সাইবারপাঙ্ক

ঈদিশতা নবী

৫০-এর দশকে একদল ব্যক্তি মার্কিন সমাজের স্বাভাবিকতার বিরুদ্ধে বিদ্রোহ ঘোষণা করে নতুন এক সমাজ ব্যবস্থা গড়ে তোলায় ব্রতী হয়। যে সমাজ ব্যবস্থায় যুক্তরাষ্ট্রের তৎকালীন সমাজ ও জীবনযাত্রার প্রতি ছিল প্রবল অশ্রদ্ধাবোধ। তাই নতুন সমাজের বিনির্মাণকারীগণ প্রচলিত সমাজ ব্যবস্থা ও জীবনযাত্রা বর্জন করে উগ্রমাদকদ্রব্য সেবন, যৌন যথেচ্ছাচার, অশালীন ও দৃষ্টিকটু পোষাক পরিধান ও চালচলনে অভ্যস্ত হয়ে উঠে। প্রচলিত সমাজ ব্যবস্থার অধীন ও বিশ্বাসীজনদের নিকট এরা ছিল সমাজ বিরোধী ; সংক্ষেপে বীটনিক।

৬০ দশকের শুরুতে সমাজের নতুন আরেক ধারার সৃষ্টি হয় যৌন যথেচ্ছার, মাদকদ্রব্য সেবন এবং রক এন রোলে এরা বীটনিকদেরও ছাড়িয়ে গিয়েছিল। এরা 'হিপ্পি'। এদের জীবনের মূল দর্শন ছিল 'আমার জীবন আমি চালাব এতে কার কি ?' 'হিপ্পি' আন্দোলন শুধুমাত্র যুক্তরাষ্ট্রে সীমাবদ্ধ থাকেনি ছড়িয়ে পড়েছিল বিশ্বের অন্যান্য অংশেও।

'বীটনিক' এবং 'হিপ্পি'কে সংস্কৃতির সাথে সংযুক্ত করে যদি 'উপসংস্কৃতি' বলা হয় তবে এর সাথে এ কথাও যোগ করতে হবে যে, এগুলো সমাজের জন্যে ভাল কিছু বয়ে আনেনি। একথা এখন প্রমাণিত। কিন্তু নতুন যে 'উপসংস্কৃতি' গড়ে উঠছে যার মূলে রয়েছে 'কমপিউটার' তা সমাজের জন্যে ভাল না খারাপ হবে তা এখনই চূড়ান্তভাবে বলা যাচ্ছে না। তবে এই উপসংস্কৃতির নাম দেয়া হচ্ছে 'সাইবারপাঙ্ক'। 'সাইবারপাঙ্ক' শব্দটি 'সাইবারনেটিকস' এবং 'পাঙ্ক' এই দু'শব্দের মিলনে গড়ে উঠেছে।

দ্বিতীয় বিশ্বযুদ্ধে বিমানবিধ্বংসী কামানের নকশা তৈরী করেন ম্যাসাচুটস ইন্সটিটিউট অব টেকনোলজির নরবার্ট ওয়েনার। নকশা তৈরী করতে যেয়ে তিনি উপলব্ধি করলেন কাজের ফলাফল জানার জন্যে কন্ট্রোল সিস্টেমে একটি ফিডব্যাক লুপ থাকা প্রয়োজন। তার এই উপলব্ধি এবং জানাকে তিনি নাম দেন 'সাইবারনেটিকস'। ডিকশনারীতে সাইবারনেটিকসের অর্থ লেখা হয়েছে, 'যন্ত্রের বিভিন্ন অংশের এবং প্রাণীদেহের বিভিন্ন অঙ্গের মধ্যে সংযোগ রক্ষা ও ঐসব অংশের ও অঙ্গের নিয়ন্ত্রণের কৌশল সম্বন্ধীয় তুলনামূলক বিজ্ঞান'। সংক্ষেপে বলা যায় যোগাযোগ এবং নিয়ন্ত্রণ তত্ত্ব সম্পর্কিত বিজ্ঞান। নরবার্ট ওয়েনারের এই আবিষ্কার 'ইলেকট্রনিক ব্রেন' ধারণার পথ আরো বিস্তৃত করে। ইলেকট্রনিক ব্রেনকে আমরা 'কমপিউটার' নামে জানি, আর 'পাঙ্ক' শব্দটির সাথে আমরা কমবেশী সবাই পরিচিত। সমাজবিরোধী কার্যকলাপে লিপ্ত বা রকবাজদের পাঙ্ক ডাকা হয়। এটিকে হিপ্পি ও বীটনিকদের আধুনিক সংস্করণ বলা যেতে পারে।

