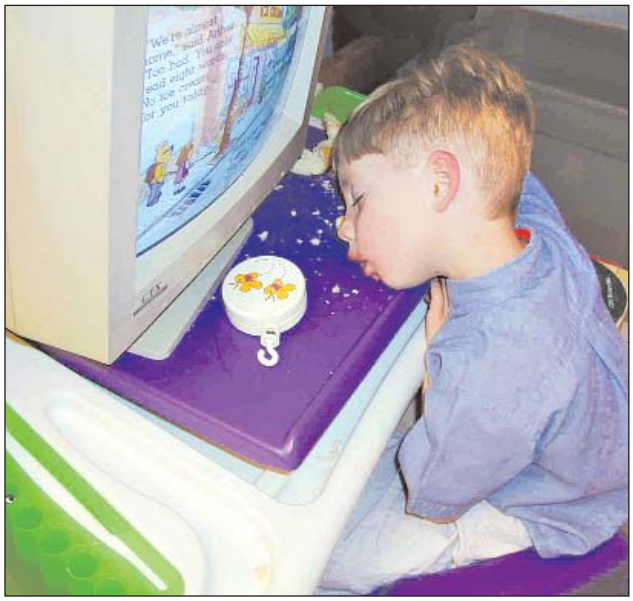
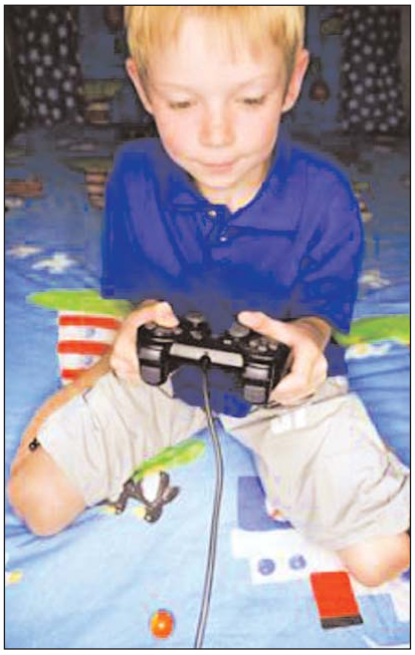
কম্পিউটার গেম ভালো না খারাপ



শারমিন আফরোজ

বেশি দিন আগের কথা নয়, যখন কম্পিউটার অনেকের জন্যই ছিল স্ট্যাটাস রক্ষার উপকরণ। কিন্তু আমরা সেই গণ্ডি পেরিয়ে এসেছি। এখন এমন যুগে আমাদের অবস্থান যে, কম্পিউটার ছাড়া আমরা এক মুহূর্ত ভাবতে পারি না। অথচ কম্পিউটার উদ্ভাবনের প্রাথমিক সময়ে কেউই ভাবতে পারেনি এই যন্ত্রই এক সময়ে আমাদের দৈনন্দিন জীবনে এতটা অপরিহার্য হয়ে উঠবে। পাশাপাশি কম্পিউটার ক্রমশই আমাদের বিনোদনের চিত্তাকর্ষক মাধ্যমও হয়ে উঠছে। বিনোদনের মাধ্যম হিসাবে কম্পিউটারের ব্যবহারের কথা বলতে গেলে প্রথমেই চলে আসবে কম্পিউটার গেমসের কথা। কম্পিউটার ব্যবহার করেছেন অথচ গেমস খেলেননি এমন মানুষের সংখ্যা হাতেই গোনা যাবে। তবে মজার কথা হলো, বিশ্বজুড়েই এই কম্পিউটার গেমস নিয়ে তর্ক-বিতর্কের শেষ নেই। কারণ আপাত নিরীহ এই কম্পিউটার গেমস শিশু-কিশোরদের অভিভাবকসহ ভাবিয়ে



তুলেছে সমাজবিজ্ঞানী ও মনোবিজ্ঞানীদের। বেশ কিছু গবেষণায় কোমলমতি শিশু-কিশোরদের উপর কম্পিউটার গেমসের বেশ কিছু কুপ্রভাব লক্ষ করা গেছে। তাই বিষয়টা এখন আর অবহেলা করার মতো নয়।

