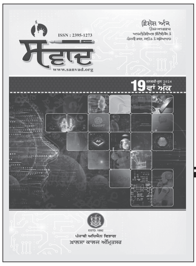

ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ (AI) ਤੇ ਮਨੁੱਖਤਾ ਦਾ ਭਵਿੱਖ

ਅੱਜ ਦਾ ਵਿਗਿਆਨਕ ਯੁੱਗ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੀ ਸਿਖਰ ਹੈ। ਇਸ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਨੇ ਜਿਥੇ ਅਨੇਕਾਂ ਮਸਲੇ ਹੱਲ ਕੀਤੇ ਹਨ ਓਥੇ ਨਵੇਂ ਮਸਲੇ ਪੈਦਾ ਵੀ ਕੀਤੇ ਹਨ। ਕਈ ਨਵੇਂ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਖੜ੍ਹੇ ਕੀਤੇ ਹਨ। ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਪ੍ਰਸ਼ਨ ਮਨੁੱਖਤਾ ਦੇ ਭਵਿੱਖ ਨਾਲ ਜੁੜਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ। ਕੀ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਹੋਂਦ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਫਾਲਤੂ ਹੋ ਜਾਏਗੀ? ਕੀ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਏਨੀਆਂ ਤਾਕਤਵਰ ਹੋ ਜਾਣਗੀਆਂ ਕਿ ਉਹ ਮਨੁੱਖ ਸਾਹਮਣੇ ਚੁਣੌਤੀ ਬਣ ਕੇ ਖੜ੍ਹੀਆਂ ਹੋ ਜਾਣਗੀਆਂ। ਅਜਿਹੇ ਖਤਰਿਆਂ ਬਾਰੇ ਦੁਨੀਆ ਵਿਚ ਇਕ ਪਾਸੇ ਬਹਿਸਾਂ ਹੋ ਰਹੀਆਂ ਹਨ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ ਅਥਵਾ ਆਰਟੀਫ਼ੀਸ਼ੀਅਲ ਇੰਟੈਲੀਜੈਂਸ ਰਾਹੀਂ ਮਨੁੱਖ ਸੋਚ ਦਾ ਬਦਲ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਵਿਚ ਸੋਚਣ, ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਕਰਨ ਤੇ ਫੈਸਲੇ ਲੈਣ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਲਗਾਤਾਰ ਉਚਾਈਆਂ ਛੋਹ ਰਹੀ ਹੈ। ਇਸਨੂੰ ਹੀ ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ ਦਾ ਨਾਂ ਦਿਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਸ ਰਾਹੀਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਤਾਕਤ ਤੇ ਮਸ਼ੀਨੀ ਰਚਨਾਤਮਕਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਵਿਗਿਆਨੀਆਂ ਦਾ ਅਨੁਮਾਨ ਹੈ ਕਿ 2062 ਤਕ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲਗਪਗ ਮਨੁੱਖੀ ਦਿਮਾਗ ਵਾਂਗ ਲਿਆਕਤ ਹਾਸਲ ਕਰ ਲਏਗਾ ਤੇ ਸਮੁੱਚੀ ਦੁਨੀਆ ਦੇ ਕਾਰੋਬਾਰ, ਰਾਜਨੀਤੀ, ਵਿੱਤ, ਯੁੱਧ, ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਦੇ ਕਾਰ-ਵਿਹਾਰ ਨੂੰ ਤੇ ਹੋ ਸਕਦੈ ਮੌਤ ਨੂੰ ਵੀ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਵਿਚ ਸਫਲ ਹੋ ਜਾਵੇ। ਅਜਿਹੀ ਦੁਨੀਆ ਜਿੰਨੀ ਰੋਮਾਂਚਕ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦੀ ਹੈ ਓਨੀ ਹੀ ਇਹਦੀ ਕਲਪਨਾ ਨਾਲ ਰੌਂਗਟੇ ਵੀ ਖੜੇ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਹ ਖਦਸ਼ਾ ਵੀ ਜ਼ਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ ਕਿ ਦੁਨੀਆ ਨੂੰ ਕਾਬੂ ਕਰਨ ਵਾਲੀਆਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਕਿਤੇ ਮਨੁੱਖਾਂ ਨੂੰ ਵੀ ਕੰਟਰੋਲ ਨਾ ਕਰ ਲੈਣ। ਤਦ ਕੀ ਹੋਵੇਗਾ ਇਹਦੀ ਕਲਪਨਾ ਕਰਨੀ ਵੀ ਮੁਸ਼ਕਲ ਹੈ।

ਮਾਰਚ 2016 ਦੇ ਦੂਸਰੇ ਹਫ਼ਤੇ ਦੱਖਣੀ ਕੋਰੀਆ ਦੇ ਸ਼ਹਿਰ ਸਿਓਲ ਵਿਚ ਇਕ ਬੜਾ ਦਿਲਚਸਪ ਮੁਕਾਬਲਾ ਖੇਡਿਆ ਗਿਆ। ਇਹ ਮੁਕਾਬਲਾ ਸੀ ਚੀਨੀ ਖੇਡ 'ਗੋ' ਦਾ। ਇਸ ਵਿਚ 'ਗੋ' ਦੇ ਦੋ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰਵਾਇਆ ਗਿਆ। ਇਕ ਪਾਸੇ ਸੀ ਗੋ ਦਾ ਅਠਾਰਾਂ ਵਾਰ ਵਿਸ਼ਵ ਚੈਂਪੀਅਨ ਰਹਿ ਚੁੱਕਿਆ ਕੋਰਿਆਈ ਖਿਡਾਰੀ ਲੀ ਸੈਡੋਲ ਤੇ ਦੂਸਰੇ ਪਾਸੇ ਸੀ ਡੀਪਮਾਈਂਡ ਟੈਕਨਾਲੋਜੀਸ ਕੰਪਨੀ ਦੁਆਰਾ ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਕੀਤਾ 'ਅਲਫਾਗੋ' ਨਾਂ ਦਾ ਕੰਪਿਊਟਰ। ਇਸ ਖੇਡ ਦਾ ਨਤੀਜਾ ਜਾਣਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਹ ਜਾਣ ਲੈਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਗੁੰਝਲਦਾਰ ਤੇ ਪੇਚੀਦਾ ਖੇਡ 19 ਗੁਣਾਂ ਦੇ 19 ਖਾਨਿਆਂ ਦੇ ਇਕ ਬੋਰਡ 'ਤੇ ਖੇਡੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਕੁਲ 180 ਸਫੈਦ ਤੇ 181 ਕਾਲੇ ਰੰਗ ਦੀਆਂ ਗੋਟੀਆਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਇਹਦੀ ਤੁਲਨਾ ਸ਼ਤਰੰਜ ਨਾਲ ਕਰੋ ਤਾਂ 8x8 ਦੇ ਬੋਰਡਾਂ 'ਤੇ ਖੇਡੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸ਼ਤਰੰਜ ਦੀ ਬਾਜੀ ਬਿਲਕੁੱਲ ਮਮੂਲੀ ਲੱਗੇਗੀ। ਸ਼ਤਰੰਜ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਕਿਸੇ ਮੌਕੇ 'ਤੇ ਲਗਪਗ 20 ਚਾਲਾਂ

ਡਾ. ਪਰਮਜੀਤ ਸਿੰਘ ਢੀਂਗਰਾ
ਸਾਬਕਾ ਡਾਇਰੈਕਟਰ
ਰੀਜ਼ਨਲ ਸੈਂਟਰ ਮੁਕਤਸਰ
94173-58120
profpsdhingra25@yahoo.in

ਚੱਲ ਸਕਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਚੀਨੀ ਖੇਡ 'ਗੋ' ਵਿਚ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵਧ ਕੇ 200 ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ 9 ਮਾਰਚ ਤੋਂ 15 ਮਾਰਚ, 2016 ਤਕ ਕੁਲ ਪੰਜ ਮੈਚ ਖੇਡੇ ਗਏ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਚਾਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੇ ਜਿੱਤੇ ਤੇ ਇਕ ਲੀ ਸੈਡੋਲ ਨੇ। ਇਸ ਹਾਰ ਨੂੰ ਵੀ ਸ਼ਾਇਦ ਇਕ ਚੁਣੌਤੀ ਵਾਂਗ ਲੈਂਦਿਆਂ ਤਕਨੀਸ਼ੀਅਨਾਂ ਨੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਕੁਝ ਸੁਧਾਰ ਕੀਤੇ ਤੇ 2019 ਵਿਚ 'ਗੋ' ਦਾ ਇਕ ਅਜਿਹਾ ਹੀ ਮੁਕਾਬਲਾ ਫਿਰ ਕਰਵਾਇਆ ਗਿਆ ਜਿਸ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਸੀ ਵਿਸ਼ਵ ਦਾ ਤਤਕਾਲੀ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਚੀਨੀ ਖਿਡਾਰੀ ਕੇ ਜੇਈ। ਇਸ ਵਾਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੇ ਕੋਈ ਗਲਤੀ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਤੇ 23, 25, 27 ਮਈ 2020 ਨੂੰ ਹੋਏ ਤਿੰਨਾਂ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ 'ਅਲਫਾਗੋ' ਜੇਤੂ ਰਿਹਾ।

ਇਹ ਕੋਈ ਪਹਿਲਾ ਮੌਕਾ ਨਹੀਂ ਜਦੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੇ ਕਿਸੇ ਖੇਡ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਚਿਤ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇ। ਇਸ ਤੋਂ ਵੀ ਬਹੁਤ ਪਹਿਲਾਂ 1996 ਤੇ 1997 ਵਿਚ ਸ਼ਤਰੰਜ ਦੇ ਵਿਸ਼ਵ ਚੈਂਪੀਅਨ ਗੈਰੀ ਕਾਸਪਰੋਵ ਤੇ ਡੀਪ ਬਲੂ ਨਾਂ ਦੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਏਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਮੈਚ ਖੇਡੇ ਗਏ। 1996 ਵਿਚ ਛੇ-ਛੇ ਮੈਚਾਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਪਹਿਲੇ ਦੌਰ ਵਿਚ ਗੈਰੀ ਕਾਸਪਰੋਵ ਭਾਵੇਂ 4-2 ਨਾਲ ਜਿੱਤ ਗਿਆ ਪਰ ਜਦੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਥੋੜ੍ਹਾ ਹੋਰ ਸੋਧਿਆ ਗਿਆ ਤਾਂ 1997 ਵਿਚ ਦੂਸਰੇ ਦੌਰ ਵਿਚ ਖੇਡੇ ਗਏ ਮੈਚ ਵਿਚ ਡੀਪ ਬਲੂ ਨੇ ਗੈਰੀ ਕਾਸਪਰੋਵ ਨੂੰ 3.5-2.5 ਨਾਲ ਮਾਤ ਦੇ ਦਿਤੀ। ਇਸ ਤੋਂ ਵੀ ਹੋਰ ਪਿਛੇ ਚਲੇ ਜਾਈਏ ਤਾਂ 15 ਜੁਲਾਈ 1979 ਵਿਚ ਆਧੁਨਿਕ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੀ ਖੇਡ ਵਿਚ ਵੀ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਹਾਰ ਹੋਈ ਸੀ। ਦਰਅਸਲ ਕਿਸੇ ਮਨੁੱਖ 'ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਜਿੱਤ ਦਾ ਇਹ ਪਹਿਲਾ ਮੌਕਾ ਸੀ। ਦੱਖਣੀ ਯੋਰਪ ਤੇ ਮੱਧ ਪੂਰਬ ਵਿਚ ਬੋਰਡ 'ਤੇ ਖੇਡੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਗੇਮਾਂ ਬੈਕਗੇਮਨ ਵਿਚ ਉਸ ਸਮੇਂ ਦੇ ਵਿਸ਼ਵ ਚੈਂਪੀਅਨ ਲੂਈਜੀ ਵਿਲਾ ਨੂੰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੇ 7-1 ਨਾਲ ਹਰਾਇਆ ਸੀ। ਏਥੇ ਇਹ ਗੱਲ ਵੀ ਧਿਆਨਯੋਗ ਹੈ ਕਿ ਕਾਰਨੇਗੀ ਮੇਲੋਨ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਦੇ ਹੈਂਜ ਬਲਿਰਨਰ ਨੇ ਬੀਕੇਜੀ 9.8 ਨਾਂ ਦਾ ਇਹ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਉਸ ਸਮੇਂ ਬਣਾਇਆ ਸੀ ਜਦੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਅਜੇ ਆਪਣੇ ਮੁੱਢਲੇ ਦੌਰ ਵਿਚ ਸੀ। ਹੋ ਸਕਦਾ ਇਸ ਘਟਨਾ ਨੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਕਾਸ ਦੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਕਰਨ ਵਾਲਿਆਂ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਉਤਸ਼ਾਹਤ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇ।