সাইবারনেটিকস এবং পাঙ্ক এই দুটো ভিন্নধর্মী বিষয়ের মিলন ঘটিয়ে আন্তর্জাতিক যে উপসংস্কৃতি গড়ে তোলা হচ্ছে 'সাইবারপাঙ্ক' নামে, যে সংস্কৃতিতে পৃথিবীকে দেখা ও বোঝার চেষ্টা করা হচ্ছে উচ্চ প্রযুক্তির যন্ত্রপাতির মাধ্যমে। পৃথিবীকে দেখা ও বোঝার প্রচলিত রীতি ও পদ্ধতিকে পাশ কাটিয়ে মোহাচ্ছন্ন এক পৃথিবী গড়ে তোলার চেষ্টা করা হচ্ছে। পুরো প্রক্রিয়ার মূলে রয়েছে কমপিউটার।

'সাইবারপাঙ্ক' শব্দটি প্রথম ব্যবহৃত হয় বিজ্ঞান কল্পকাহিনীতে কিন্তু বর্তমানে শব্দটি সংগীত, শিল্প, চিকিৎসাসহ ব্যাপক ক্ষেত্রে বিস্তৃত। হিপ্পি সমাজকে খুব কাছ থেকে দেখেছেন এমন একজন স্টুয়ার্ট ব্রাণ্ড যিনি 'Whole Earth Catalog' এর সম্পাদক, তার মতে, সাইবারপাঙ্ক হলো এমন প্রযুক্তি যার মিলন ঘটেছে মানুষের আচরণের সাথে। বিজ্ঞান কল্পকাহিনী লেখক ব্রুস স্ট্যালিনের মতে, এটি হলো প্রযুক্তির সাথে আণ্ডারগ্রাউণ্ড পপ সংস্কৃতি এবং অরাজকতা ও নৈরাজ্যের এক অপবিত্র মিলন।' গণিতজ্ঞ এবং বিজ্ঞান কল্পকাহিনী লেখক রুডি রুককারের মতে, সাইবারপাঙ্ক হলো 'মানুষ এবং মেশিনের চমৎকার এক মিলন।'

সাইবারপাঙ্ক আন্দোলন শুরু হয়েছে মাত্র। যুক্তরাষ্ট্রের বাইরে এখন পর্যন্ত একমাত্র জাপানে এ আন্দোলন জমে উঠেছে। এই আন্দোলন সম্পর্কে জাপানের একজন প্রযুক্তিমনস্ক বলেন, 'কখনো কখনো মানুষ প্রযুক্তিকে ব্যবহার করে যুদ্ধের জন্যে। কিন্তু আমি প্রযুক্তিকে ব্যবহার করতে চাই সংগীত, শিল্প এবং জীবনের জন্যে।'

বিপরীত ধারার সাংস্কৃতিক আন্দোলনে বিতর্ক থাকে, থাকে বিরোধীতা। সাইবারপাঙ্ক আন্দোলন এর ব্যতিক্রম কিছু নয়। তারপরও পৃথিবীর সর্বাধিক প্রচারিত সাইবারপাঙ্ক জার্নাল দাবী করে তাদের পত্রিকার পাঠকসংখ্যা প্রায় ৭০,০০০। এরা কারা ? ধারণা করা হয় পৃথিবীর কয়েক হাজার কমপিউটার হ্যাকার, প্রচলিত রীতিবিরোধী ব্যক্তিবর্গ প্রচলিত ধারার বিদ্রোহী বিজ্ঞানী, কমপিউটার নির্ভর শিল্পী ও সঙ্গীতজ্ঞ এবং বিজ্ঞান কল্পকাহিনীর অনেক লেখক নিজেদের সাইবারপাঙ্ক ভাবতে পছন্দ করেন। কমপিউটার যুগের এই বিপরীত সংস্কৃতির চর্চা কি শুধুমাত্র উপরে উল্লেখিত ব্যক্তিদের মাঝেই সীমাবদ্ধ থাকবে ? এ প্রশ্নটি এখন অবধারিত। কারণ আজকের কিশোরদের নিকট কমপিউটার হলো তাদের পিতামাতাদের নিকট ক্যাসেট রেকর্ডার যেমন ছিল তেমন। এমনকি শিশুরা পর্যন্ত ভিডিও গেমের মাধ্যমে সাইবারপাঙ্কের ধারণার সাথে পরিচিত হচ্ছে। সাইবারপাঙ্ক আন্দোলনকারীরা বলছে, আজ যারা শিশু আগামী দিনে তারাই বড় হবে এবং এই আন্দোলনের পরিপূর্ণ রূপ দিবে। এ অর্থে সাইবারপাঙ্ক আন্দোলন ইতোমধ্যে একুশ শতকে এক কদম বাড়িয়ে রেখেছে।

