বীয়িং ডিজিটাল ৩

পূর্বভাষঃ তথ্য আর বিনোদনের বর্তমান ধরনগুলো কি, এর ভালো – মন্দ ও নিয়ন্ত্রণ প্রসঙ্গে বলেছেন নিকোলাস নেগ্রোপন্টে, যিনি এমআইটি মিডিয়া ল্যাবরেটরীর পরিচালক। সম্প্রতি প্রকাশিত তার প্রথম কিন্তু আলোড়ন সৃষ্টিকারী বই 'বীয়িং ডিজিটাল'-এ তিনি আগামীর বিশ্বে তথ্য আর বিনোদনের প্রবাহ পথ নিয়ন্ত্রণ করে জনসাধারণকে সেবা প্রদানের লক্ষ্যে সমন্বয় সাধনের ধরণ কি হতে পারে তার উপর আলোকপাত করেছেন। ডিজিটাল বিশ্বে টিভি বিট, রেডিও বিট ইত্যাদির যে অভিনব খেলা শুরু হবে তার মতে তাতে বদলে যাবে পুরো বিশ্বটি। তখন বিট প্রেরক যন্ত্র ছেড়ে আসার পর কোন নির্দিষ্ট মাধ্যমে আবদ্ধ থাকবে না। বিট হবে মানুষের বুদ্ধির দাস। কমপিউটার হবে তখন বুদ্ধি প্রয়োগের হাতিয়ার। তথ্য নিয়ন্ত্রণে বিট পুলিশ নতুন আঙ্গিকে কাজ করবে। শিল্পযুগের ক্রস ওনারশীপের ধারনায় পরিবর্তন আসবে। 'একচেটিয়া' শব্দটির প্রয়োগ হ্রাস পাবে। কপিরাইট আইনের সেকেলে ধরণটিও আর থাকবে না। কি হবে তখন তারই চমৎকার উপস্থাপন নিয়ে এবার প্রকাশিত হচ্ছে লেখার তৃতীয় কিস্তি। লিখেছেন গোলাম নবী জুয়েল।

ডিজিটাল বিশ্বে কপি করা শুধু সহজই নয়, কপির কাজটি করা যায় অনেক দক্ষতার সঙ্গে। তখন হয়ত আমরা নতুন ধরনের ঠগবাজি দেখবো, কিংবা আদৌ সেটি কোনো জোচ্চুরি নয়। আমি যখন ইন্টারনেটে কোনো কিছু পড়ি এবং নিউজপেপার ক্লিপিং এর মতো কিছু একটার কপি কাউকে পাঠাতে চাই কিংবা কয়েকজনকে পাঠাই আপাতদৃষ্টিতে সেটি ক্ষতিকর কিছু নয়। কিন্তু আমি এক ডজনেরও কম কী স্ট্রোক করে কোনো তথ্য বা ঐ নিউজ ক্লিপিংটি বিশ্বের হাজার হাজার লোকের নিকট পাঠাতে পারি। এটি সম্ভব ইন্টারনেটে। এটি পাঠানো হবে বিট আকারে। তাই ক্লিপিং বিটস্ ক্লিপিং এটমস-এর চেয়ে ভিন্ন কিছু। এবং শক্তিশালী কিছু।

বর্তমানের ইন্টারনেটে তথ্য পাঠানোর ব্যয়ের অসঙ্গত হিসেবে উল্লেখিত কাজটি করতে 'শূন্য' পেনি খরচ হবে। ইন্টারনেটে কিসের জন্য কে কত খরচ করছে সেটি আরো নিকটই পরিষ্কার নয়। তবে বেশীরভাগ ব্যবহারকারীর নিকট এটি বিনে মূল্যের প্রাপ্তি মনে হয়। যদি ভবিষ্যতে এ ব্যবস্থায় পরিবর্তন আসে এবং ইন্টারনেট ব্যবহারে ব্যয়ের কোনো যৌক্তিক অর্থনৈতিক কাঠামো দাড় করানো হয়, তবুও লক্ষ লক্ষ লোকের নিকট লক্ষ লক্ষ বিটস্ বিতরনে দুই পেনির বেশী খরচ হবে না। অন্তত এই কথা নিশ্চিত বলা যায়, ডাকে কিংবা কুরিয়ারে এটমস স্থানান্তরে ব্যয়ের অনুরূপ এটি কখনো হবে না।