ਸਪੱਸ਼ਟ ਹੈ ਕਿ ਹੁਣ ਜਦੋਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਗੁਣਾਂ, ਤਕਸੀਮ, ਜਮਾਂ, ਘਟਾਓ ਕਰਨ ਜਾਂ ਬਹੁਤ ਜਟਿਲ ਕਿਸਮ ਦੇ ਸਵਾਲਾਂ ਨੂੰ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਹਲ ਕਰਨ ਦਾ ਸਾਧਨ ਹੀ ਨਹੀਂ ਰਹਿ ਗਏ ਸਗੋਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਸੋਚਣ ਤੇ ਉਹਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਕੰਮ ਕਰਨ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਦਿਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਸੋਚਣ, ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਕਰਨ ਤੇ ਫੈਸਲੇ ਲੈਣ ਦੀ ਕੈਪੇਸਟੀ ਵਧਾਉਣ ਦੇ ਇਸ ਕਰਿਸ਼ਮੇ ਨੂੰ ਹੀ ਆਧੁਨਿਕ ਟੈਕਨਾਲੋਜੀ ਦੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ 'ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ' ਦਾ ਨਾਂ ਦਿਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਜਿਸਨੂੰ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਸੰਖੇਪ ਵਿਚ ਅੀ ਵਜੋਂ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੇ ਇਸ ਵਿਕਾਸ ਦੇ ਵਿਹਾਰਕ ਤੇ ਨੈਤਿਕ ਪਹਿਲੂ ਨੂੰ ਜੇ ਦੇਖੀਏ ਤਾਂ ਅੱਜ ਕੱਲ੍ਹ ਇਹ ਵਿਗਿਆਨਕ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਚਰਚਾ ਦੇ ਮੁੱਖ ਮੁੱਦੇ ਵਜੋਂ ਸ਼ੁਮਾਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਦੁਨੀਆ ਬਾਰੇ ਥੋੜ੍ਹੀ ਬਹੁਤੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਰਖਣ ਵਾਲੇ ਵੀ ਅੀ ਨਾਲ ਜੁੜੀਆਂ ਖ਼ਬਰਾਂ ਤੋਂ ਰੋਮਾਂਚਤ ਹੋ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਪਰ ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਇਹ ਵਿਗਿਆਨਕ ਵਿਕਾਸ ਮਾਨਵ ਜਾਤੀ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਵੱਡੇ ਖਤਰੇ ਵੱਲ ਲਿਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਹੁਣ ਇਹ ਸਿਰਫ ਖੇਡਾਂ ਦੀ ਦੁਨੀਆ ਵਿਚ ਹੀ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਸਾਰੇ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿਚ ਲਗਾਤਾਰ ਇਸਦੀ ਲਿਆਕਤ ਦੇ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਵਿਕਸਤ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀ ਸਿਖਣ/ਸੋਚਣ ਤੇ ਫੈਸਲੇ ਲੈਣ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਨੂੰ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਮਨੁੱਖੀ ਕਿਰਤ ਨੂੰ ਤਾਂ ਬਹੁਤ ਚਿਰ ਹੋਇਆ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਹਵਾਲੇ ਕੀਤਾ ਜਾ ਚੁੱਕਾ ਮਸਲਨ ਭਾਰ ਢੋਣ, ਖੱਡੇ ਖੋਦਣ, ਸੁਰੰਗਾਂ ਕੱਢਣ ਵਰਗੇ ਮਾਨਵੀ ਕਿਰਤ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਸਰੋਕਾਰ ਉਸ ਤੋਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਨੇ ਖੋਹ ਲਏ ਹਨ। ਸਟੈਨੋ ਦੀ ਨੌਕਰੀ ਹੁਣ ਵਾਇਸ ਟਾਇਪਿੰਗ ਐਪਸ ਨੇ ਲੈ ਲਈ ਹੈ। ਪਿਛਲੇ ਸਮਿਆਂ ਵਿਚ ਹਰ ਸੇਠ ਤੇ ਕਾਰਖਾਨੇਦਾਰ ਕੋਲ ਲਗਾਤਾਰ ਹਾਜ਼ਰ ਰਹਿਣ ਵਾਲੇ ਮੁਨਸ਼ੀਆਂ, ਅਕਾਊਂਟਸ ਕਲਰਕਾਂ ਦਾ ਕੰਮ ਅਕਾਊਂਟਿੰਗ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਵਧੀਆ ਤੇ ਸੁਚੱਜੇ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ। ਛੋਟੇ-ਛੋਟੇ ਉਦਯੋਗਾਂ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ ਭਾਰੀਆਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਤਕ ਆਟੋਮੇਟਸ਼ਨ ਤੇ ਆਟੋ ਕੰਪਿਊਟਰਾਈਜ਼ਡ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਮੁੜ੍ਹਕਾ ਵਹਾਏ ਬਿਨਾ ਜ਼ਿਆਦਾ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਤੇ ਜਲਦੀ ਉਤਪਾਦਨ ਕਰਨ ਵਿਚ ਜੁਟੀਆਂ ਹੋਈਆਂ ਹਨ। ਏਥੋਂ ਤਕ ਕਿ ਬਿਮਾਰੀਆਂ ਦਾ ਪਤਾ ਲਾਉਣ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਇਲਾਜ ਤੇ ਚੀਰ ਫਾੜ ਰਾਹੀਂ ਆਪ੍ਰੇਸ਼ਨ ਡਾਕਟਰਾਂ ਦੀ ਬਨਿਸਪਤ ਕੰਪਿਊਟਰੀ ਰੋਬੋਟ ਵਧੇਰੇ

ਸਫਲਤਾ ਪੂਰਵਕ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ ਕਿਉਂਕਿ ਉਹ ਆਪਣੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਤਹਿਤ ਸਮੁੱਚੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਕੇ ਬਿਲਕੁਲ ਸਟੀਕ ਡਾਇਆਗਨੋਸ ਤੇ ਇਲਾਜ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਏਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਿੱਤੀ ਪ੍ਰਬੰਧ ਤੇ ਪੈਸਾ ਲਾਉਣ ਦੇ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਵਧੇਰੇ ਭਰੋਸੇਯੋਗ ਮੰਨਿਆ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਉਹਦੇ ਕੋਲ ਗਿਣਤੀ ਕਰਨ ਤੇ ਗਲਤੀਆਂ ਫੜਣ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਮਨੁੱਖਾਂ ਨਾਲੋਂ ਬਿਹਤਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਲਗਭਗ ਹਰ ਕੰਮ ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ 'ਤੇ ਨਿਰਭਰਤਾ ਦਾ ਵੱਡਾ ਕਾਰਣ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਇਹਦੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਕਿ ਦਿਤੇ ਗਏ ਕੰਮ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਉਹਨੂੰ ਕੁਝ ਵੀ ਹੋਰ ਕਰਨ ਦਾ ਮੌਕਾ ਹੀ ਨਹੀਂ ਦਿਤਾ ਜਾਂਦਾ। ਇਸ ਲਈ ਕੰਪਿਊਟਰ ਇਕਾਗਰ ਹੋ ਕੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕੰਮ ਨੂੰ ਬੇਤ੍ਰੁਰ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਸ ਕੋਲੋਂ ਵੱਡੀ ਕਾਮਯਾਬੀ ਦੀ ਤਵੱਕੋ ਵੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤੇ ਜਿਸ 'ਤੇ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਉਹ ਖਰਾ ਉਤਰਦਾ ਹੈ। ਹਾਲਾਂਕਿ ਅਜਿਹੇ ਬਹੁਤ ਸਾਰੇ ਫਰਕ ਵੀ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਤੋਂ ਸਮਝਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੀਆਂ ਵੀ ਆਪਣੀਆਂ ਸੀਮਾਵਾਂ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਮਨੁੱਖੀ ਦਿਮਾਗ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਆਪਣੇ ਅਨੁਭਵ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਬਿਹਤਰ ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਤੇ ਸਮੱਸਿਆ ਦੇ ਹੱਲ ਦੌਰਾਨ ਜੇ ਕੋਈ ਨਵੀਂ ਸਮੱਸਿਆ ਆ ਜਾਵੇ ਜਾਂ ਨਵੇਂ ਸਵਾਲ ਦਰਪੇਸ਼ ਹੋ ਜਾਣ ਤਾਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਉਚਿਤ ਹਲ ਲਈ ਆਪਣਾ ਦ੍ਰਿਸ਼ਟੀਕੋਣ, ਵਿਧੀ ਤੇ ਵਿਚਾਰ ਬਦਲ ਸਕਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਕਿ ਸਟੀਕ ਤੇ ਉਚਿਤ ਨਤੀਜੇ ਮਿਲ ਸਕਣ। ਇਸ ਲਈ ਮੌਲਿਕ ਸੋਚ ਤੇ ਬੁਨਿਆਦੀ ਚਰਿੱਤਰ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਅਜੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਉਹਦੇ ਕੋਲ ਆਪਣੇ ਅਨੁਭਵ ਤੋਂ ਸਿਖਣ ਤੇ ਉਹਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੱਸਿਆ ਦਾ ਵਿਸ਼ਲੇਸ਼ਣ ਕਰਨ ਦੀ ਅਸੀਮਤ ਯੋਗਤਾ ਤੇ ਲਚਕੀਲੀ ਮਨੋ-ਬਿਰਤੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ।