সাইবারপাঙ্ক হলো অধিবাস্তববাদ অর্থাৎ এতে যুক্তিতর্ক ও বিধিনিয়মের গণ্ডি অস্বীকার করে অবচেতন মনকে রূপায়িত করার চেষ্টা করা হয়। একাজে ব্যবহৃত প্রধান বস্তুটি হলো 'কমপিউটার'। বর্তমান বিশ্বে কমপিউটার বহুল আলোচিত ও ব্যবহৃত একটি প্রযুক্তি। ইতোমধ্যে সাইবারপাঙ্ক প্রযুক্তি বা সংস্কৃতির বিকাশ লক্ষ্য করা গেছে আর্ট গ্যালারি, মিউজিক ভিডিও এবং হলিউডের চলচ্চিত্রগুলোতে। ব্লেড রানার, ভিডিওড্রোম, রবোকপ, টোটাল রিকল, টারমিনেটর-২ এবং দি লনমোয়ার ম্যান এমন ধরনের কিছু চলচ্চিত্র। জাপানের বিখ্যাত সাইবারপাঙ্ক ছবির নাম আকিরা। এটি একটি বিজ্ঞান কল্পকাহিনী। যা আদতে ছিল একটি কমিক বই। এতে দেখা যায় তৃতীয় বিশ্বযুদ্ধের পর টোকিওর রাস্তায় মন্দের বিরুদ্ধে ভালোর যুদ্ধ হচ্ছে।

ধারণা করা হচ্ছে যুক্তরাষ্ট্রের নির্বাচনে আল গোরের বিজয়ের ফলে সাইবারপাঙ্ক সংস্কৃতির বিকাশ আরো ত্বরান্বিত হলো। কারণ ক্লিনটন প্রশাসন 'ডাটা হাইওয়ের' কথা বলেছে। সাইবারপাঙ্করা এটিকেই বলছে সাইবারস্পেস। এ প্রক্রিয়ায় যা হবে তা হলো টেলিফোন নেটওয়ার্কগুলোর একত্রে সাথে অন্যের সংযোগ গড়ে উঠবে। পৃথিবী চলে আসবে হাতের মুঠোয়। কারণ যোগাযোগ ব্যবস্থা তখন এমন পর্যায়ে পৌঁছবে যে প্রতি মুহূর্তে পৃথিবীর কোটি কোটি লোক টেলিফোনে, ফ্যাক্সের মাধ্যমে কিংবা কমপিউটার হতে কমপিউটারে যোগাযোগ করতে পারবে।

গড়ে উঠবে 'অনুভবে বাস্তবতা' বা 'ভার্চুয়াল রিয়েলিটি'র জগত (এ সম্পর্কে জানুয়ারী '৯৩ সংখ্যা **কমপিউটার জগৎ**-এ লেখা হয়েছে) সাইবারস্পেস গড়ে তোলার যে পরিকল্পনা রয়েছে সে সম্পর্কে জানা যায়, ডাটা হাইওয়ে আটলান্টিক পার হয়ে আইসল্যাণ্ড ও পশ্চিম ইউরোপ ছুঁয়ে জাপান, দক্ষিণ কোরিয়া, ইন্দোনেশিয়া, অস্ট্রেলিয়া হয়ে নিউজিল্যাণ্ড এ যেয়ে থামবে।

