



L'Intelligenza artificiale rivoluziona gli scacchi: a Bologna il debutto dell'AI agentica ShashGuru

Descrizione

(Adnkronos) Un'intelligenza artificiale che non si limita a calcolare mosse, ma ne spiega il significato strategico in tempo reale e con un linguaggio chiaro. È questa l'essenza di ShashGuru, un rivoluzionario programma di scacchi sviluppato da Alessandro Libralesso, studente dell'Università di Bologna, sotto la guida del professor Paolo Ciancarini e con il supporto tecnologico di Intel. Il progetto, nato come tesi di laurea, segna un passo decisivo nel superamento dei limiti dei tradizionali motori scacchistici, portando l'AI da semplice calcolatrice a vero e proprio strumento didattico. Un ibrido tecnologico per una nuova esperienza. Il cuore di ShashGuru è una combinazione inedita: una versione personalizzata del motore Stockfish, uno dei più potenti al mondo, con un modello linguistico generativo. "I motori scacchistici tradizionali dicono che mossa fare, ma raramente spiegano il perché," ha spiegato Alessandro Libralesso, sottolineando l'obiettivo del suo progetto. "ShashGuru colma questa lacuna: interpreta la posizione sulla scacchiera e spiega la strategia con parole semplici, proprio come farebbe un bravo insegnante."

ShashGuru analizza la mossa di un Pedone bianco all'inizio di una partita. (Credit: Intel Corporation)

Fondamentale per il successo del progetto è stato il contributo di Intel, che ha reso possibile l'esecuzione del software in locale sui nuovi processori Intel Core Ultra 200V dotati di NPU integrata. Questa architettura consente di eseguire complessi calcoli di intelligenza artificiale direttamente sul PC, garantendo prestazioni elevate senza dipendere dal cloud. "Il giocatore che si prepara a un torneo non vuole che le proprie analisi vengano archiviate online," ha osservato Alessandro Palla, Senior Staff Deep Learning Engineer di Intel. "La possibilità di far girare questi sistemi sul proprio PC garantisce un livello di privacy assoluto, unito a una potenza di calcolo sufficiente per analisi in tempo reale." L'affidabilità del sistema è stata una priorità assoluta. Grazie a un fine-tuning mirato, il team ha ridotto drasticamente le "allucinazioni" tipiche dei modelli linguistici, unendo la creatività del modello generativo alla precisione analitica del motore scacchistico. Il risultato sono risposte non solo chiare, ma anche coerenti e affidabili. Un banco di prova unico: il torneo dell'Alma Mater Per la prima volta, ShashGuru sarà utilizzato in un contesto competitivo: l'Alma Mater University Chess Tournament, in programma dal 12 al 14 settembre a Bologna. Il torneo vedrà in gara diciotto squadre universitarie, composte da circa 70 giocatori e docenti provenienti da tutto il mondo, inclusi Stati Uniti, Giappone e

Uzbekistan. L'evento, trasmesso in diretta su Chess.com, offrir  al pubblico un'esperienza senza precedenti, con l'AI che racconter  il "perch " dietro ogni mossa. Oltre a fungere da commentatore strategico, ShashGuru sar  il primo sistema di intelligenza artificiale al mondo incaricato di assegnare un premio scacchistico. Analizzer  le partite per attribuire il riconoscimento per la "partita pi  bella," premiando combinazioni spettacolari, sacrifici creativi e finali avvincenti. Un compito tradizionalmente riservato a esperti umani, ora affidato a un'AI capace di unire rigore analitico e capacit  esplicativa. Un futuro in cui l'AI migliora l'uomo

Paolo Ciancarini, professore al Dipartimento di Informatica e Scienza e Ingegneria dell'Universit  di Bologna e ideatore del torneo, ha ricordato come il legame tra scacchi e informatica sia radicato nella storia stessa della disciplina. Dagli esperimenti del secondo dopoguerra fino alla celebre sfida del 1997 tra il campione del mondo Garry Kasparov e il supercomputer IBM Deep Blue, che per la prima volta ottenne una vittoria clamorosa contro un essere umano, gli scacchi hanno rappresentato un banco di prova privilegiato per la ricerca, ha detto. Dopo una fase di rallentamento, l'arrivo di nuove tecniche di intelligenza artificiale in particolare con i progressi sviluppati da Google ha riacceso l'interesse scientifico, portando i programmi a un livello persino superiore rispetto ai migliori software di dieci anni fa. Secondo Ciancarini, oggi la sfida non   tanto avere macchine perfette che giocano meglio dell'uomo, quanto costruire sistemi capaci di dialogare, spiegare le proprie scelte e rendere trasparente il loro funzionamento, evitando quella "scatola nera" che solleva inevitabili questioni etiche e di affidabilit . Gli scacchi restano un terreno straordinario per sperimentare, un laboratorio in cui si intrecciano logica, statistica e creativit , e che continua a stimolare nuove ricerche nell'era dell'intelligenza artificiale, ha concluso. L'iniziativa conferma che "molte applicazioni dell'AI servono non a superare l'uomo, ma a migliorarlo. Questo sistema dimostra come l'intelligenza artificiale possa diventare un supporto didattico e creativo, mettendo al centro la persona," ha sottolineato Alessandro Palla, Senior Staff Deep Learning Engineer di Intel. Il torneo di Bologna si trasforma cos  in un laboratorio per il futuro, dove gli scacchi diventano un terreno di sperimentazione privilegiato non solo per misurare la forza delle macchine, ma per testare la loro capacit  di mettere al centro la persona, l'apprendimento e la crescita.

Alexander Alekhine, famosissimo campione del mondo di scacchi, noto per la sua attitudine di eterno esploratore e convinto che ogni posizione sulla scacchiera nascondesse infinite opportunit , afferm : "Il pi  grande errore in una partita a scacchi non   un errore clamoroso, ma il pensiero che una mossa sia la sola possibile." Questa massima, che sottolinea l'importanza di una visione strategica e creativa, si riflette oggi in modo inedito nel progetto ShashGuru. Grazie all'intelligenza artificiale, giocatori e appassionati non dovranno pi  affidarsi solo al proprio intuito, ma potranno esplorare tutte le possibili alternative e comprendere a fondo conseguenze e valenza di ogni scelta. tecnologiawebinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Tecnologia

Tag

1. adnkronos
2. Tecnologia

Data di creazione

Settembre 11, 2025

Autore

andreaperocchi_pdnrf3x8

default watermark