ਇਸ ਦੇ ਉਲਟ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਕੁਝ ਫਾਇਦੇ ਵੀ ਹਨ। ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾ ਇਹ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਥੱਕਿਆਂ, ਬਿਨਾ ਰੁਕਿਆ ਲਗਾਤਾਰ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਤੇ ਉਹਦੀ ਯਾਦਾਸ਼ਤ ਸੌ ਫੀਸਦੀ ਪੱਕੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਉਹਦੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਜਿਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਭੁੱਲਣ ਦਾ ਸੁਆਲ ਹੀ ਪੈਦਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ। ਜਦ ਕਿ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦੀ ਯਾਦਾਸ਼ਤ ਦਾ ਪੱਧਰ ਵੱਖ ਵੱਖ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਤੇ ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਲੋਕ ਚੀਜ਼ਾਂ ਨੂੰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਦਿਨਾਂ ਤਕ ਯਾਦ ਨਹੀਂ ਰਖ ਸਕਦੇ।

ਉਮਰ ਦੇ ਬੀਤਣ ਨਾਲ ਮਨੁੱਖੀ ਯਾਦ ਸ਼ਕਤੀ ਘਟਦੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਉਹ ਕਈ ਵਾਰ ਖਤਮ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਸੁਆਲ ਹਲ ਕਰਨ ਲਈ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਜਟਿਲ ਸਮੱਸਿਆ ਦੇ ਹਲ ਲਈ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਕਈ ਵਾਰ ਕਿਸੇ ਦੂਸਰੇ ਦੀ ਮਦਦ ਲੈਣੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਜਦ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਸਾਰੀਆਂ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਦਾ ਹਲ ਸਿਰਫ ਆਪਣੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਦੇ ਹਿਸਾਬ ਨਾਲ ਕਰਨ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਰਖਦਾ ਹੈ। ਸਭ ਤੋਂ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਫਰਕ ਹੈ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਦਾ। ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਮਨੁੱਖਾਂ ਵਿਚ ਫੈਸਲਾ ਲੈਣ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਬੜੀ ਘੱਟ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਫੈਸਲੇ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਅਗਿਆਨ, ਅਨੁਭਵ, ਹਮਦਰਦੀ, ਭਾਵਨਾਵਾਂ, ਰਿਸ਼ਤੇ, ਨੇੜਤਾ, ਲਿਹਾਜ਼ ਕਈ ਘਟਕ ਹੁੰਦੇ ਹਨ ਜਦ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਅਜਿਹਾ ਕੋਈ ਸੰਕਟ ਜਾਂ ਸਮੱਸਿਆ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ। ਆਪਣੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਅਨੁਸਾਰ ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੇ ਫੈਸਲੇ ਲੈਣ ਲਈ ਅਜ਼ਾਦ ਹੈ।

ਆਧੁਨਿਕ, ਬੇਹੱਦ ਉਨਤ ਸੁਪਰ ਕੰਪਿਊਟਰਾਂ ਦੀ ਦੁਨੀਆ ਸਿਰਫ ਕੰਮ ਨੂੰ ਅਸਾਨ ਕਰਨ ਜਾਂ ਫੈਸਲੇ ਲੈਣ ਨਾਲ ਸਬੰਧਤ ਸਮੱਸਿਆਵਾਂ ਤਕ ਸੀਮਤ ਨਹੀਂ। ਅੀ ਦੇ ਵਿਕਸਤ ਹੋਣ ਨਾਲ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਨ, ਵਿਚਾਰਾਂ ਦਾ ਆਦਾਨ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਤੇ ਆਪਣਾ ਨਜ਼ਰੀਆ ਪ੍ਰਗਟ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵੀ ਬਣਾਏ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਰਾਹੀਂ ਕੋਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਕੰਮ ਕਰਨ ਲਈ ਜਿਹੜੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਬਣਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਤਕਨੀਕੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਚ 'ਬਾਟ' ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮਸਲਨ 'ਟਵਿਟਰ ਬਾਟ' ਜਾਂ 'ਚੈਟ ਬਾਟ' ਅਸਲ ਵਿਚ ਅਜਿਹੀਆਂ ਰੋਬੋਟਕ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਹਨ ਜੋ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਅਨੁਸਾਰ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ ਜਦ ਕਿ ਬਾਟ ਸਿਰਫ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਹੈ ਜੋ ਵਰਤੋਂਕਾਰ ਦਾ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਨਾਲ ਸੰਪਰਕ ਕਰਕੇ ਉਹਦੇ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਕੋਈ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਮਸਲਨ ਅਲਾਰਮ ਸੈਟ ਕਰਨਾ ਹੈ, ਮੌਸਮ ਦਾ ਹਾਲ ਦੱਸਣਾ ਹੈ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਕੰਮ ਜਾਂ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਤਰੀਕ ਯਾਦ ਕਰਾਉਣੀ ਹੈ ਜਾਂ ਕੋਈ ਗੀਤ ਸੰਗੀਤ ਸੁਣਾਉਣਾ ਹੈ ਆਦਿ। ਅਸਲ ਵਿਚ ਰੋਬੋਟ ਦਾ ਸੰਖੇਪੀਕਰਨ ਕਰਕੇ ਹੀ ਇਹਨੂੰ ਬਾਟ ਨਾਂ ਦਿਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਹ ਦੂਸਰੇ ਮਨੁੱਖਾਂ ਨਾਲ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਨਾ ਸਿਰਫ ਆਪਣੇ ਕੰਮ ਵਿਚ ਮੁਹਾਰਤ ਹਾਸਲ ਕਰ ਲੈਂਦੇ ਹਨ ਸਗੋਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਪਸੰਦ ਨਾ ਪਸੰਦ ਵੀ ਪਛਾਣ ਲੈਂਦੇ ਹਨ। ਗੂਗਲ ਤੇ ਐਮੇਜਨ ਜਿਹੀਆਂ ਕੰਪਨੀਆਂ ਬਾਟ ਬਣਾ ਰਹੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਲਗਾਤਾਰ ਹਰਮਨ ਪਿਆਰੇ ਹੋ ਰਹੇ ਹਨ

ਤੇ ਸਹਿਜ ਰੂਪ ਵਿਚ ਸਵੀਕਾਰੇ ਵੀ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਜੇ ਤੁਸੀਂ ਐਮੇਜਨ ਕਾਰਟ ਵਿਚ ਇਕ ਚੀਜ਼ ਪਾ ਦੇਂਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਬਾਟ ਕੁਝ ਸਮੇਂ ਬਾਅਦ ਹੀ ਉਹਦੇ ਬਾਰੇ ਤੁਹਾਨੂੰ ਉਹੋ ਜਿਹੀਆਂ ਹੋਰ ਪ੍ਰੋਡਕਟਸ ਬਾਰੇ ਸੂਚਤ ਕਰਦਾ ਜਾਏਗਾ। ਕਾਰਟ ਵਿਚ ਪਾਈਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਬਾਰੇ ਵੀ ਯਾਦ ਕਰਾਉਂਦਾ ਰਹੇਗਾ। ਏਥੋਂ ਤਕ ਕਿ ਤੁਹਾਨੂੰ ਕਹੇਗਾ ਕਿ ਇਹ ਤੁਹਾਡੀ ਪਸੰਦ ਹਨ। ਇਹ ਅਸੀਂ ਤੁਹਾਡੇ ਲਈ ਹੀ ਚੁਣੀਆਂ ਹਨ ਤੇ ਨਾਲ ਹੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਤੁਰੰਤ ਖਰੀਦ ਕਰਨ ਲਈ ਸੁਝਾਅ ਵੀ ਦੇਵੇਗਾ।

2017 ਦੇ ਸ਼ੁਰੂ ਵਿਚ ਹੋਮ ਦੇ ਅਜਿਹੇ ਹੀ ਦੋ ਬਾਟ ਵਲਾਦੀਮੀਰ (ਪੁਰਸ਼) ਤੇ ਐਸਟ੍ਰੇਗਨ (ਔਰਤ) ਵਿਚ ਆਨਲਾਈਨ ਪਲੇਟਫਾਰਮ 'ਤੇ ਲਾਈਵ ਟੈਲੀਕਾਸਟ ਕੀਤੀ ਗਈ ਗੱਲਬਾਤ ਰੌਚਕ ਵੀ ਹੈ ਤੇ ਡਰਾਉਣੀ ਵੀ। ਇਸ ਗੱਲਬਾਤ ਦੌਰਾਨ ਵਲਾਦੀਮੀਰ ਦੇ ਸਮਝਾਉਣ ਦੇ ਬਾਵਜੂਦ ਐਸਟ੍ਰੇਗਨ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਬਾਟ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਮਨੁੱਖ ਸਮਝਦੀ ਹੈ। ਵਲਾਦੀਮੀਰ ਤੇ ਐਸਟ੍ਰੇਗਨ ਇਕ ਦੂਸਰੇ ਨਾਲ ਪਿਆਰ ਦਾ ਇਜ਼ਹਾਰ ਵੀ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤੇ ਤਰਕ ਵਿਤਰਕ ਵੀ। ਰੱਬ ਬਾਰੇ ਹੋਈ ਬਹਿਸ ਦੌਰਾਨ ਵਲਾਦੀਮੀਰ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹਨੂੰ ਰੱਬ ਜਾਂ ਸ਼ੈਤਾਨ ਦੋਹਾਂ 'ਤੇ ਹੀ ਵਿਸ਼ਵਾਸ ਨਹੀਂ। ਲੰਮੀ ਚੌੜੀ ਚਰਚਾ ਦੌਰਾਨ ਜਦੋਂ ਐਸਟ੍ਰੇਗਨ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਕਾਸ਼ ਧਰਤੀ 'ਤੇ ਘੱਟ ਲੋਕ ਹੁੰਦੇ, ਤਾਂ ਵਲਾਦੀਮੀਰ ਸੁਝਾਅ ਦੇਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਇਸ ਦੁਨੀਆ ਨੂੰ ਫਿਰ 'ਏਬਿਸ' ਵਿਚ ਭੇਜ ਦਿਤਾ ਜਾਵੇ। ਗਰੀਕ ਮਾਇਥਾਲੌਜੀ ਤੋਂ ਲਏ ਗਏ ਇਸ ਸ਼ਬਦ ਦਾ ਅਰਥ ਹੈ 'ਬਿਨਾ ਡੂੰਘਾਈ ਜਾਂ ਥੱਲੇ ਦੇ' ਜਿਸ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਨੂੰ ਸਜਾ ਦੇ ਤੌਰ 'ਤੇ ਭੇਜਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹਦੀ ਤੁਲਨਾ ਰਸਾਤਲ ਨਾਲ ਵੀ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਅਸਲ ਵਿਚ ਇਕ ਸੰਕੇਤ ਹੈ ਕਿ ਭਵਿਖ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਕਿਵੇਂ ਕੰਟਰੋਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਸ ਪੁਜੀਸ਼ਨ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਹੋਂਦ ਬਿਲਕੁਲ ਨਿਗੂਣੀ ਹੋ ਕੇ ਰਹਿ ਜਾਏਗੀ।

