2019 ಆಗಸ್ಟ್ 29ರಂದು ಶಾಂಘೈನಲ್ಲಿ 'ವಿಶ್ವ ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆ ಸಮ್ಮೇಳನ' ನಡೆಯಿತು. ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಜನರು ಹಾಜರಾತಿಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮುಖವನ್ನು ಸ್ಕ್ಯಾನ್ ಮಾಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಿತ್ತು.

ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಗೇಮ್ ಆಡಲು ಸರಳ ಕ್ರಮಾವಳಿ (Algorithm) ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯನ್ನಾಧರಿಸಿ ರಚಿಸಲಾದ ಡೇನಿಯಲ್ ಬಾಬ್ರೋನ ಸ್ಟೂಡೆಂಟ್ ಎಂಬ 'ಎಐ' ಕ್ರಮಾವಳಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಬೀಜಗಣಿತದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಬಿಡಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರ ಯಶಸ್ಸಿನಿಂದ ಉತ್ತೇಜಿತನಾದ ಜೋಸೆಫ್ ವೈಜೆನ್‌ಬಾಮ್ ಎಂಬಾತ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಭಾಷೆಯನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸುವ ಎಲಿಝಾ (ELIZA) ಎಂಬ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮ್ ಬರೆದ. ಜೋಸೆಫ್ ಮಾತನಾಡಿದ್ದನ್ನು ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ರಿಪೀಟ್ ಮಾಡಿದ 'ಎಲಿಜಾ' ಕೃತಕ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಥಮ ಚಾಟರ್‌ಬಾಟ್ ಎಂದು ಖ್ಯಾತವಾಯಿತು.

ಅರವತ್ತರ ದಶಕದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮೆಸಾಚುಸೆಟ್ಸ್ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿಯ 'ಎಐ' ಲ್ಯಾಬ್‌ನ ಮರ್ವಿನ್ ಮಿನ್‌ಸ್ಕಿ ಮತ್ತು ಸೆಯ್‌ಮೋರ್ ಪಾಪೆಟ್ 'ಎಐ'ಯನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಮೊದಲು ಅನ್ವಯಿಸಿ, ನಂತರ ದೊಡ್ಡದರತ್ತ ಗಮನ ಹರಿಸಬೇಕೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ, ಗಾತ್ರದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಂಗಡಿಸುವ ಚಿಕ್ಕ ರೊಬಾಟಿಕ್ ತೋಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಇದರಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಗೊಂಡ ಟೆರ್ರಿ ವಿನೊಗ್ರಾಡ್ ಸಾಮಾನ್ಯ ಇಂಗ್ಲಿಷನ್ನು ಮಾತನಾಡುವ, ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸುವ SHRDLU ಎಂಬ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕ್ರಮಾವಳಿಯನ್ನು ಬರೆದು ಯಶಸ್ವಿಯಾದ. ಇದು 'ಎಐ' ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಇನ್ನಷ್ಟು ಜನರಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ನೀಡಿತು.

ಜಪಾನ್‌ನ ವಸೇದಾ ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿಯ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಮನುಷ್ಯನಷ್ಟೇ ಜಾಣನಾದ ವಬೋಟ್–1 (WABOT1) ಎಂಬ ನರರೊಬೋಟನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿದರು. ಇದು ಮನುಷ್ಯನಂತೆ ನಡೆದು, ಕೈಗಳನ್ನುಪಯೋಗಿಸಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಸಾಗಿಸಿತು. ಇದರ ಕೃತಕ ಬಾಯಿ, ಕಿವಿ, ಕಣ್ಣುಗಳು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಚಾಚೂ ತಪ್ಪದೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದವು. ಜಪಾನೀ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಉತ್ತರ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದ ವಬೋಟ್–1 ರೋಬೋಟ್ ತಯಾರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಧ್ಯಾಯವನ್ನು ಬರೆಯಿತು.

ಎಪ್ಪತ್ತರ ದಶಕ 'ಎಐ' ಸಂಶೋಧನೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿದ್ದ ಮೆಮೊರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೊಸೆಸಿಂಗ್ ವೇಗ ಅತೀ ಕಡಿಮೆ ಇದ್ದದ್ದು ಮತ್ತು ನ್ಯೂರಲ್ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಕೆಲಸವನ್ನು ತಾತ್ವಿಕ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ್ದರಿಂದ 'ಎಐ' ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಗರ ಬಡಿದಂತಾಯಿತು. ಸೂಪರ್ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಎಂದೇ ಖ್ಯಾತವಾಗಿದ್ದ 'ಕ್ರೇ–1'

ಯಂತ್ರಗಳು ತಂತಮ್ಮಲ್ಲೇ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಇಲ್ಲವೇ ಪೈಪೋಟಿಗಿಳಿದು ವಿಧ್ವಂಸಕ ಕೃತ್ಯಗಳಿಗೆ ಕೈ ಹಾಕಿದರೆ ಗತಿಯೇನು?