এদিকে একটা সময়ে কমপিউটার প্রোগ্রাম, এখন যেমন মানুষ বই কিংবা অন্য কিছুর সারাংশ তৈরী করে তেমনি করবে বা এই জাতীয় কাজগুলো করবে। কপিরাইট আইনে বলা হয়েছে, কেউ যখন কোনো তথ্যের সারাংশ তৈরী করে তখন সারাংশটি তার বুদ্ধিবৃত্তিক সম্পদে পরিনত হয়। আমার তো মনে হয় আইন প্রণেতারা আইন প্রণয়নের সময় ভাবতেও পারেনি বুদ্ধিবৃত্তিক জগতে যন্ত্রের এমন ভূমিকা হবে।

কি ঘটে আমরা যখন বিটের স্থানান্তর ঘটাই? প্রকৃত অর্থে এর কোনো আকার থাকেনা। আকারবিহীন তথ্যগুলোকে আমরা কি হিসেবে গণ্য করবো? খবর? রিপোর্ট? উপন্যাস? নাকি অন্য কিছু? বিট তো বিট। আর বিট যখন বিটই তখন একদম নতুন এক প্রশ্নের মুখোমুখি হতে হয় জোচ্চুরি প্রসঙ্গে যার প্রয়োগে ঠগবাজির সঙ্গে কোনো মিল নেই।

তথ্যের সংমিশ্রণ

১৯৯২ সালে টাইম ওয়ার্নার ম্যাডোনার সঙ্গে ৬ কোটি ডলারের এক 'মাল্টিমিডিয়া' চুক্তি সম্পাদন করে। মাত্র এক বছরে কোম্পানী আয় করেছিল ১২০ কোটি মার্কিন ডলার। ঐ সময়ে আমি অবাক হয়ে দেখতাম পত্র-পত্রিকায় মাল্টিমিডিয়া শব্দটি ব্যবহার করা হতো সম্পর্কবিহীন ট্রেডিশনাল প্রিন্ট, রেকর্ড এবং চলচ্চিত্রের যৌথ সংগ্রহতে। তখন থেকে প্রায় প্রতিদিনই ওয়াল স্ট্রিট জার্নালে ইন্টার‍্যাকটিভ থেকে ডিজিটাল থেকে ব্রোডব্যান্ড বোঝাতে মাল্টিমিডিয়া শব্দটি বিশেষণ রূপে ব্যবহার করা হচ্ছে। ভাবটা এমন যে আপনি যদি তথ্য কিংবা বিনোদন প্রদানকারী হন এবং আপনার যদি মালটিমিডিয়া ব্যবসায় প্রবেশের পরিকল্পনা না থাকে তবে আপনি ব্যবসা থেকে ছিটকে পড়বেন। সব মিলিয়ে এটা কি? এটি নতুন এবং পুরাতন উভয় ধরণের বিষয়কে দেখার নতুন দৃষ্টিভঙ্গি। এটি নিঃসন্দেহে একটি বৈপ্লবিক পরিবর্তন। এতে ব্যয় কম, শক্তি বেশী এবং এই পদ্ধতি কমপিউটারের উপস্থিতি বাড়ায়।

