas podem ser repetidas por um intermediário. O objetivo do jogo para o terceiro jogador (B) é ajudar o interrogador. A melhor estratégia para ela provavelmente é dar respostas verdadeiras. Ela pode adicionar coisas como "Sou a mulher, não ouça ele!" às suas respostas, mas isso não terá efeito, pois o homem pode fazer observações semelhantes.

Este teste, que consistia em uma interação verbal entre uma máquina e um humano, serviu como um critério fundamental para determinar a inteligência em sistemas artificiais, provocando debates e reflexões profundas sobre a natureza da mente e da inteligência.

John McCarthy, um dos fundadores da IA moderna, desempenhou um papel fundamental na consolidação do campo como uma disciplina formalmente reconhecida. Em 1956, McCarthy, reunindo um grupo diversificado de pesquisadores

para discutir e explorar os desafios e possibilidades da criação de máquinas inteligentes cunhou o termo "inteligência artificial" durante a célebre Conferência de Dartmouth, cunhando o termo na página 2 da conferência:

Propomos que um estudo de inteligência artificial, com duração de 2 meses e envolvendo 10 pessoas, seja realizado durante o verão de 1956 no Dartmouth College, em Hanover, New Hampshire. O estudo deve prosseguir com base na conjectura de que cada aspecto da aprendizagem ou qualquer outra característica da inteligência pode, em princípio, ser tão precisamente descrito que uma máquina possa ser feita para simulá-lo. Será feita uma tentativa de descobrir como fazer as máquinas usarem linguagem, formarem abstrações e conceitos, resolverem tipos de problemas atualmente reservados para humanos e se aprimorarem. Acreditamos que um avanço significativo pode ser feito em um ou mais desses problemas se um grupo cuidadosamente selecionado de cientistas trabalhar neles juntos durante um verão. Os seguintes são alguns aspectos do problema de inteligência artificial:[...] (Stanford, 1955, p.2)

Este evento histórico marcou o início oficial da IA como um campo de estudo interdisciplinar e uma era de pesquisa e desenvolvimento tecnológicos nesse novo campo.

Herbert Simon e Allen Newell foram pioneiros notáveis que contribuíram significativamente para o desenvolvimento inicial da inteligência artificial. Em 1955, eles criaram o Logic Theorist, um dos primeiros programas de computador a demonstrar comportamento inteligente ao resolver problemas de lógica proposicional, conforme publicado na enciclopédia Britannica (2023):

O Teorista Lógico, como o programa ficou conhecido, foi projetado para provar teoremas de "Principia Mathematica" (1910–13), uma obra em três volumes dos filósofos-matemáticos britânicos Alfred North Whitehead e Bertrand Russell. Em uma instância, uma prova concebida pelo programa foi mais elegante do que a prova dada nos livros.

Newell, Simon e Shaw seguiram em frente e escreveram um programa mais poderoso, o Solucionador de Problemas Gerais, ou GPS. A primeira versão do GPS foi lançada em 1957, e o trabalho continuou no projeto por cerca de uma década. O

GPS conseguia resolver uma variedade impressionante de quebra-cabeças usando uma abordagem de tentativa e erro. No entanto, uma crítica ao GPS e programas similares que carecem de qualquer capacidade de aprendizado é que a inteligência do programa é totalmente emprestada, vindo de qualquer informação que o programador incluía explicitamente.

Esta realização notável representou um marco importante na história da IA, demonstrando a viabilidade de abordagens computacionais para a resolução de problemas complexos anteriormente considerados exclusivos da inteligência humana.

Esses pioneiros e suas contribuições lançaram as bases para o campo da inteligência artificial, inaugurando uma era de exploração e descoberta que continua a inspirar e desafiar pesquisadores em todo o mundo. À medida que o século XXI avança, a herança intelectual desses visionários continua a guiar e informar os esforços contemporâneos para criar sistemas inteligentes capazes de compreender, aprender e interagir com o mundo de maneiras cada vez mais sofisticadas.