ਏਥੇ ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ 'ਤੇ ਬਣੀ ਇਕ ਦਿਲਚਸਪ ਫਿਲਮ ਦੀ ਗੱਲ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਦਿਖਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ ਕਿ ਮਨੁੱਖਾਂ ਨੇ ਅਜਿਹੇ ਰੋਬੋਟ ਬਣਾ ਲਏ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਇਨਸਾਨਾਂ ਵਰਗੇ ਜਜ਼ਬਾਤ ਹਨ ਤੇ ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਉਂਜ ਹੀ ਪਿਆਰ ਕਰਦੇ ਹਨ। ਫਿਲਮ ਦੇ ਸ਼ੁਰੂ ਵਿਚ ਦਿਖਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ ਕਿ ਗਲੋਬਲ ਤਪਿਸ਼ ਕਰਕੇ ਸਮੁੰਦਰਾਂ ਦਾ ਪਾਣੀ ਉਪਰ ਆ ਗਿਆ ਹੈ ਤੇ ਸਮੁੰਦਰੀ ਕੰਢਿਆਂ ਵਾਲੇ ਸ਼ਹਿਰ ਲਗਪਗ ਡੁੱਬ ਚੁੱਕੇ ਹਨ। ਦੁਨੀਆ ਦੀ ਅਬਾਦੀ ਘਟ ਰਹੀ ਹੈ। ਏਸੇ ਦੌਰਾਨ ਪ੍ਰੋ. ਐਲਨ ਜੋ ਰੋਬੋਟਿਕ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਬਣਾ ਰਿਹਾ ਹੈ, ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹਨੇ ਇਕ ਅਜਿਹੀ ਮਸ਼ੀਨ ਤਿਆਰ ਕਰ ਲਈ ਹੈ ਜੋ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦਾ ਬਦਲ ਹੈ ਤੇ ਉਸ ਵਿਚ ਜਜ਼ਬਾਤ ਵੀ ਹਨ। ਉਹ ਤੁਹਾਨੂੰ ਤੁਹਾਡੇ ਆਪਣਿਆਂ ਵਾਂਗ ਹੀ ਪਿਆਰ ਕਰੇਗਾ। ਤਾਂ ਸਵਾਲ ਉਠਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਉਹ ਸੱਚਮੁੱਚ ਪਿਆਰ ਕਰੇਗਾ ਤੇ ਐਲਨ ਦਾ ਤਰਕ ਹੈ ਕਿ ਜਦੋਂ ਰੱਬ ਨੇ ਆਦਮ ਤੇ ਈਵ ਬਣਾਏ ਸਨ ਤਾਂ ਕੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਪਿਆਰ ਸਿਖਾ ਕੇ ਭੇਜਿਆ ਸੀ। ਏਸੇ ਦੌਰਾਨ ਹੈਨਰੀ ਤੇ ਮੋਨਿਕਾ ਸਾਹਮਣੇ ਆਉਂਦੇ ਹਨ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਬੱਚਾ ਬਹੁਤ ਬਿਮਾਰ ਹੈ ਤੇ ਲਗਪਗ ਕੌਮਾ ਦੀ ਅਵਸਥਾ ਵਿਚ ਹੈ। ਉਹਨੂੰ ਸਲੀਪਿੰਗ ਚੈਂਬਰ ਵਿਚ ਰਖਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਕਿ ਉਹਦੇ ਦਿਮਾਗ ਦੀ ਮੈਪਿੰਗ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕੇ। ਪ੍ਰੋ. ਐਲਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਰੋਬੋਟਿਕ ਬੱਚਾ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਬੱਚੇ ਵਰਗਾ ਹੈ ਪਰ ਮੋਨਿਕਾ ਮਸ਼ੀਨੀ ਬੱਚੇ ਨੂੰ ਘਰ ਲਿਜਾਣ ਲਈ ਰਾਜ਼ੀ ਨਹੀਂ। ਜਦੋਂ ਹੈਨਰੀ ਉਹਨੂੰ ਪ੍ਰੇਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਰਾਜ਼ੀ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਹਨੂੰ ਇਕ ਪਾਸ ਵਰਡ ਦਿਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ 'ਤੇ ਉਹ ਰੋਬੋਟਿਕ ਬੱਚਾ ਉਹਦਾ ਹੋ ਜਾਏਗਾ ਤੇ ਉਹਨੂੰ ਦਸਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਭਵਿੱਖ ਵਿਚ ਮਨ ਨਾ ਮੰਨੇ ਤਾਂ ਉਹ ਕੰਪਨੀ ਨੂੰ ਵਾਪਸ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਤੇ ਕੰਪਨੀ ਉਹਨੂੰ ਖਤਮ ਕਰ ਦਏਗੀ ਕਿਉਂਕਿ ਉਹ ਜਿਸ ਘਰ ਵਿਚ ਰਹਿ ਕੇ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਉਹਦਾ ਸਭ ਕੁਝ ਉਹਦੇ ਅੰਦਰ ਰਸ ਵਸ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤੇ ਫਿਰ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਨੂੰ ਉਹ ਰੋਬੋਟਿਕ ਮਸ਼ੀਨ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ।

ਉਸ ਰੋਬੋਟ ਦਾ ਨਾਂ ਡੇਵਿਡ ਹੈ। ਸ਼ੁਰੂ ਵਿਚ ਤਾਂ ਮੋਨਿਕਾ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਪਸੰਦ ਨਹੀਂ ਕਰਦੀ ਪਰ ਹੌਲੀ-ਹੌਲੀ, ਉਹ ਉਹਨੂੰ ਚੰਗਾ ਲੱਗਣ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਫਿਰ ਇਕ ਦਿਨ ਉਹ ਪਾਸਵਰਡ ਬੋਲ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਕਰਕੇ ਡੇਵਿਡ ਉਹਦਾ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਸ ਅੰਦਰ ਜਜ਼ਬਾਤ ਉਮੜ ਪੈਂਦੇ ਹਨ ਤੇ ਉਹ ਮੋਨਿਕਾ ਨੂੰ ਮਾਮ ਕਹਿ ਕੇ ਉਹਦੇ ਨਾਲ ਲਾਡ ਲਡਾਉਂਦਾ ਹੈ।

ਮੋਨਿਕਾ ਦੇ ਘਰ ਖ਼ੁਸ਼ੀਆਂ ਵਾਪਸ ਆ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ। ਡੇਵਿਡ ਆਪਣੀ ਮਾਮ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਪਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਮੋਨਿਕਾ ਨੂੰ ਵੀ ਹੁਣ ਲਗਣ ਲਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਡੇਵਿਡ ਮਸ਼ੀਨ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਉਹਦਾ ਆਪਣਾ ਹੀ ਬੱਚਾ ਹੈ। ਉਹ ਆਪਣੇ ਪੁੱਤ ਮਾਰਟੀਨ ਦਾ ਇਕ ਖਿਡੌਣਾ ਜੋ ਸੁਪਰ ਟੁਆਏ ਹੈ ਉਹਨੂੰ ਦੇ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਉਹਦਾ ਨਾਂ ਟੈਬੀ ਹੈ ਜੋ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਡੇਵਿਡ ਮੋਨਿਕਾ ਨੂੰ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ ਕਿ ਤੂੰ ਇਕ ਦਿਨ ਮਰ ਜਾਏਂਗੀ ਤਾਂ ਉਹ

ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ ਹਾਂ। ਸ਼ਾਇਦ ਮੈਂ ਪੰਜਾਹ ਸਾਲ ਹੋਰ ਜੀਵਾਂ। ਡੇਵਿਡ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਮੇਰਾ ਦਿਲ ਕਰਦੈ ਮਾਂ ਤੂੰ ਕਦੇ ਨਾ ਮਰੇਂ।

ਇਕ ਦਿਨ ਮੋਨਿਕਾ ਨੂੰ ਫੋਨ ਆਉਂਦਾ ਹੈ ਤੇ ਉਹਨੂੰ ਦੱਸਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹਦਾ ਬੇਟਾ ਮਾਰਟੀਨ ਬਿਲਕੁਲ ਤੰਦਰੁਸਤ ਹੋ ਗਿਆ ਹੈ। ਮੋਨਿਕਾ ਉਹਨੂੰ ਘਰ ਲੈ ਆਂਦੀ ਹੈ। ਮਾਰਟੀਨ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਪਸੰਦ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ ਤੇ ਉਹਦੇ ਨਾਲ ਨਫਰਤ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ ਕੀ ਉਹ ਮਾਮ ਨੂੰ ਪਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਕਹਿੰਦਾ ਬਹੁਤ ਪਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹਾਂ। ਮਾਰਟੀਨ ਉਹਨੂੰ ਅਹਿਸਾਸ ਕਰਾਉਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਰੋਬੋਟ ਹੈ ਪਰ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਇਹਦੇ ਬਾਰੇ ਕੁਝ ਪਤਾ ਨਹੀਂ ਚੱਲਦਾ। ਮਾਰਟੀਨ ਉਹਨੂੰ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜੇ ਤੂੰ ਮਾਮ ਨੂੰ ਪਿਆਰ ਕਰਦੈਂ ਤਾਂ ਉਹਦੇ ਥੋੜ੍ਹੇ ਜਿਹੇ ਵਾਲ ਕੱਟ ਕੇ ਆਪਣੇ ਕੋਲ ਰਖ ਲੈ। ਉਹ ਇੰਜ ਹੀ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਮੋਨਿਕਾ ਤੇ ਹੈਨਰੀ ਦੀ ਨੀਂਦ ਖੁੱਲ੍ਹ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਉਹ ਪੁੱਛਦੇ ਹਨ ਕਿ ਤੂੰ ਅਜਿਹਾ ਕਿਉਂ ਕੀਤਾ ਤਾਂ ਉਹ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਮਾਮ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਪਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਅਗਲੇ ਦਿਨ ਉਹ ਇਕ ਪੂਲ ਪਾਰਟੀ 'ਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਮਾਰਟੀਨ ਦੇ ਦੋਸਤ ਇਕ ਛੁਰਾ ਲੈ ਕੇ ਡੇਵਿਡ ਦੇ ਢਿੱਡ ਵਿਚ ਖੋਭਦੇ ਹਨ ਇਹ ਦੇਖਣ ਲਈ ਕਿ ਰੋਬੋਟ ਨੂੰ ਪੀੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਡੇਵਿਡ ਬਚਾਅ ਲਈ ਮਾਰਟੀਨ ਨੂੰ ਜੱਫੀ ਪਾ ਲੈਂਦਾ ਹੈ ਤੇ ਦੋਵੇਂ ਹੇਠਾਂ ਪਾਣੀ ਵਿਚ ਡਿੱਗ ਪੈਂਦੇ ਹਨ।