প্রযুক্তির এই উত্তরণ মিডিয়া কোম্পানীগুলোকে নতুন ও পুরনো বিট যত বেশি সম্ভব বিক্রি করতে উজ্জীবিত করে। এর মানে শুধু এই নয় যে এটি মিউজিক ও ফিল্ম লাইব্রেরীগুলোকে পুনঃ ব্যবহার করছে পাশাপাশি যত বেশি চ্যানেলে যত বেশি সম্ভব ডাটা মিশ্রিত অডিও এবং ভিডিও-র প্রসার ঘটাচ্ছে। কোম্পানীগুলো স্বল্পমূল্যে কিন্তু বড় অঙ্কের লাভের জন্য তাদের বিটগুলো পুর্ণ ব্যবহারে দৃঢ় প্রতিজ্ঞ। অতীতে আমরা এমনটি লক্ষ্য করেছি।

নতুন নতুন মাধ্যম সৃষ্টির সঙ্গে পুর্নব্যবহার বিষয়টিও সৃষ্টি হয়ে থাকে। চলচ্চিত্র নাটকের কাহিনী ব্যবহার করে, রেডিও অনুষ্ঠান পুনঃ প্রচার করে এবং টিভি চলচ্চিত্র দেখায়। এ অবস্থায় হলিউড তাদের ভিডিও আর্কাইভকে পুর্নব্যবহার বা মিউজিক ও টেক্সটের সঙ্গে যুক্ত করার যে পরিকল্পনা গ্রহণ করেছে তা স্বাভাবিক। তবে মালটিমিডিয়া এখনও শিশু পর্যায়ে রয়েছে।

এখনো সময় হয়নি

তথ্য ও বিনোদন সেবায় নতুন এই মাধ্যমটির সফলতা ও ব্যর্থতা মূল্যায়নের সময় এখনো আসেনি। সেটি করার জন্য এর বয়স আরো বাড়তে হবে। এ পর্যায়ে কেউ যদি বলে মালটিমিডিয়া পণ্য নতুন জীবন সমৃদ্ধ নবজাতক তবে সেটি ভুল কিছু হবে না। তবে আশার কথা আমরা দ্রুত শিখছি।

ইতিহাসের শিক্ষা হলো যে কোন মাধ্যমের পূর্ণ বিকাশে যথেষ্ট সময় লাগে। মুভি ক্যামেরার মুভ করার বিষয়টি মানুষের ভাবনায় আসতে অনেক দিন সময় লেগেছিল বিপরীতে এর সামনে একজন অভিনেতা অভিনেত্রীর মুভ করার ঘটনাটি ঘটতে কিন্তু তেমন সময় লাগেনি। তারপর এতে শব্দের সংযোজন ঘটাতে পার হয়েছে বত্রিশ বছর। এর আগে বা পরে ডজন ডজন নতুন নতুন আইডিয়ার সংযোজন ঘটেছে চলচ্চিত্র এবং ভিডিওতে। একই ঘটনা ঘটবে মালটিমিডিয়ার বেলায়।

যতদিন পর্যন্ত না আমরা অভিনব ধারার মনমাতানো মালটিমিডিয়া পাচ্ছি ততদিন পর্যন্ত আর্কাইভসের বিটস দেখতে হবে।

মালটিমিডিয়াতে সিডি রম (এটম আকার) আকারে শিশুদের জন্য যে মেলা বসেছে তা শিশুদের নিকট জনপ্রিয়তা অর্জন করেছে কারণ শিশুরা একই কাহিনী বার বার দেখে বা শুনে ক্লান্ত হয় না। বলতে দ্বিধা নেই লেসার ডিস্ক প্লেয়ার প্রথম ব্যবহারকারীদের মধ্যে আমি একজন। ১৯৭৮ সালে আমার বাড়িতে যখন লেসার ডিস্ক প্লেয়ার ব্যবহৃত হতো তখন মুভি লেসার ডিস্কে মাত্র একটি চলচ্চিত্র পাওয়া যেত। সেকেন্ডে ৩০ ফ্রেম যেতে পারে মাত্র অমন প্রযুক্তিতে তৈরী ঐ একটি চলচ্চিত্র আমার ৮ বছরের ছেলেটি কয়েকশত বার দেখেও ক্লান্ত হয়নি। এরপর প্রযুক্তি যখন উন্নত হলো তার দেখার আগ্রহ কমল না বরং বাড়ল।