2 DO DEEPBLUE AO CHATGPT

Ao final do século XX, os avanços computacionais já eram significantes na área da inteligência artificial e, para demonstrar as possibilidades lógico-matemáticas dos supercomputadores, foi realizado em 1996 e 1997 uma série de partidas de xadrez entre Deep Blue, o computador desenvolvido pela empresa IBM com a única finalidade de jogar xadrez contra o mestre enxadrista Garry Kimovich Kasparov, à época, campeão mundial de xadrez.

Os embates se deram na Filadélfia e Nova York, com a vitória do campeonato sendo para o computador, o qual, por um erro de sua programação, fez uma jogada ilógica ao enxadrista, o qual o acusou de trapaça, sendo psicologicamente desestabilizado.

A partir do momento que um dos maiores mestres é derrotado em seu jogo por uma máquina, o potencial destas alcança um novo patamar.

2.1 O APRIMORAMENTO DA COGNIÇÃO COMPUTACIONAL

Após o sucesso do Deep Blue, era hora de explorar a linguagem, e, para isso, surge o IBM Watson, um supercomputador capaz de processar dados escritos e responder perguntas, sendo posto a prova e vencendo um jogo de perguntas e respostas da televisão Estadounidense, conforme matéria da própria IBM:

Em uma competição televisada do Jeopardy! vista por milhões em fevereiro de 2011, o computador Watson DeepQA da IBM fez história ao derrotar os dois maiores campeões de todos os tempos do quiz show de TV, Brad Rutter e Ken Jennings.

Nomeado em homenagem ao primeiro CEO da IBM, Thomas J. Watson Sr., Watson é um sistema de computador de resposta a perguntas desenvolvido por uma equipe de pesquisa da IBM liderada pelo investigador principal David Ferrucci. Ele representou a vanguarda de uma nova geração de computadores capazes de entender perguntas formuladas em linguagem natural e respondê-las com muito mais precisão do que qualquer tecnologia de busca padrão — sem estar conectado à internet. (IBM, 2024, online)

A capacidade do Watson de descobrir insights em dados não estruturados representou um grande avanço em uma subcategoria da inteligência artificial chamada processamento de linguagem natural e um passo importante em direção a um mundo no qual máquinas inteligentes são capazes de entender e responder a perguntas cotidianas para melhorar a tomada de decisões. Nos anos desde sua vitória no Jeopardy!, o Watson teve um impacto abrangente na indústria e na sociedade, desde a análise de imagens de satélite para ajudar a melhorar os esforços de conservação, até o fortalecimento dos centros de atendimento ao cliente com melhores respostas às perguntas e preocupações.

Após essa vitória do computador sobre a mente humana, o Watson marcou o início de uma nova era da tecnologia, as máquinas que entendem a linguagem e a escrita.

Exemplos disso são os assistentes virtuais, mais especificamente a primeira a ser popular, Siri. Idealizada como uma assistente virtual para dispositivos celulares,

esta foi adquirida pela Apple e lançada como sua assistente pessoal da linha Iphone, porém, sua origem é um pouco menos comercial e descrita pelo jornal Medium como:

As sementes para o Siri foram semeadas como parte do ambicioso projeto CALO da DARPA — um acrônimo para Assistente Cognitivo que Aprende e Organiza. Um empreendimento de cinco anos lançado em 2003, tinha como objetivo construir software de IA que pudesse aprender com suas interações com os usuários e tomar decisões de forma independente.

[...]

Um instituto de pesquisa sem fins lucrativos sediado em Menlo Park, Califórnia — a SRI International desempenhou um papel fundamental na formação do Siri como o conhecemos hoje. Enquanto o CALO havia feito bons progressos em aprendizado de IA e capacidades de tomada de decisão, sua aplicação era muito mais dentro de um contexto militar — o que é bastante diferente de ajudar alguém a encontrar uma cafeteria local ou definir lembretes em seu telefone. Reconhecendo essa lacuna potencial entre tecnologia e aplicação, a SRI International iniciou uma empreitada derivada para adaptar as descobertas do CALO para uso comercial.

