

# la Repubblica.it

## SCIENZA & TECNOLOGIA

Presentato il primo prototipo, sarà completato entro l'anno  
 E' stato realizzato dai ricercatori dell'Università di Siena  
**E' italiano il primo pc enigmista**  
**Capisce i cruciverba e li risolve**

TRENTO - Lo hanno chiamato "il computer enigmista". Legge i cruciverba, ne comprende le definizioni, naviga su internet alla ricerca di informazioni e li risolve. E' nato all'Università di Siena ed è stato presentato oggi all'Istituto trentino di cultura.

Il computer enigmista non è stato pensato per aiutare i solutori non particolarmente abili (d'altra parte che gusto c'è a farsi risolvere i le parole crociate da una macchina?). Il progetto fa parte degli studi sull'intelligenza artificiale condotti dal professor Marco Gori. In collaborazione con il ricercatore Marco Ernandes, Gori ha messo a punto un prototipo che dovrebbe essere completato e sottoposto alla comunità scientifica entro l'anno.

Per il momento il programma enigmista funziona soltanto in lingua inglese. Il prossimo sarà farlo funzionare in italiano. "Ma la vera sfida - ha detto Gori - sarà farlo funzionare in tutte le lingue, grazie alla tecnologia dei motori di ricerca".



Con questo prototipo, l'Italia è in prima fila nella soluzione di quella che Gori definisce una delle imprese più ambiziose dell'intelligenza artificiale: l'enigmistica era considerata una frontiera che la macchina non sarebbe mai stata in grado di superare. "Risolvere un cruciverba richiede capacità combinatorie, di comprensione del linguaggio e conoscenze giudicate difficili da ottenere in una macchina", ha osservato Gori. Ma i due studiosi italiani sono riusciti ad aggirare molti ostacoli e così, dopo gli scacchi, anche il cruciverba è entrato a far parte dei giochi che un computer può risolvere.

Divertimento? "Certamente, ma non solo", ha detto Gori, che presiede l'Associazione italiana di intelligenza artificiale. "Divertendosi, si creano nuove armi efficaci per risolvere problemi reali", ha osservato. Per esempio, il patrimonio di competenze necessario a un programma per giocare a scacchi è applicabile, e utilissimo, per pianificare attività all'interno di un'azienda, orari e turni di lavoro, o ancora per pianificare la progettazione dei microchip, con il posizionamento di ciascun componente in un'area assegnata.

(27 settembre 2004)

Siti sponsorizzatiUn servizio Overture