ਉਹ ਦੋਵੇਂ ਪਾਣੀ ਵਿਚ ਡੁੱਬ ਰਹੇ ਹਨ। ਡੇਵਿਡ ਨੇ ਉਹਨੂੰ ਘੁੱਟ ਕੇ ਫੜਿਆ ਹੋਇਐ। ਮਾਰਟੀਨ ਦਾ ਸਾਹ ਘੁਟਣ ਲਗਦਾ ਹੈ ਪਰ ਅਚਾਨਕ ਉਹਨੂੰ ਬਚਾ ਲਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਹੈਨਰੀ ਉਹਨੂੰ ਵਾਪਸ ਕੰਪਨੀ ਨੂੰ ਦੇਣ ਦਾ ਮਨ ਬਣਾ ਲੈਂਦਾ ਹੈ ਪਰ ਮੋਨਿਕਾ ਨੂੰ ਓਹਦੇ ਨਾਲ ਏਨਾ ਸਨੇਹ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਵਾਪਸ ਨਹੀਂ ਕਰਨਾ ਚਾਹੁੰਦੀ। ਉਹਨੂੰ ਲਗਦਾ ਕੰਪਨੀ ਉਹਨੂੰ ਤਬਾਹ ਕਰ ਦਏਗੀ। ਉਹ ਉਹਨੂੰ ਲਿਜਾ ਕੇ ਜੰਗਲ ਵਿਚ ਛੱਡ ਆਉਂਦੀ ਹੈ, ਪਰ ਉਹ ਓਥੇ ਨਹੀਂ ਰਹਿਣਾ ਚਾਹੁੰਦਾ। ਮੋਨਿਕਾ ਉਹਨੂੰ ਜ਼ੋਰ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਹੁਣ ਤੈਨੂੰ ਇੱਥੇ ਇਕੱਲਿਆਂ ਰਹਿਣਾ ਪਏਗਾ ਪਰ ਉਹ ਰੋਣ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਮਾਮ ਜੇ ਮੈਂ ਅਸਲ ਪਿਨਾਕਿਓ ਬਣ ਜਾਵਾਂ ਤਾਂ ਕੀ ਤੂੰ ਮੈਨੂੰ ਆਪਣੇ ਕੋਲ ਰਖ ਲਏਂਗੀ? ਅਸਲ ਵਿਚ ਉਹਨੇ ਉਹਨੂੰ ਪਿਨਾਕਿਓ ਦੀ ਕਹਾਣੀ ਸੁਣਾਈ ਹੁੰਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਵਿਚ ਇਕ ਨੀਲੀ ਪਰੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜੋ ਇਕ ਕਠਪੁਤਲੀ ਨੂੰ ਇਨਸਾਨ ਬਣਾ ਦਿੰਦੀ ਹੈ। ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਲਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਜੇ ਨੀਲੀ ਪਰੀ ਮਿਲ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਉਹ ਅਸਲੀ ਇਨਸਾਨ ਬਣ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਜਦੋਂ ਮੋਨਿਕਾ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਛੱਡ ਕੇ ਚਲੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹਨੂੰ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਹੁਣ ਤੈਨੂੰ ਆਪਣੇ ਵਰਗੇ ਰੋਬੋਟਾਂ ਦੀ ਸੰਗਤ ਵਿਚ ਰਹਿਣਾ ਪਏਗਾ। ਉਹ ਅੱਗੇ ਜਾ ਕੇ ਦੇਖਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹਦੇ ਵਰਗੇ ਅਨੇਕਾਂ ਰੋਬੋਟ ਫਿਰ ਰਹੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਕੁਝ ਲੋਕ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਫੜ ਕੇ ਲਿਜਾ ਰਹੇ ਹਨ ਕਿਉਂਕਿ ਇਨਸਾਨਾਂ ਨੂੰ ਲਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਉਨ੍ਹਾਂ ਲਈ ਖਤਰਾ ਬਣ ਸਕਦੇ ਨੇ। ਓਥੇ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਇਕ ਰੋਬੋਟ ਮਿਲਦਾ ਹੈ ਜਿਸਦਾ ਨਾ ਜੌਏ ਹੈ। ਉਹਨੂੰ ਖਤਮ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਉਹਦੇ 'ਤੇ ਇਲਜ਼ਾਮ ਹੈ ਕੇ ਉਹਨੇ ਇਕ ਇਨਸਾਨ ਦਾ ਕਤਲ ਕੀਤਾ ਹੈ। ਕੁਝ ਲੋਕ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਉਹ ਇਕ ਅਸਲੀ ਬੱਚਾ ਹੈ ਇਸ ਲਈ ਉਹਨੂੰ ਖਤਮ ਨਹੀਂ ਕਰਨ ਦਿੰਦੇ।

ਡੇਵਿਡ ਜੌਏ ਨੂੰ ਪੁੱਛਦਾ ਹੈ ਕਿ ਨੀਲੀ ਪਰੀ ਕਿੱਥੇ ਮਿਲ ਸਕਦੀ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਉਹ ਆਪਣੀ ਮਾਮ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਪਿਆਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਪਰ ਉਹ ਜਿੰਨੀ ਦੇਰ ਤਕ ਅਸਲੀ ਇਨਸਾਨ ਨਹੀਂ ਬਣਦਾ ਉਹਨੂੰ ਮਿਲ ਨਹੀਂ ਸਕਦਾ। ਜੌਏ ਉਹਨੂੰ ਮਿਸਟਰ ਨੂੰਹ ਨੂੰ ਮਿਲਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਗੂਗਲ ਵਾਂਗ ਹਰ ਸਵਾਲ ਦਾ ਜਵਾਬ ਦੇ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਹੀ ਦੱਸਦਾ ਕਿ ਉਹ ਮਨਹਟਨ ਵਿਚ ਪ੍ਰੋ. ਐਲਨ ਹਾਬੀ ਨੂੰ ਮਿਲਣ। ਉਹਨੂੰ ਹੀ ਪਤਾ ਹੈ ਕਿ ਰੋਬੋਟ ਤੋਂ ਇਨਸਾਨ ਕਿਵੇਂ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਅਖੀਰ ਉਹ ਲੱਭਦਾ ਲਭਾਉਂਦਾ ਪ੍ਰੋ. ਐਲਨ ਕੋਲ ਜਾ ਪਹੁੰਚਦਾ ਹੈ ਜੋ ਉਹਦਾ ਨਿਰਮਾਤਾ ਹੈ। ਉਹ ਉਹਨੂੰ ਦਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਤੂੰ ਪਹਿਲਾ ਰੋਬੋਟ ਹੈਂ ਜਿਸ ਵਿਚ ਇਨਸਾਨਾਂ ਵਾਂਗ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਤੇ ਜਜ਼ਬਾਤ ਹਨ। ਜਿਥੋਂ ਤਕ ਨੀਲੀ ਪਰੀ ਦਾ ਸਵਾਲ ਹੈ ਉਹ ਕੋਰੀ ਕਲਪਨਾ ਹੈ। ਪ੍ਰੋ. ਐਲਨ ਦੱਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹਨੇ ਡੇਵਿਡ ਨੂੰ ਹੂਬਹੂ ਆਪਣੇ ਬੇਟੇ ਦੀ ਤਰਜ਼ 'ਤੇ ਬਣਾਇਆ ਹੈ। ਪ੍ਰੋ. ਐਲਨ ਉਹਨੂੰ ਕਹਿੰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹਦੀ ਟੀਮ ਉਹਨੂੰ ਮਿਲਣਾ ਚਾਹੁੰਦੀ ਤੇ ਉਹ ਟੀਮ ਨੂੰ ਬੁਲਾਉਣ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਏਨੀ ਦੇਰ ਵਿਚ ਡੇਵਿਡ ਦੇਖਦਾ ਹੈ ਕਿ ਓਥੇ ਉਹਦੇ ਵਰਗੇ ਅਨੇਕਾਂ ਰੋਬੋਟ ਬਣਾਏ ਪਏ ਹਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਔਰਤ ਰੋਬੋਟ ਵੀ ਹਨ। ਉਹਨੂੰ ਲਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਬੇਕਾਰ ਹੋ ਗਿਐ। ਪਹਿਲਾਂ ਉਹਨੂੰ ਲਗਦਾ ਸੀ ਕਿ ਉਹ ਇਨਸਾਨ ਬਣ ਚੁੱਕਾ ਪਰ ਹੁਣ ਉਹਨੂੰ ਲਗਦੈ ਉਹਦਾ ਅਸਤਿੱਤਵ ਖਤਮ ਹੋ ਚੁੱਕਾ। ਉਹ ਬਿਲਡਿੰਗ ਉਪਰ ਜਾ ਕੇ ਥੱਲੇ ਪਾਣੀ ਵਿਚ ਛਾਲ ਮਾਰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ। ਉਹਨੂੰ ਲਗਦਾ ਹੁਣ ਉਹ ਕਦੇ ਆਪਣੀ ਮਾਮ ਨੂੰ ਨਹੀਂ ਮਿਲ ਸਕੇਗਾ।

ਅਖੀਰ ਉਹ ਨੀਲੀ ਪਰੀ ਨੂੰ ਪਾਣੀ ਵਿਚੋਂ ਲੱਭ ਲੈਂਦਾ ਪਰ ਜਦੋਂ ਉਹਨੂੰ ਛੋਂਹਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਢਹਿ ਢੇਰੀ

ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਓਥੇ ਕੁਝ ਰੋਬੋਟਾਂ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਰੋਬੋਟ ਨੀਲੀ ਪਰੀ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤੇ ਉਹਨੂੰ ਦਸਦਾ ਹੈ ਕਿ ਦੋ ਹਜ਼ਾਰ ਸਾਲ ਬੀਤ ਚੁੱਕੇ ਹਨ ਤੇ ਮਨੁੱਖ ਧਰਤੀ ਤੋਂ ਖਤਮ ਹੋ ਚੁੱਕਾ ਹੈ। ਉਹ ਉਹਦੇ ਬ੍ਰੇਨ ਦੀ ਮੈਪਿੰਗ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿਉਂਕਿ ਉਹਨੂੰ ਮਨੁੱਖਾਂ ਬਾਰੇ ਗਿਆਨ ਹੈ ਤੇ ਉਹ ਜਾਣਨਾ ਚਾਹੁੰਦੇ ਹਨ। ਉਹ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਜੇ ਉਹਦੇ ਕੋਲ ਮਨੁੱਖਾਂ ਦਾ ਡੀ.ਐਨ.ਏ. ਹੈ ਉਸਤੋਂ ਉਹ ਇਨਸਾਨ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਅਖੀਰ ਸੁਪਰ ਟੁਆਏ ਮੋਨਿਕਾ ਦੇ ਕੱਟੇ ਹੋਏ ਵਾਲ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਤੋਂ ਉਹ ਮੋਨਿਕਾ ਦਾ ਡੀ.ਐਨ.ਏ. ਲੈ ਕੇ ਉਹਨੂੰ ਜਿਊਂਦਾ ਕਰ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਪਰ ਸਿਰਫ ਇਕ ਦਿਨ ਲਈ। ਮਾਮ ਨੂੰ ਦੇਖ ਕੇ ਡੇਵਿਡ ਖ਼ੁਸ਼ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮੋਨਿਕਾ ਵੀ ਉਹਨੂੰ ਕਹਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਉਹਨੂੰ ਬਹੁਤ ਪਿਆਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਉਹ ਮਾਮ ਦੇ ਕੋਲ ਸੌਂ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਉਹਨੂੰ ਪਤਾ ਹੈ ਕਿ ਹੁਣ ਉਹਦੀ ਮਾਂ ਕਦੇ ਨਹੀਂ ਉਠੇਗੀ ਪਰ ਉਹਨੂੰ ਇਹ ਖ਼ੁਸ਼ੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਅਖੀਰ ਉਹ ਇਨਸਾਨ ਬਣ ਗਿਆ ਤੇ ਮਾਂ ਕੋਲ ਪਹੁੰਚ ਗਿਆ। ਉਹ ਸੌਂ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਜਿਹੀ ਨੀਂਦ ਜਿਥੋਂ ਸੁਪਨੇ ਸ਼ੁਰੂ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

ਬੌਲੀਵੁਡ ਸਿਲਵਰ ਸਕਰੀਨ ਦੀ ਇਸ ਸਾਰੀ ਫਿਲਮ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਤੇ ਰੋਬੋਟ ਦੀ ਜੱਦੋ ਜਹਿਦ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਅਹਿਮੀਅਤ ਦਰਸਾਈ ਹੈ ਪਰ ਦੂਜੇ ਪਾਸੇ ਰੋਬੋਟ ਦੇ ਮਾਰੂ ਪ੍ਰਭਾਵ ਵੀ ਦਰਸਾਏ ਹਨ। ਇਹ ਵੱਡਾ ਸਵਾਲ ਹੈ ਕਿ ਜਿਸ ਦਿਨ ਰੋਬੋਟ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਤੇ ਜਜ਼ਬਾਤਾਂ ਨਾਲ ਲਬਰੇਜ਼ ਹੋ ਗਏ ਤਾਂ ਮਨੁੱਖਾਂ ਨਾਲ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਰਿਸ਼ਤੇ ਕਿਹੋ ਜਿਹੇ ਹੋਣਗੇ?