Sob sua orientação e expertise, princípios fundamentais inferidos do CALO foram destilados para criar algo muito mais acessível para usuários comuns — um assistente pessoal inteligente chamado 'Siri'. Esta nova criação rapidamente atraiu a atenção da Apple, levando à aquisição do Siri em 2010 e sua integração ao iPhone 4S um ano depois. (Medium, 2023, online)

Mesmo sendo revolucionária em seu nicho de mercado, Siri ainda tinha limitações, como não ter pergunta contínuas ou contextuais ou que precisavam de uma resposta contextualizada a uma realidade não estadunidense.

Inegável os avanços tecnológicos até o final da década de 2010, porém o sonho ainda estava distante, faltava uma inteligência na inteligência artificial, mesmo nas aprovadas no teste de Turing, estas ainda eram claramente o que são, máquinas.

2.2 TRANSFORMADOR PRÉ-TREINADO GENERATIVO DE BATE-PAPO

Lançado em 30 de novembro de 2022 e usado semanalmente por mais de 100 milhões de usuários, o ChatGPT é, por sua própria definição gerada pela pergunta “O que é o ChatGPT” feita ao modelo GPT-4^o em 2024:

ChatGPT é uma aplicação de inteligência artificial desenvolvida pela OpenAI. O "GPT" significa "Generative Pretrained Transformer", que é um tipo de modelo de linguagem baseado em aprendizado profundo, capaz de gerar texto coerente e coeso.

É uma ferramenta de conversação que utiliza algoritmos de aprendizagem de máquina para gerar respostas às entradas de texto dos utilizadores. Pode-se dizer que o ChatGPT "conversa" com os usuários ao gerar respostas textuais para suas perguntas ou declarações. (OpenAI, 2024, online)

Com sua capacidade de gerar diálogos de linguagem natural, o ChatGPT tem sido aplicado em uma variedade de aplicativos, desde assistentes pessoais virtuais até ferramentas de redação criativa. A pesquisa contínua e o desenvolvimento no campo da IA estão expandido continuamente as possibilidades e aplicações de sistemas como o ChatGPT.

Esses modelos são projetados para compreender e gerar texto em linguagem natural, com base em grandes quantidades de dados de texto disponíveis na internet. O GPT, especificamente, é treinado em uma tarefa de "previsão de palavras", onde tenta prever a próxima palavra em uma sequência de texto dada uma entrada anterior, em uma ampla variedade de tópicos e é capaz de conversar e responder perguntas sobre uma variedade de assuntos, em linguagem natural.

No entanto, é importante notar que o ChatGPT é uma inteligência artificial e suas respostas são baseadas em padrões e informações presentes nos dados com os quais foi treinado, e não em compreensão ou conhecimento real como o de um ser humano, podendo cometer erros factuais, estruturais ou gramaticais, a exemplo do ocorrido na citação anterior.

Atualmente implementado em celulares, televidas, navegadores de internet e outras aplicações, ChatGPT e Dall-E seu "irmão" gerador de imagens são promissores na criação de reais assistentes virtuais, sendo cada vez mais especializados, como a jurídico.ai, uma IA baseada em baseado em outros grandes modelos de linguagem, como o próprio ChatGPT, que usa parâmetros para gerar peças processuais, fazer resumos jurídicos e análises de caso, com o aumento exponencial dos serviços oferecidos.

Especializações como essa da IA geram questões sobre a necessidades dos atores das profissões, dado que o “computador” pode aprender e fazer instantaneamente o que um humano leva anos. O problema reside em profissões subjetivas, por exemplo, um matemático lida com números, e computadores são calculadores hiper especializadas, não é uma substituição difícil, porém a tendencia é o médico IA, contador IA e, eventualmente, o juiz IA.

3 MAGISTRADO ARTIFICIAL

O avanço da inteligência artificial tem esbarrado em diversas esferas da sociedade moderna, e o sistema judiciário não é exceção. A concepção de um "Juiz IA" ou um juiz robô levanta uma série de questões complexas contexto jurídico, nos aspectos como imparcialidade, eficiência, transparência e ética.