সাইবারস্পেস সম্পর্কে বিখ্যাত লেখক উইলিয়াম গিবসন বলেন, 'এ প্রক্রিয়ায় কমপিউটার এমনভাবে ডাটার উপস্থাপন ঘটায় যে মনে হয় কোন ব্যক্তি নিজে উপস্থিত হয়ে কোন কিছু উপস্থাপন করছে।' 'সাইবারপাঙ্ক' নামে যে সংস্কৃতি বা সাংস্কৃতিক বিশ্ব গড়ে তোলার চেষ্টা করা হচ্ছে 'সাইবারস্পেস' সেখানে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করবে।

পৃথিবীর ১৭৫ মিলিয়ন মোডেম সমৃদ্ধ কমপিউটার ব্যবহারকারী এক্ষনে জানতে পেরেছে 'সাইবারস্পেস' নামে নতুন এক মাধ্যম তারা লাভ করছে যার মাধ্যমে একে অপরের সাথে যোগাযোগ হবে আরো সহজ ও প্রাণবন্ত।

যুক্তরাষ্ট্রে 'সাইবারপাঙ্ক' আন্দোলন ইতিমধ্যে শুরু হয়েছে। যেসব ধারণাকে পুঁজি করে এই আন্দোলন গতি লাভ করছে সেগুলো হলো—

- সাইবারপাঙ্করা মনে করে তথ্য প্রবাহ হতে হবে বাঁধাহীন এবং মুক্ত। তাদের মতে যুগটা যেহেতু 'তথ্য প্রযুক্তির যুগ' তাই তথ্যকে কারো কুক্ষীগত রাখা চলবে না। কপিরাইট থাকা চলবে না। তাদের মতে, এটি করা হলে, তথ্য অবাধ গতি পেলে তবে সঠিক তথ্যটি উপযুক্ত ব্যক্তির ব্যবহারের দ্বারা সবাই হবে উপকৃত এবং একমাত্র সাইবারপাঙ্করাই পারে তথ্যের যথাযথ ব্যবহার ঘটাতে।
- সাইবারপাঙ্করা মনে করে পৃথিবীকে ভালভাবে পরিচালনা করতে একমাত্র তারাই পারে। এখন তাদের প্রয়োজন পৃথিবী নিয়ন্ত্রণের চাবিকাঠিটি লাভ করা। এ বিশ্বাস থেকে তারা বলে থাকে, সর্বদা ক্ষমতা লাভের চেষ্টা করতে হবে।
- তাদের মতে বিকেন্দ্রিকরণকে উৎসাহিত করতে হবে। তাদের বক্তব্য হলো পৃথিবী শত শত জাতি ও সংস্কৃতিতে বিভক্ত। এদের নিজস্ব ভাষা আছে, আছে নিজস্ব জীবনদর্শন। এর উপর হস্তক্ষেপ না করে বরং এ ধরনের বিভক্তিকে উৎসাহিত করতে হবে।
- তাদের মতে, এমন এক সময় আসবে যখন এক সেকেণ্ডকে এক হাজার মিলিয়নের একভাগে ভাগ করা সম্ভব হবে। ঐ সময়ে পৃথিবী যে নতুন রূপে রূপায়িত হবে সে পৃথিবীতে টিকে থাকতে হলে সাইবারপাঙ্ক সংস্কৃতিকে গ্রহণ করার বিকল্প নাই।

সাইবারপাঙ্ক আন্দোলনকারীরা মনে করে টাইম মেশিন একদিন আবিষ্কার করা সম্ভব হবে এবং পৃথিবীর ভবিষ্যত অবয়ব কি হবে তা তারাই নির্ধারণ করবে এবং