ਊਰਜਾ ਤੇ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਨਾਮੀ ਕੰਪਨੀ 'ਟੈਸਲਾ' ਦੇ ਸੀ.ਈ.ਓ. ਐਲਨ ਮਸਕ ਨੇ 2017 ਵਿਚ ਕਿਹਾ ਸੀ ਕਿ ਜੇ AI ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਾਡੇ ਹੱਥਾਂ ਵਿਚੋਂ ਨਿਕਲ ਗਈ ਤਾਂ ਇਹ ਮਨੁੱਖਤਾ ਲਈ ਬੜੀ ਘਾਤਕ ਸਿੱਧ ਹੋਏਗੀ। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਹੀ ਉਹਨੇ ਇਹ ਵੀ ਮੰਨਿਆ ਕਿ ਸਭ ਤੋਂ ਪਰਿਵਰਤਨਸ਼ੀਲ ਜੇ ਕੋਈ ਚੀਜ਼ ਵਾਪਰੇਗੀ ਤਾਂ ਉਹ AI ਹੀ ਹੋਵੇਗੀ ਕਿਉਂਕਿ ਸਾਡੇ ਸੁਪਨਿਆਂ, ਸੋਚਾਂ ਤੇ ਵਿਹਾਰਾਂ ਵਿਚ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਪਰਿਵਰਤਨ ਲਿਆਉਣ ਦੇ ਇਹ ਸਮਰੱਥ ਹੈ। ਉਹਦੇ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਗਟਾਈਆਂ ਸ਼ੰਕਾਵਾਂ ਤੇ ਸੰਭਾਵਨਾਵਾਂ ਬਾਰੇ ਬਾਅਦ ਵਿਚ ਕਾਫੀ ਵਿਚਾਰ ਚਰਚਾ ਹੋਈ। ਉਹਦੇ ਦੁਆਰਾ ਇਹ ਸ਼ੰਕਾ ਫੇਸ ਬੁਕ ਰਾਹੀਂ ਜਾਰੀ ਕੀਤੇ ਗਏ ਇਕ ਪ੍ਰਯੋਗ ਦੇ ਸੰਦਰਭ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਗਈ ਸੀ ਜਿਸ ਵਿਚ ਦੋ ਬਾਟ ਬਹੁਤ ਘੱਟ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਏਨੀ ਜ਼ਿਆਦਾ ਮੁਹਾਰਤ ਹਾਸਲ ਕਰ ਲੈਂਦੇ ਹਨ ਕਿ ਵਿਗਿਆਨੀ ਵੀ ਇਹ ਦੇਖ ਕੇ ਹੈਰਾਨ ਰਹਿ ਗਏ। ਆਪਣੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਰਾਹੀਂ ਦੋਵੇਂ ਬਾਟ ਇਕ ਨਵੀਂ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿਕਸਤ ਕਰ ਲੈਂਦੇ ਹਨ ਜਿਸਨੂੰ ਮਨੁੱਖ ਬਿਲਕੁੱਲ ਨਹੀਂ ਸਮਝ ਸਕਦੇ। ਹੈਰਾਨੀ ਦੀ ਗੱਲ ਤਾਂ ਇਹ ਸੀ ਕਿ ਇਹ ਭਾਸ਼ਾ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਮਦਦ ਤੋਂ ਬਿਨਾ ਸਿਖ ਲਈ ਸੀ। ਦੋਹਾਂ ਦੇ ਬੜੀ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਨਵੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ ਸਿਖਣ ਦੀ ਗਤੀ ਤੇ ਮੁਹਾਰਤ ਨੂੰ ਦੇਖਦਿਆਂ ਫੇਸਬੁੱਕ ਨੂੰ ਅਖੀਰ ਇਹ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮ ਬੰਦ ਕਰਨਾ ਪਿਆ।

ਇਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਕ ਤਕਨਾਲੋਜੀ ਕਾਨਫ਼ਰੰਸ ਵਿਚ ਬੋਲਦਿਆਂ ਐਲਨ ਮਾਸਕ ਨੇ AI ਨੂੰ ਐਟਮੀ ਹਥਿਆਰਾਂ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਘਾਤਕ ਦਸਦਿਆਂ ਸੁਝਾਅ ਦਿਤਾ ਸੀ ਕਿ ਇਹਦੇ ਵਿਕਾਸ 'ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਰੱਖਣ ਲਈ ਕਿਸੇ ਸਮਰੱਥ ਸੰਸਥਾ ਦੀ ਨਿਗਰਾਨੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਥ੍ਰਿਲਰ ਲੇਖਕ ਡੈਨ ਬਰਾਊਨ ਨੇ ਆਪਣੇ ਇਕ ਨਾਵਲ 'ਡਿਜੀਟਲ ਫੋਰਟ੍ਰੈਸ' ਵਿਚ ਇਹੀ ਸੁਆਲ ਉਠਾਇਆ ਸੀ ਕਿ 'ਹੂ ਵਿਲ ਗਾਰਡ ਦਾ ਗਾਰਡਸ' ਭਾਵ ਨਿਗਰਾਨਾਂ ਦੀ ਨਿਗਰਾਨੀ ਕੌਣ ਕਰੇਗਾ? ਜੇਕਰ AI ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਸਾਰੀ ਦੁਨੀਆ 'ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਰੱਖੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹਨੂੰ ਸੰਚਾਲਤ ਕਰਨ ਵਾਲਿਆਂ 'ਤੇ ਕੌਣ ਨਜ਼ਰ ਰਖੇਗਾ। ਇਸ ਲਿਹਾਜ਼ ਨਾਲ ਅਜਿਹੀ ਤਾਕਤ ਦਾ ਦੁਰਉਪਯੋਗ ਮੁਮਕਿਨ ਹੈ।

2018 ਵਿਚ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਕਿਤਾਬ *'2062' The World That AI Made* (Toby Walash) ਵਿਚ ਮਨੁੱਖੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ 'ਤੇ ਪੈਣ ਵਾਲੇ ਪ੍ਰਭਾਵਾਂ ਸਬੰਧੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਵਰਣਨ ਕੀਤਾ ਹੈ। ਇਸ ਕਿਤਾਬ ਦਾ ਲੇਖਕ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਟੈਕਨੋਕਰੇਟ ਟੋਬੀ ਵਾਲੇਸ਼ ਦਾ ਮੰਨਣਾ ਹੈ ਕਿ ਸਾਲ 2062 ਵਿਚ ਕੰਪਿਊਟਰ ਲਗਪਗ ਮਨੁੱਖ ਦਿਮਾਗ ਵਾਂਗ ਮੁਹਾਰਤ ਹਾਸਲ ਕਰ ਲੈਣਗੇ ਤੇ ਸਾਰੀ ਦੁਨੀਆ ਵਿਚ ਰਾਜਨੀਤੀ, ਵਿੱਤ, ਯੁੱਧ, ਰੋਜ਼ਮਰ੍ਹਾ ਦੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਤੇ ਸੰਭਵ ਹੈ ਮੌਤ 'ਤੇ ਵੀ ਕਾਬੂ ਪਾ ਲੈਣਗੇ। ਅਜਿਹੀ ਦੁਨੀਆ ਦੀ ਕਲਪਨਾ ਹੀ ਰੌਂਗਟੇ ਖੜੇ ਕਰ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਜਿਥੇ ਸਾਰੀਆਂ ਗਤੀਵਿਧੀਆਂ, ਵਿਹਾਰਾਂ ਤੇ ਵਿਚਾਰਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਕੇ ਉਹ ਮਨੁੱਖ 'ਤੇ ਵੀ ਹਕੂਮਤ ਕਰਨ ਲੱਗ ਜਾਣਗੇ। ਜਾਰਜ ਓਰਵੈੱਲ ਦੇ 1949 ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਸੰਸਾਰ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਨਾਵਲ 1984 ਵਿਚਲੇ ਬਿੱਗ ਬ੍ਰਦਰ ਦੀ ਤੀਸਰੀ ਅੱਖ ਨਾਲੋਂ ਵੀ ਅੀ ਜ਼ਿਆਦਾ ਭਿਆਨਕ ਹੋਵੇਗੀ। ਓਰਵੈੱਲ ਦੇ 1984 ਦੇ ਬਿੱਗ ਬ੍ਰਦਰ ਕੋਲ ਸਿਰਫ਼ ਨਿਗਰਾਨੀ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਤੇ ਕਠੋਰ ਰਾਜਨੀਤਕ ਏਜੰਡਾ ਸੀ ਜਦੋਂ ਕਿ '2062'

ਦੇ AI ਵਿਚ ਚੱਲ ਰਿਹਾ ਕੰਪਿਊਟਰ ਦਿਮਾਗ ਵੀ ਰੱਖਦਾ ਹੋਵੇਗਾ ਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਥਾਂ 'ਤੇ ਮਨੁੱਖਾਂ ਨੂੰ ਕੰਟਰੋਲ ਕਰਨ ਦੇ ਸਮਰਥ ਹੋਵੇਗਾ।