Um juiz IA refere-se a um sistema computacional que utiliza algoritmos de inteligência artificial para analisar evidências, interpretar leis e tomar decisões judiciais. Esses sistemas podem ser programados para aprender com decisões anteriores e atualizar seus modelos de tomada de decisão com base em novas informações, sendo um futuro próximo, na visão do ministro Luís Roberto Barroso, conforme noticiado pelo site Migalhas:

"Em breve, tenho certeza que teremos a inteligência artificial escrevendo a primeira versão de sentenças", disse o presidente do Supremo, que na manhã desta terça-feira participou do encontro do J20, que reuniu no Rio de Janeiro presidentes e representantes de Supremas Cortes dos países integrantes do G20. (Migalhas, 2024, online)

Uma das promessas da utilização de juízes IA é a busca pela imparcialidade absoluta nas decisões judiciais. Ao contrário dos juízes humanos, que podem ser influenciados por preconceitos inconscientes ou experiências pessoais, os juízes IA são programados para aplicar estritamente a lei, sem considerar características pessoais dos envolvidos.

Outra vantagem dos juízes IA é a potencial melhoria na eficiência do sistema judiciário. Esses sistemas podem processar grandes volumes de casos em tempo reduzido, eliminando a necessidade de agendamentos de audiências e acelerando o fluxo processual. Além disso, a automação de tarefas repetitivas pode reduzir os custos operacionais do sistema judiciário, conforme Ávila (2023, online):

Profissionais ligados ao Judiciário reconhecem a crescente utilização de inteligência artificial (IA) em alguns processamentos internos, tais como na admissibilidade de recursos e na classificação de petições, mas o emprego de robôs-juízes para a elaboração de decisões judiciais ainda é considerado algo distante e indesejado pela magistratura.

Muitos países já experimentam inteligência algorítmica em seus sistemas judiciais: Noruega e Estônia contam com decisões automatizadas para a solução de disputas de pequeno valor; na China, juízes são obrigados a submeter o caso à decisão da máquina, podendo desautorizá-la mediante justificativa, contribuindo assim para a aprendizagem da máquina e capacitando-a para resultados cada vez mais acurados.

Quando essas experiências se mostram ao Judiciário brasileiro, abarrotado com aproximadamente 75 milhões de processos e partes impacientes pelo desfecho de processos que demoram anos, a eficiência da inteligência artificial terá de ser confrontada pela magistratura e pela sociedade.

No entanto, a introdução de juízes IA levanta preocupações sobre a transparência e a prestação de contas. Como os algoritmos utilizados por esses sistemas são frequentemente complexos e de código fechado, pode ser impossível para as partes envolvidas entenderem como uma decisão foi tomada, minando a confiança no sistema judicial e dificultar a responsabilização por decisões injustas ou equivocadas.

Além das preocupações técnicas, a introdução de juízes IA levanta questões éticas e sociais importantes. Por exemplo, quem seria responsável por programar os algoritmos utilizados por esses sistemas? Como garantir que esses algoritmos não reproduzam ou amplifiquem preconceitos existentes na sociedade? E como lidar com situações em que as decisões de um juiz IA entram em conflito com valores éticos ou morais amplamente aceitos? Sobre isso, comenta Ávila (2023, online):

Uma magistratura de apertar botões, de fato, violaria todos esses direitos e a própria dignidade da pessoa humana, sem falar na possível inutilidade deste tipo de juiz, ao tão elevado custo financeiro para a sociedade. Permito-me, contudo, refletir que essas garantias, que no futuro poderiam ser ameaçadas pelo robô-juiz, já estão sendo violadas no presente e por magistrados de carne e osso.

Refiro-me a situações rotineiras envolvendo magistrados que não leem os processos e delegam decisões sobre a vida de pessoas e empresas a estagiários, que se recusam a receber procuradores, que julgam contrariamente à prova dos autos ou à jurisprudência do próprio Tribunal, que decidem questões cruciais para as partes em uma só palavra: "indefiro", ou então, em textinhos mais elaborados (ironia) para manter decisões que foram embargadas por apresentarem inconsistências e contradições: "mantenho a decisão recorrida por seus próprios fundamentos".

A introdução de juízes IA no sistema judiciário representa um avanço tecnológico significativo, mas também levanta uma série de desafios jurídicos, éticos e sociais.