২৬ পৃষ্ঠায় দেখুন

কমপিউটারের ব্যবহার কৃষির সাথে সম্পৃক্ত করতে হবে

মীর্জা সৈয়দ বাশরাভী

মীর্জা সৈয়দ বাশরাভী বাংলা ভাষা আন্দোলনের বছর ১৯৫২ সালে ঢাকার মগবাজারে জন্মগ্রহণ করেন। সেন্ট গ্রেগরী হতে স্কুল জীবন এবং নটরডেম কলেজ থেকে উচ্চ মাধ্যমিক শেষ করে ১৯৭০ সালে তিনি যুক্তরাষ্ট্র গমন করেন উচ্চ শিক্ষার্থে তড়িৎ কৌশলে বিএসসি ও এমএস করার পর তিনি প্রকৌশল বিদ্যার শিল্প শাখায় ও উচ্চতর ডিগ্রী নেন। শিক্ষা জীবন শেষে কয়েক ধরনের চাকরী করলেও চূড়ান্তভাবে ১৯৮৫ সালে পৃথিবীর অন্যতম প্রধান কমপিউটার ব্যবসায়ী প্রতিষ্ঠান এএসটিতে যোগ দেন। বর্তমানে তিনি এএসটি মিডেল ইস্ট লিমিটেডের মহাব্যবস্থাপক। তার অফিস দুবাইতে হলেও তার নিয়ন্ত্রণে রয়েছে দুবাই হতে বাংলাদেশ হয়ে মরক্কো পর্যন্ত বিস্তৃত এএসটির বাজার। বাংলাদেশের কৃতি সন্তানদের একজন মীর্জা সৈয়দ বাশরাভী সম্প্রতি বাংলাদেশে এলে **কমপিউটার জগৎ** পত্রিকা হতে তার এক সাক্ষাৎকার নেয়া হয়।

কোন নির্দিষ্ট প্রশ্ন না রেখে অত্যন্ত ঘরোয়া পরিবেশে কফি খেতে খেতে বাংলাদেশী ছেলে মীর্জার নিকট হতে তার পছন্দ-অপছন্দ, দেশাত্মবোধ, পরিবার ও চাকরীর খবর, কোম্পানীর কার্যক্রম এবং ভবিষ্যত পরিকল্পনা, এদেশের বেকার যুবকদের সম্পর্কে তার ভাবনা এবং আনন্দ-বেদনা ও ইচ্ছা-অনিচ্ছার খবরগুলো জেনে নেয়া হয়েছে।

হাসি-খুশী চেহারার প্রাণোচ্ছল মীর্জা বাংলাদেশে আসতে পেরে ভাললাগার কথা বলেছেন— তবে এদেশের বেকার তরুণদের জন্যে তার নিজস্ব কোন পরিকল্পনা নেই তাও জানিয়েছেন। তবে হ্যাঁ কেউ যদি সত্যিকার অর্থে ট্রেনিং ইন্সটিটিউট খোলে তবে সুবিধাজনক দামে কমপিউটার সরবরাহের প্রতিশ্রুতি তিনি দিয়েছেন। তিনি মনে করেন বাংলাদেশে এখন যেভাবে ব্যাঙের ছাতার মত ট্রেনিং ইন্সটিটিউট হচ্ছে এবং ওগুলোর বেশীর ভাগে যা শিক্ষা দেয়া হচ্ছে তা যথেষ্ট নয় এবং কার্যকরও নয়। তিনি কমপিউটার বিশ্বের দ্রুত অগ্রগতির কথা উল্লেখ করে বলেছেন, কমপিউটার শিক্ষা হতে হবে আরো যুগোপযোগী। তিনি বলেন, যেহেতু বাংলাদেশ কৃষিপ্রধান দেশ তাই কমপিউটারের ব্যবহার এদেশের কৃষির সাথে সম্পৃক্ত করতে হবে।

বাংলাদেশের কৃতি সন্তান বাশরাভী

এক ছেলে ও তিন মেয়ের জনক মীর্জা মনে করেন সত্যিকারের দেশপ্রেম এবং আন্তরিক ইচ্ছার প্রতিফলন ঘটছে না বলেই বাংলাদেশীরা পিছিয়ে আছে। তিনি এ প্রসঙ্গে ভারতের সাফল্যের উল্লেখ করে বলেন, হার্ডওয়্যার নয় ভারতের মত দক্ষ কমপিউটার প্রোগ্রামার বানাতে হবে এবং বাংলাদেশীদের পক্ষে তা সম্ভব।

আলোচনাক্রমে জানা যায় এএসটি মূলতঃ একটি গবেষণামূলক কোম্পানী। এ কোম্পানী জনপ্রিয় অন্য কোম্পানী কম্প্যাক কিংবা ডেলের বহু আগে এক মডেল থেকে শক্তিশালী অন্য মডেলের কমপিউটার নির্মাণ করে। সৌদী আরবে কোম্পানীর বড়সড় বাজার থাকলেও বৃহত্তম বাজারটি হলো চীনে।