মাল্টিমিডিয়ার জন্ম

১৯৭৬ সালের ৩ জুলাই রাতের শেষভাগে ইসরাইলী কম্যান্ডোরা ঝাঁপিয়ে পড়ল হাইজ্যাকারদের উপর। মুক্ত হলো তাদের উড়োজাহাজ। ১০৩ জনের মধ্যে মাত্র তিন জন জিম্মি এবং উদ্ধারকাজে নিয়োজিত একজন কম্যান্ডো মারা গেল। অন্যদিকে হাইজ্যাকারদের সাতজনের সাতজনই মারা পড়ল সেসঙ্গে উগান্ডার ৪০ জন সেনা। ঘটনাটি ঘটেছিল উগান্ডার এয়ারপোর্টে। ঐ দেশের সরকারের সমর্থনে হাইজ্যাকাররা ইসরাইলী বিমানটি ছিনতাই করে উগান্ডায় অবতরণ করেছিল। ইসরাইলী কম্যান্ডোদের এই সাফল্যে বিস্মিত হলো যুক্তরাষ্ট্রের প্রতিরক্ষা মন্ত্রণালয়ের এডভান্সড রিসার্চ প্রজেক্টস এজেন্সী। তারা আমেরিকান কম্যান্ডোর ট্রেনিং দেয়ার লক্ষ্যে ইসরাইলীদের সাফল্যের মূলে যে ট্রেনিং তার ইলেকট্রনিক রূপ খুঁজে বের করার জন্য নির্দেশ দিল।

ইসরাইলীদের সাফল্যের মূলে যে বিষয়টি কাজ করেছে তা হলো উগান্ডার সঙ্গে ইসরাইলের যখন বন্ধুত্বপূর্ণ সম্পর্ক তখন ঐ এয়ারপোর্টটির যাবতীয় কাজ ইসরাইলী প্রকৌশলীরাই করেছিল। তাই কম্যান্ডো হামলা চালানোর পূর্বে ইসরাইল মরুভূমিতে ঐ এয়ারপোর্টের অনুরূপ একটি ডামি তৈরী করে অনুশীলন করে নিয়েছিল ফলে মূল আক্রমণ হয়েছিল নিখুত।

কিন্তু সবসময় এটি করা সম্ভব হতে পারে না। বাস্তবে ডামি তৈরী করার সুযোগও সবসময় আশা করা যায় না। তাই বিকল্প প্রয়োজন। যেখানে এটম নয় কাজ হবে বিটে।

এই বিকল্প খুঁজতে গিয়ে আমি এবং আমার সহকর্মীরা মিলে সহজ এক সমাধান বের করলাম। একাজে ব্যবহার করা হলো ভিডিও ডিস্ককে। (তারই বাস্তবরূপ হলো ভিডিও গেম)। ১৯৭৮ সালে এটিই সবার নিকট ম্যাজিকের মত লাগল। এরপর এতে যখন কথা আর শব্দ জুড়ে দেয়া হলো। ব্যবহারকারী এর সাথে আরো বেশী একাত্ম হলো। জন্ম নিল নতুন এক মাধ্যম–মালটিমিডিয়া।

৯০ দশকের কড়চা

বর্তমানে মালটিমিডিয়া মূলতঃ ভোক্তা পণ্য। সিডি রম টাইটেলে পাওয়া যায়। ৫-১০ বছর বয়সীদের নিকট খুবই জনপ্রিয় মাল্টিমিডিয়ার সিডিরম টাইটেল বড়দেরও কম প্রিয় নয়।

(চলবে)