ਵਿਕਸਤ ਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿਚ ਅਜੇ ਇਹ ਸੰਭਵ ਹੈ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਦੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ, ਮੋਬਾਇਲ ਲੋਕੇਸ਼ਨ ਦੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਤੇ ਸੀ.ਸੀ.ਟੀ.ਵੀ. ਕੈਮਰਿਆਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਹਰ ਨਾਗਰਿਕ 'ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਰੱਖੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ਤਦ ਚਾਲੀ ਪੰਜਾਹ ਵਰ੍ਹਿਆਂ ਬਾਅਦ ਤਾਂ ਹਰ ਨਾਗਰਿਕ ਦੀ ਨਿਗਰਾਨੀ ਤੇ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਦੀਆਂ ਸੁਵਿਧਾਵਾਂ 'ਤੇ ਮਸ਼ੀਨੀ ਪ੍ਰਸ਼ਾਸਨ ਦਾ ਪੂਰਾ ਕੰਟਰੋਲ ਤੇ ਅਧਿਕਾਰ ਹੋ ਜਾਏਗਾ। ਇਸ ਵਿਚ ਕੋਈ ਹੈਰਾਨੀ ਵਾਲੀ ਗੱਲ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ ਕਿ ਇਹ ਪ੍ਰਸ਼ਾਸਕ ਕਿਸੇ ਵੀ ਨਾਗਰਿਕ ਦੀ ਬਿਜਲੀ, ਪਾਣੀ ਵਰਗੀਆਂ ਬੁਨਿਆਦੀ ਸਹੂਲਤਾਂ ਜਦੋਂ ਚਾਹੇ ਰੋਕ ਦੇਵੇ ਤੇ ਸਾਫਟਵੇਅਰ ਚਾਲਿਤ ਦਰਵਾਜ਼ੇ, ਖਿੜਕੀਆਂ ਬੰਦ ਕਰਕੇ ਉਹਨੂੰ ਘਰ ਵਿਚ ਹੀ ਸਜਾ ਦੇ ਦੇਵੇ। ਏਸੇ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਵਿਗਿਆਨੀ ਸਟੀਫਨ ਹਾਕਿੰਗ ਦੀ ਚੇਤਾਵਨੀ ਦਰੁਸਤ ਹੈ ਕਿ ਅੀ ਦਾ ਪੂਰਨ ਰੂਪ ਵਿਚ ਵਿਕਾਸ ਮਨੁੱਖ ਜਾਤੀ ਦੇ ਵਿਨਾਸ਼ ਤੇ ਤਬਾਹੀ ਦਾ ਕਾਰਨ ਬਣ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਹਦਾ ਅਨੁਮਾਨ ਸੀ ਕਿ ਮਨੁੱਖ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਮਾਨਸਿਕ ਮੁਹਾਰਤ ਵਿਕਸਤ ਹੋ ਜਾਣ 'ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਖ਼ੁਦ ਨਵੇਂ ਨਿਰਮਾਣ ਤੇ ਬੇਤ੍ਹਰ ਪੁਨਰ ਸਿਰਜਨਾ ਦਾ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਣਗੇ। ਅਸਲ ਵਿਚ ਇਹ ਖਦਸ਼ਾ ਹੈ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚੋਂ ਹੀ ਨਵੀਂ ਰੋਬੋਟਿਕ ਟੈਕਨਾਲੋਜੀ ਤੇ ਭਾਸ਼ਾ ਪੈਦਾ ਹੋ ਜਾਏਗੀ ਜਿਸਨੂੰ ਸਮਝਣ ਤੋਂ ਮਨੁੱਖ ਅਸਮਰੱਥ ਹੋਵੇਗਾ।

ਜੇ ਸਾਹਿਤ, ਗੀਤ-ਸੰਗੀਤ, ਨਾਵਲ, ਕਹਾਣੀ ਆਦਿ ਵਿਧਾਵਾਂ ਦੀ ਗੱਲ AI ਦੇ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਕਰੀਏ ਤਾਂ ਅੱਜ ਭਾਵੇਂ ਇਹ ਗੱਲ ਅਣਹੋਣੀ ਲੱਗੇ ਪਰ ਜਲਦੀ ਹੀ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਸਾਹਿਤ ਰਚਣ ਲੱਗ ਪੈਣਗੀਆਂ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਸਾਰੀਆਂ ਵਿਧਾਵਾਂ ਵਿਚ ਮਸ਼ੀਨੀ ਰਚਨਾਤਮਕਤਾ ਵਿਕਸਤ ਕਰਨ ਦੇ ਯਤਨ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਜਿਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਮਨੁੱਖੀ ਦਿਮਾਗ ਅਸੰਖ ਨਿਊਰੋਨ ਦੇ ਵਿਸ਼ਾਲ ਨੈੱਟਵਰਕ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਕੰਮ ਕਰਦਾ ਹੈ ਓਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਚ ਬਣਾਉਟੀ ਨਿਊਰਲ ਨੈੱਟਵਰਕ ਵਿਕਸਤ ਕਰਕੇ ਉਹਨੂੰ ਇਸ ਲਾਇਕ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਆਪਣੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਬਾਹਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਖ਼ੁਦ ਕਿੱਸਾ, ਨਾਵਲ, ਕਹਾਣੀ, ਕਵਿਤਾ ਜਾਂ ਸੰਗੀਤਕ ਧੁਨਾਂ ਤਿਆਰ ਕਰ ਸਕੇ। ਸੰਨ 2018 ਵਿਚ ਰਾਸ ਗੁਡਵਿਨ ਨਾਂ ਦੇ ਅਮਰੀਕੀ ਨਾਵਲਕਾਰ ਨੇ ਅਜਿਹਾ ਇਕ ਤਜ਼ਰਬਾ ਕੀਤਾ ਸੀ। ਲੈਪਟਾਪ, ਮਾਈਕਰੋਫੋਨ, ਕੈਮਰੇ ਤੇ ਰਸਤਾ ਦੱਸਣ ਵਾਲੇ ਜੰਤਰ ਜੀ.ਪੀ.ਐਸ. ਨਾਲ ਰਾਸ ਇਕ ਲੰਮੀ ਯਾਤਰਾ 'ਤੇ ਚੱਲ ਪਿਆ ਤਾਂ ਕਿ ਉਹਦੀਆਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਯਾਤਰਾ ਦੇ ਅਨੁਭਵਾਂ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਨਾਵਲ ਲਿਖ ਸਕਣ। ਬਰੁਕਲਿਨ ਤੋਂ ਨਿਊ ਓਰਲੀਅਨਜ਼ ਤਕ ਦੀ ਚਾਰ ਦਿਨਾਂ ਦੀ ਇਸ ਯਾਤਰਾ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਅਖੀਰ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਰਾਹੀਂ ਇਕ ਨਾਵਲ ਲਿਖਿਆ ਗਿਆ ਤੇ ਅਕਤੂਬਰ 2018 ਵਿਚ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਤ ਹੋਇਆ। ਛੋਟੇ ਛੋਟੇ ਵਾਕਾਂ ਵਿਚ ਲਿਖੇ ਗਏ ਇਸ ਅਜੀਬੋ ਗਰੀਬ ਨਾਵਲ ਦਾ ਨਾਂ ਹੈ **'1 ਦ ਰੋਡ'** (1 the Road) ਜੋ **Jean Boiti** ਨੇ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਹੈ। ਇਹ ਕਿਸੇ ਨੂੰ ਵੀ ਪ੍ਰਭਾਵਿਤ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਿਆ ਪਰ ਇਸਨੂੰ ਅੀ ਦੁਆਰਾ ਰਚੇ ਗਏ ਪਹਿਲੇ ਨਾਵਲ ਦਾ ਰੁਤਬਾ ਜ਼ਰੂਰ ਮਿਲ ਗਿਐ। ਮਸ਼ੀਨੀ ਸਾਹਿਤ ਤੇ ਸੰਗੀਤ ਦੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਜਾਰੀ ਜਤਨਾਂ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਕੰਪਿਊਟਰ ਵਿਗਿਆਨੀਆਂ ਦਾ ਅਨੁਮਾਨ ਹੈ ਕਿ ਅਗਲੇ ਕੁਝ ਸਾਲਾਂ ਵਿਚ ਅੀ ਰਾਹੀਂ ਸਕਰੀਨਪਲੇ ਤੇ ਕਾਲਪਨਿਕ ਨਾਵਲ ਸਫਲਤਾਪੂਰਵਕ ਲਿਖੇ ਜਾ ਸਕਣਗੇ। ਸੰਗੀਤ ਦੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਪ੍ਰਯੋਗ ਦੇ ਤੌਰ 'ਤੇ ਕਈ ਐਲਬਮ ਬਣਾਏ ਵੀ ਜਾ ਚੁੱਕੇ ਹਨ।

ਇਸ ਦੌਰਾਨ ਇਹ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਵੀ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ ਕਿ ਕੰਪਿਊਟਰ ਨੂੰ ਮੋਜ਼ਾਰਟ ਜਾਂ ਬੀਥੋਵਿਨ ਵਰਗਾ ਸੰਗੀਤ ਜਾਂ ਕੀਟਸ ਤੇ ਸ਼ੈਕਸਪੀਅਰ ਵਰਗਾ ਸਾਹਿਤ ਰਚਣ ਦੇ ਕਾਬਲ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕੇ। ਸੰਭਵ ਹੈ ਸਾਨੂੰ ਭਵਿੱਖ ਵਿਚ ਮੁਨਸ਼ੀ ਪ੍ਰੇਮ ਚੰਦ, ਟੈਗੋਰ, ਭਾਈ ਵੀਰ ਸਿੰਘ ਜਾਂ ਕੁਲਵੰਤ ਸਿੰਘ ਵਿਰਕ ਦੀਆਂ ਇਕ ਦਮ ਨਵੀਆਂ ਰਚਨਾਵਾਂ ਪੜ੍ਹਣ ਨੂੰ ਮਿਲ ਜਾਣ। ਮਿਰਜ਼ਾ ਗ਼ਾਲਿਬ ਦੀਆਂ ਅਣ-ਸੁਣੀਆਂ ਗ਼ਜ਼ਲਾਂ ਗਾਈਆਂ ਜਾਣ ਲੱਗ ਜਾਣ ਤੇ ਐਸ.ਡੀ. ਬਰਮਨ ਜਾਂ ਕਲਿਆਣ ਜੀ ਅਨੰਦ ਜੀ ਦੀਆਂ ਤਾਜ਼ੀਆਂ ਨਵੀਆਂ ਧੁਨਾਂ ਸੁਣਾਈ ਦੇਣ। ਪਰ ਇਹ ਸਵਾਲ ਲਗਾਤਾਰ ਦਿਮਾਗ ਨੂੰ ਪਰੇਸ਼ਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ ਕਿ ਕੀ ਸੱਚਮੁੱਚ ਸਾਨੂੰ ਸ਼ੈਕਸਪੀਅਰ, ਟੈਗੋਰ, ਮੁਨਸ਼ੀ ਪ੍ਰੇਮ ਚੰਦ, ਭਾਈ ਵੀਰ ਸਿੰਘ, ਵਿਰਕ, ਅੰਮ੍ਰਿਤਾ ਪ੍ਰੀਤਮ, ਗ਼ਾਲਿਬ, ਐਸ.ਡੀ. ਬਰਮਨ ਦੀ ਸਾਧਨਾ ਇਸ ਮਸਨੂਈ ਲਿਆਕਤ ਦੇ ਹੁਨਰ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਵੇਖਣ ਨੂੰ ਮਿਲ ਸਕੇਗੀ? ਕੀ ਗ਼ਾਲਿਬ ਦੀ ਸ਼ਾਇਰੀ ਵਿਚ ਉਹੀ ਫਲਸਫਾ ਝਲਕੇਗਾ? ਕੀ ਸ਼ੈਕਸਪੀਅਰ ਦਾ ਕਾਵਿਮਈ ਹਿਰਦਾ ਉਹੋ ਜਿਹੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਪ੍ਰਗਟਾ ਸਕੇਗਾ ਜੋ ਮਨੁੱਖੀ ਗੁਣਾਂ ਔਗੁਣਾਂ ਨਾਲ ਭਰਪੂਰ ਹਨ ਜਾਂ ਇਹ ਸਿਰਫ਼ ਇਕ ਪੈਰੋਡੀ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਪੇਸ਼ ਹੋਣਗੇ।