কমপিউটার বিষয়ক পত্রিকা যা বাংলা ভাষায় লেখা, তার আবার কম্পোজও ছাপার মান এত উন্নত হতে পারে এটি **কমপিউটার জগৎ** পত্রিকা না দেখলে বিশ্বাস করা কষ্টকর হত এমনটা জানিয়ে মীর্জা বলেন, তিনি অত্যন্ত আনন্দিত কারণ মধ্যপ্রাচ্যে কমপিউটারের বিশাল বাজার থাকার পরেও পুরোপুরি-আরবী ভাষায় কমপিউটার বিষয়ক এত উন্নতমানের পত্রিকা বের হয়না। তিনি জানিয়েছেন কোন সুযোগ হলেই তিনি বাংলাদেশে আসেন কারণ এখানে আসতে পারলে তার ভাল লাগে।

আলোচনার এক পর্যায়ে অনেকটা স্বগতঃস্বরেই মীর্জা বললেন, সত্যিকার অর্থে বাংলাদেশী ভাইদের জন্যে কিছু করার দায়িত্ব আমারও রয়েছে এটি আজ আমি উপলব্ধি করছি।

আমরা আশা করব মীর্জার যে উপলব্ধি তা অন্যদের মাঝেও ঘটুক এবং নিজ যোগ্যতায় বাংলাদেশী যারা বিশ্বের বিভিন্ন প্রান্তে সুবিধাজনক পর্য্যায়ে রয়েছেন তারা বাংলাদেশীদের জন্যে সাধ্যমত করুন। বাংলাদেশে বিনিয়োগ করুন। দেশ ও জাতির সেবা করুন। ♣

'কৃত্রিম প্রাণ' এবং

২৩ পৃষ্ঠার পর

এটি সাধারণ কি বোবা তা কোন সমস্যা নয়।

প্রশ্ন ঃ তার মানে আপনাকে প্রোগ্রামের জটিলতায় যেতে হয় না, কমপিউটার নিজেই অবস্থাটি তৈরী করে।

উত্তর ঃ ঠিক তাই। প্রপঞ্চবিজ্ঞানের (Phenomonology) জটিল ক্রমবিকাশের ধারা জানবার জন্যে আপনার জটিল যান্ত্রিক গঠনের কিছুর জানার প্রয়োজন নেই।

প্রশ্ন ঃ মনে হচ্ছে আপনি বিশ্বব্রহ্মাণ্ডের স্থির ও স্বাভাবিক ধারণাগুলোকে আক্রমণ করতে চাচ্ছেন ?

উত্তর ঃ আক্রমণ নয়, কিন্তু আমি বলতে চাচ্ছি জানার বাইরে আরো অনেক কিছু আছে। প্রকৃতির অধিকাংশই নন-লিনিয়ার। কমপিউটার আমাদের জ্ঞানের অজানা রাজ্যে বিচরণ করবার সুযোগ এনে দিয়েছে।

প্রশ্ন ঃ মানুষ কি এমনটা ভাবে যে আপনি সত্যিকারের বিজ্ঞান চর্চা করছেন না।

উত্তর ঃ এমন অনেকে আছেন যারা আমার সম্পর্কে অমন ধারণা পোষণ করেন। তাদের মতে আমি যা করছি তা হয় ভিডিও গেইম নতুবা কমপিউটার গেম মাত্র। (তারপর হেসে বললেন) তবে আমি জানি আমি যা করছি, ঠিক করছি।