Para maximizar os benefícios desses sistemas e mitigar seus riscos, é necessário que haja um debate amplo e inclusivo envolvendo juristas, acadêmicos, legisladores e a sociedade civil, pois, como dito por Camilo Castelo Branco (1863), O juízo é um cálculo: não é mais nada. Os cálculos falham. O justo e o injusto são ideias abstratas, fantasmagorias, à mercê dos temperamentos. Assim, somente através de uma abordagem colaborativa e multidisciplinar podemos garantir que a justiça continue sendo o pilar fundamental do sistema judicial, mesmo em um mundo cada vez mais permeado pela inteligência artificial.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável que a IA teve um desenvolvimento notável no decorrer do tempo. Nos últimos anos, presenciou-se o surgimento de uma nova faceta da IA, a indistinguível de um ser humano e o vislumbre da figura do "Juiz AI". Essa evolução e a perspectiva de uma entidade artificial assumindo um papel jurídico, carrega o poder de reformar a justiça e a lei conforme se conhece.

No entanto, o extraordinário progresso não pode ignorar os desafios éticos e práticos que se confronta ao integrar a IA em uma sociedade, particularmente nas funções jurídicas. A imparcialidade de um juiz AI é possível, mas as implicações de outorgar tal responsabilidade a uma entidade AI requer consideração criteriosa.

Portanto, à medida que se a explorar as potencialidades de IA como o ChatGPT e outras tecnologias emergentes, é imperativo que seja feito isso com cautela, garantindo que as práticas que não apenas maximizam o benefício dessas inovações, mas também protejam os valores e direitos humanos e sociais. Tal abordagem ponderada assegurará que o futuro da IA esteja alinhado com o melhor interesse coletivo.

REFERÊNCIAS

ÁVILA, Ana Paula. **ChatGPT e juízes robôs**: problemas de amanhã e de hoje.

Migalhas. 2023. Disponível em:

<https://www.migalhas.com.br/depeso/387008/chatgpt-e-juizes-robos-problemas-de-amanha-e-de-hoje>. Acesso em: 15 maio 2024.

CANAL HISTORY BRASIL. **O incrível robô inventado por Leonardo da Vinci há**

mais de 500 anos. 2023. Disponível em: <https://www.canalhistory.com.br/historia-geral/o-incrivel-robo-inventado-por-leonardo-da-vinci-ha-mais-de-500-anos>. Acesso em: 15 maio 2024.

CASTELO BRANCO, Camilo. **Memórias de Guilherme do Amaral**. Lisboa. 1865.

Disponível em:

<https://archive.org/details/memoriasdeguilh00brangoog/mode/2up?view=theater>.

Acesso em: 15 maio 2024.

ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. **Evolutionary Computing**. Disponível em: <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence/Evolutionary-computing#ref739480>. Acesso em: 15 maio 2024.

IBM. **Watson**: Jeopardy! Disponível em: <https://www.ibm.com/history/watson-jeopardy>. Acesso em: 15 maio 2024.

JMBERLIN. **Golem**: From Mysticism to Minecraft. Disponível em: <https://www.jmberlin.de/en/golem-from-mysticism-to-minecraft>. Acesso em: 15 maio 2024.

MEDIUM. **The History of Apple's Siri**. Disponível em: <https://medium.com/@AppleByte/the-history-of-apples-siri-1b5039fb829d?skipOnboarding=1>. 2023. Acesso em: 15 maio 2024.

MIGALHAS. **Barroso diz que inteligência artificial poderá escrever sentenças "em breve"**. 2024. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/quentes/407335/barroso-diz-que-ia-podera-escrever-sentencas-em-breve>. Acesso em 15 maio 2024

OPENAI. **O que é o ChatGPT?** GPT-4 versão de 15 maio 2024. Inteligência Artificial. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 15 maio 2024.

STANFORD UNIVERSITY. **Dartmouth Artificial Intelligence Conference: The Next Fifty Years**. Disponível em: <http://jmc.stanford.edu/articles/dartmouth/dartmouth.pdf>. 1955. Acesso em: 15 maio 2024.

TURING, Alan Mathison. **Computing Machinery and Intelligence**. Mind, LIX (236), 433-460. 1950. Disponível em:



<https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238>. Acesso em: 15 maio 2024.