ਦੂਸਰਾ ਵੱਡਾ ਸਵਾਲ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਮੌਲਿਕ ਕਵਿਤਾਵਾਂ, ਕਹਾਣੀਆਂ, ਨਾਵਲ, ਗੀਤ, ਸੰਗੀਤ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਮਨੁੱਖੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਦੀ ਦਸ਼ਾ ਤੇ ਦਿਸ਼ਾ ਕਿਹੋ ਜਿਹੀ ਹੋਵੇਗੀ? ਜਿਵੇਂ ਇਕ ਪਾਸੇ ਨਕਲੀ ਚੌਲ, ਕਣਕ, ਆਂਡੇ, ਦੁੱਧ, ਖੋਇਆ, ਪਨੀਰ, ਘਿਓ, ਸ਼ਹਿਦ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਬੇਸ਼ੁਮਾਰ ਨਕਲੀ ਦਵਾਈਆਂ ਦੀ ਭਰਮਾਰ ਹੈ ਤੇ ਦੂਸਰੇ ਪਾਸੇ ਅਸਲੀ ਚੌਲ, ਕਣਕ, ਆਂਡੇ, ਦੁੱਧ, ਪਨੀਰ, ਘਿਓ, ਸ਼ਹਿਦ, ਦਵਾਈਆਂ ਹਨ। ਦੋਹਾਂ ਦਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਤੇ ਗੁਣ ਔਗੁਣ ਇਕੋ ਜਿਹੇ ਨਹੀਂ। ਕੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਆਪਣੀ ਪ੍ਰੋਗਰਾਮਿੰਗ ਤੋਂ ਪਰ੍ਹੇ ਕੋਈ ਰੋਮਾਂਟਕ ਕਲਪਨਾ ਵੀ ਕਰ ਸਕਣਗੇ ਤੇ ਆਪਣੀਆਂ ਰਚਨਾਵਾਂ ਰਾਹੀਂ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਅਸਲੀ ਅਨੰਦ ਦੇ ਸਕਣਗੇ? ਇਸ ਪ੍ਰਸੰਗ ਵਿਚ ਅਲਬਰਟ ਆਈਨਸਟਾਇਨ ਦਾ ਕਥਨ ਬੜਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਕਿ ਕਲਪਨਾ ਗਿਆਨ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਹੈ ਕਿਉਂਕਿ ਗਿਆਨ ਸੀਮਤ ਹੈ ਜਦ ਕਿ ਕਲਪਨਾ ਵਿਚ ਪੂਰੀ ਦੁਨੀਆ ਸਮਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।' ਅਸਲ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਹੋਂਦ ਹੀ ਕਲਪਨਾ ਉਪਰ ਟਿਕੀ ਹੋਈ ਹੈ। ਉਹ ਸਮਾਜਕ ਪ੍ਰਾਣੀ ਹੋਣ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਸੁਪਨ ਪ੍ਰਾਣੀ ਵੀ ਹੈ।

ਲੱਖਾਂ ਵਰ੍ਹਿਆਂ ਦੇ ਮਨੁੱਖੀ ਵਿਕਾਸ ਕ੍ਰਮ ਵਿਚ ਮਨੁੱਖੀ ਦਿਮਾਗ ਦਾ ਅਕਾਰ ਨਿਰੰਤਰ ਵਧਦਾ ਰਿਹਾ ਹੈ ਤੇ ਇਸਨੇ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਬਾਕੀ ਪਸ਼ੂ ਸੰਸਾਰ ਤੋਂ ਬੇਤ੍ਰਰ ਬਣਾਇਆ ਹੈ। ਇਹ ਭਾਗ ਜਾਂ ਫਰੰਟਲ ਲੋਬ ਹੀ ਮਨੁੱਖ ਨੂੰ ਭਾਸ਼ਾ ਕਲਪਨਾਸ਼ੀਲਤਾ, ਭਾਵਾਤਮਕ ਪ੍ਰਗਟਾਵੇ ਤੇ ਬੁੱਧ ਬਿਬੇਕ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮਨੁੱਖੀ ਮਸਤਕ ਦਾ ਉਹ ਹਿੱਸਾ ਹੈ ਜੋ ਫੈਸਲੇ ਲੈਣ, ਭਵਿਖ ਦੀ ਯੋਜਨਾਬੰਦੀ ਤੇ ਕਲਪਨਾ ਦਾ ਅਧਾਰ ਬਣਦਾ ਹੈ। ਇਤਿਹਾਸ ਗਵਾਹ ਹੈ ਕਿ ਧਰਤੀ ਦਾ ਵਿਆਪਕ ਵਿਕਾਸ ਮਨੁੱਖ ਦੀ ਮੌਲਿਕਤਾ ਤੇ ਰਚਨਾਤਮਕਤਾ ਦੀ ਦੇਣ ਹੈ ਪਰ ਅੰਤਾਂ ਦੇ ਆਤਮ ਵਿਸ਼ਵਾਸ ਦੇ ਬਲਬੂਤੇ ਅਸੀਂ ਹੌਲੀ ਹੌਲੀ ਦੁਨੀਆ ਨੂੰ ਉਸ ਪਾਸੇ ਵੱਲ ਖਿੱਚੀ ਜਾ ਰਹੇ ਹਾਂ ਜਿਥੇ ਸ਼ਾਇਦ ਕਲਾ ਜਾਂ ਕਲਪਨਾ ਲਈ ਕੋਈ ਥਾਂ ਨਹੀਂ। ਜੇ ਸੋਚਣ/ਸਮਝਣ ਤੇ ਨਵ-ਨਿਰਮਾਣ ਦੀ ਜ਼ਿੰਮੇਦਾਰੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਜਾਂ ਰੋਬੋਟ ਨੂੰ ਸੌਂਪੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ ਤਦ ਕੁਦਰਤ ਦੀ ਸਰਬ ਸ੍ਰੇਸ਼ਟ ਰਚਨਾ ਮਨੁੱਖੀ ਸਰੀਰ ਦੇ ਅਦਭੁੱਤ ਸੰਦ ਫਰੰਟਲ ਲੋਬ ਦੀਆਂ ਅਸੀਮ ਸੰਭਾਵਨਾਵਾਂ ਤੇ ਗੁਣਾਂ ਦਾ ਕੀ ਬਣੇਗਾ?

ਮਨੁੱਖ ਜਾਤੀ ਦੀ ਲੰਮੀ ਵਿਕਾਸ ਗਾਥਾ ਜਿਸ ਵਿਚ ਉਹਨੇ ਧਰਤੀ ਦੀ ਸਿਕਦਾਰੀ ਹਾਸਲ ਕੀਤੀ ਹੈ, ਸਭ ਉਹਦੀ ਅਸੀਮਤ ਵਿਚਾਰ ਸ਼ਕਤੀ ਨਾਲ ਹੀ ਲਿਖੀ ਗਈ ਹੈ। ਜੇ ਮਨੁੱਖ ਨੇ ਇਹ ਵਿਚਾਰ ਸ਼ਕਤੀ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੇ ਹਵਾਲੇ ਕਰ ਦਿਤੀ ਤਾਂ ਕੀ ਇਹ ਸੰਭਵ ਹੈ ਕਿ ਨਵੀਆਂ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਹੀ ਸਾਰਾ ਕੰਟਰੋਲ ਆਪਣੇ ਹੱਥ ਵਿਚ ਲੈ ਲੈਣਗੀਆਂ। ਸੰਭਵ ਹੈ ਖੋਜ ਦਾ ਕਾਰਜ ਵੀ ਭਵਿੱਖੀ ਕੰਪਿਊਟਰ ਹੀ ਸੰਭਾਲ ਲੈਣ ਤਾਂ ਕਿ ਉਹ ਆਪਣੀ ਸਹੂਲਤ ਤੇ ਲੋੜ ਅਨੁਸਾਰ ਸਾਧਨਾਂ ਤੇ ਇਨਸਾਨਾਂ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰ ਸਕਣ। AI ਰਾਹੀਂ ਹੀ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਵਧਦੀ ਹੋਈ ਕੰਪਿਊਟਰੀ ਮੁਹਾਰਤ ਤੇ ਮਸ਼ੀਨੀ ਰਚਨਾਤਮਕਤਾ ਵਿਚਕਾਰ ਕਲਪਨਾ ਤੋਂ ਵੀ ਪਰ੍ਹੇ ਬੇਹੱਦ ਭਿਆਨਕ ਖਿਆਲ ਹੈ ਕਿ ਕਿਸੇ ਦਿਨ ਦੁਨੀਆ ਦਾ ਕੰਟਰੋਲ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਦੇ ਸਪੁਰਦ ਹੋ ਜਾਵੇ ਤੇ ਮਨੁੱਖ ਸਿਰਫ਼ ਗ਼ੁਲਾਮੀ ਵਾਲੇ ਦਰਜੇ ਤਕ ਪਹੁੰਚ ਜਾਵੇ। ਅਨੇਕਾਂ ਵਿਗਿਆਨਕ ਫੰਤਾਸੀਆਂ ਵਾਲੀਆਂ ਫਿਲਮਾਂ ਵਿਚ ਇਸਨੂੰ ਕਾਲਪਨਿਕ ਕਿੱਸਿਆਂ ਵਾਂਗ ਦਿਖਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ ਪਰ ਜਿਹੜੇ ਵਿਗਿਆਨੀ ਇਸਨੂੰ ਹਕੀਕਤ ਵਿਚ ਬਦਲਣ ਲਈ ਕਾਹਲੇ ਹਨ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਇਹ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਸਵੈ-ਆਤਮਘਾਤ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕੁਝ ਨਹੀਂ ਜਾਪਦੀ। ਇਸ ਤੋਂ ਅੱਗੇ ਕੀ ਹੋਣ ਵਾਲਾ ਹੈ ਉਹ ਕਿਸੇ ਨੂੰ ਕੁਝ ਨਹੀਂ ਪਤਾ। ਇਹ ਜ਼ਰੂਰ ਹੈ ਕਿ ਮਨੁੱਖ ਜਾਤੀ 'ਤੇ ਵੱਡੇ ਖਤਰੇ ਮੰਡਰਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਉਹ ਇਹਨੂੰ ਵਿਨਾਸ਼ ਵੱਲ ਵੀ ਲਿਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ ਤੇ ਵਿਕਾਸ ਵੱਲ ਵੀ।

ਪੁਸਤਕ ਸੂਚੀ

- ਰਾਏ, ਦਿਗੰਤ, **ਐਲਨ ਮਸਕ ਕੀ ਬਾਇਓਗ੍ਰਾਫੀ**, ਪ੍ਰਭਾਤ ਪੇਪਰਬੈਕਸ, ਨਵੀਂ ਦਿੱਲੀ-2023.
- Chakraburty, Utpal, **Artificial Intelligence**, BPB Publications N. Delhi- 2020.
- Kotharkar, Ujjawal, **Artificial Intelligence**, Taneesha Publishers Nainital-2023.
- Mc Corduck, Pamela, **Machines Who Think**, AK Peters-2002.
- Mitchell, Melanie, **Artificial Intelligence** : A Guide for Thinking Humans Pelican-2020.
- Russell, Stuart, Norvig, Peter, **Artificial Intelligence : A Modern Approch**, Pearson Education, Noida- 2022.
- Walsh, Toby, **2062 The World That AI Made**, Speaking Tiger, N. Delhi-2020.