প্রশ্ন ঃ এর বাস্তব প্রয়োগ সম্পর্কে বলুন।

উত্তর ঃ আচরণকে পর্যবেক্ষণ করার সময় খেয়াল রাখতে হবে আচরণের প্রকাশ ঘটে যেন নেটওয়ার্কের মত নীচ হতে উপরে, উপর হতে নীচে নয়। মানুষ অনেক সময় এমন সব আচরণের পরিচয় লাভ করে যা সে আশাও করেনি। প্যারালাল কমপিউটিংয়ের এতিহ্যগত ও সাধারণ ব্যবহারটি হলো পার্শ্ব প্রতিক্রিয়াগুলো পরিহারে সচেষ্ট থাকা। কিন্তু আমি মনে করি প্যারালাল কমপিউটিং থেকে সত্যিকারের সুবিধাগুলো নেয়া সম্ভব এর পার্শ্ব প্রতিক্রিয়াগুলো হতে। এবং এটি শুধুমাত্র বিজ্ঞান নয়। আমাদের সাথে ব্যবস্থাপনার লোক আছে যারা আচরণের কাঠামো তৈরীতে উৎসাহী। দেখা গেছে উপর হতে কোন কিছু চাপিয়ে দেয়ার চেয়ে নীচ হতে উপরে প্রকাশে সুযোগ দেয়া অনেকবেশী উপযোগী এবং নমনীয়। আমাদের সাথে অনেক অর্থনীতিবিদ রয়েছে যারা অর্থনীতির ক্ষেত্রেও এই নীচ হতে উপর (Bottom-up Line) তত্ত্ব বোঝার চেষ্টা করছেন। প্রকৌশল বিদ্যায় আমরা এমন প্রযুক্তি ব্যবহারে ব্রতী হবো যা আমাদের চাওয়ার পৃথিবী গড়তে ভূমিকা রাখবে।এবং আমার মনে হয় পুরো প্রক্রিয়ায় অনেক প্রতিকূল প্রভাব থাকবে। কমপিউটার ভাইরাস এক্ষেত্রে সিন্ধুতে বিন্দুমাত্র। এমন একটা সময়ের কথা ভাবুন যখন প্রযুক্তি এমন পর্যায়ে পৌছবে যে একজন হাইস্কুলের ছাত্রের নিকটও সেলফ-রিপ্রডিউসিং রোবট সহজলভ্য হবে।

প্রশ্ন ঃ এমনটা কি আসলেই ঘটবে ?

উত্তর ঃ হ্যাঁ ঘটবে। হতে পারে এমনটা ঘটতে শত কিংবা হাজার বছর লাগবে।কিন্তু জিওলজিক টাইম স্কেলে এটি তেমন কোন সময়ই নয়। ♣

সাইবারপাঙ্ক

২৫ পৃষ্ঠার পর

বাকীরা সে পৃথিবীতে বাস করবে। সাইবারপাঙ্কদের নিকট ইতিহাস হলো মজার বস্তু। তারা ইতিহাসকে তথ্যভাণ্ডারের বেশী কিছু ভাবতে চায় না। যে তথ্য ভাণ্ডারকে ডিস্কে আবদ্ধ রাখা যায় এবং তাদের মতে অনেক তথ্যই অকেজো, হৈ হল্লাপূর্ণ যা ক্ষণিকের জন্যে আনন্দ দেয় মাত্র।

সাইবারপাঙ্করা ভাবে ভবিষ্যত নিয়ে, যে ভবিষ্যতে থাকবে শুধু উচ্চপ্রযুক্তি, যা হবে তাদের জন্যে। তারা প্রযুক্তির ব্যবহার ঘটিয়ে শিল্প এবং বিজ্ঞানের মাঝে সেতুবন্ধন রচনা করতে চায়। তারা বিশ্বাস করে, প্রযুক্তিকে তারা যদি নিয়ন্ত্রণে ব্যর্থ হয় তবে প্রযুক্তিই তাদের কে নিয়ন্ত্রণ করবে।

'সাইবারপাঙ্ক' নামে কোন উপসংস্কৃতি শেষ পর্যন্ত গড়ে উঠবে কিনা (?) বা গড়ে উঠলেও টিকে থাকতে পারবে কিনা তা এখনই চূড়ান্ত করে বলা যায় না। যেমন বলা যায় না আদতে 'সাইবারপাঙ্ক'রা পৃথিবীকে কতটুকু নিয়ন্ত্রণে সক্ষম হবে। তবে একটি বিষয় অত্যন্ত পরিস্কার কমপিউটার ও উচ্চ প্রযুক্তি আগামী দিনের বিশ্বকে নিয়ন্ত্রণ করবে। যে জাতি বা দেশ কমপিউটার ও উচ্চ প্রযুক্তির ব্যবহারে যতবেশী দক্ষ হবে সে জাতির উন্নতি ততবেশী ঘটবে। পৃথিবীর নেতৃত্ব ও তারা দিবে।

কমপিউটার ও উচ্চ প্রযুক্তির আগামী বিশ্বে আমাদের, বাংলাদেশীদের অবস্থান কি হবে তা নির্ধারণ করতে হবে এখনই। সে দায়িত্ব এদেশের সরকার প্রশাসন ও এ প্রজন্মের তরুণদের। ♣