জার্মানিতে সাম্প্রতিক এক গবেষণায় দেখা গেছে, ১২ থেকে ১৯ বছর বয়সীদের মধ্যে ৬৫% ছেলে এবং ৫৮% মেয়ে গেমস খেলার কাজে কম্পিউটার ব্যবহার করে। যাদের মধ্যে ৩৩% ছেলে মারামারি বা যুদ্ধ নিয়ে তৈরি অ্যাকশন গেমস খেলতে সবচেয়ে বেশি পছন্দ করে। অবশ্য এ ধরনের গেম পছন্দের ক্ষেত্রে মেয়েরা ছেলেদের চেয়ে অনেক পেছনে। মেয়েদের মধ্যে ৪৭% লাফ বা দৌড়ানোর মতো কোনও গেমস খেলতে বেশি পছন্দ করে। অথচ এ ধরনের গেমসে ছেলেদের আসক্তি একেবারেই কম। জরিপটা জার্মানিতে চালানো হলেও অন্যান্য দেশে এই ফলাফলে খুব বেশি পার্থক্য নেই। বলতে গেলে সব দেশেই শিশু-কিশোদের মধ্যে অ্যাকশন বা যুদ্ধের গেমসগুলোই বেশি জনপ্রিয়।

অনেক অভিভাবক সন্তান বাইরে গিয়ে বখে যাওয়ার চেয়ে বাসায় বসে গেমস খেলছে দেখে খুশি। সন্তান কী ধরনের গেমস খেলছে সে ব্যাপারে তাদের তেমন একটা মাথা ব্যথা নেই। তারা ভেবে দেখার প্রয়োজনও বোধ করেন না। সন্তানের ঠিক কী ধরনের ক্ষতি করছেন। মনোবিজ্ঞানীরা গবেষণায় দেখেছেন, যেসব শিশু কিশোর অ্যাকশন গেমস বেশি বেশি খেলে তাদের ক্ষেত্রে বেশ কিছু মানসিক সমস্যার উদ্ভব হয়। এসব ছেলেমেয়েরা অন্যদের তুলনায় বেশি হিংস্র ও আক্রমণাত্মক হয়ে থাকে। অ্যাকশন গেমস খেলতে খেলতে তারা একসময় নিজেকে গেমের চরিত্রের মতোই ভাবতে থাকে। এমনকি তার চারপাশের বাস্তব পরিবেশকে ভুলে গিয়ে গেমসের ভার্চুয়াল জগতই তার দৃষ্টিতে ভেসে ওঠে। সব সমস্যার একমাত্র সমাধান মারামারি বা যুদ্ধ বলেই তাদের দৃঢ়মূল বিশ্বাস হয়ে দাঁড়ায়। আর সেভাবেই সব পরিস্থিতি মোকাবিলা করতে চায়। তাই ক্ষুদ্র বিষয় নিয়েও তারা মারামারি করতে পিছ পা হয় না। তাই শিশুদের মধ্যে দিনকে দিন সহিংসতা বাড়ছে, বলে মন্তব্য করেছে আমেরিকান সাইকোলজিক্যাল অ্যাসোসিয়েশন। আর এ কারণেই তারা সন্তান কী ধরনের ভিডিও গেমস বা কম্পিউটার গেমস খেলছে সে বিষয়ে সর্তক দৃষ্টি রাখতে পরামর্শ দিয়েছে আমেরিকান অভিভাবকদের।

আবার এর পাশাপাশি কম্পিউটার গেমসের আরেকটা বাজে দিক এর প্রতি শিশু-কিশোরদের মাত্রাতিরিক্ত আসক্তি। পূর্বোল্লেখিত ওই গবেষণায় দেখা গেছে, ৩৮% শিশুকিশোর প্রতিদিন গেমস খেলে। এরাই মূলত কম্পিউটার গেমে আসক্ত। প্রতিদিন একটানা গেমস খেলার কারণে তাদের দৈহিক ও মানসিক নানান সমস্যা দেখা দেয়। যার মধ্যে অনিদ্রা, মাথা ব্যথা, খাবারে অরুচি, অমনোযোগিতা, চোখে ঝাপসা দেখা ইত্যাদি উল্লেখযোগ্য। বাংলাদেশে এ বিষয় নিয়ে সরকার বা সমাজপতিদের তেমন মাথাব্যথা না থাকলেও চীনে এই বিষয় নিয়ে চিন্তাভাবনা শুরু হয়ে গেছে। সে দেশে সরকার গেম আসক্তদের চিকিৎসার জন্য 'গেম অ্যাডিকশন ক্লিনিক' খুলেছে। আমাদের দেশে এ ধরনের কোন ব্যবস্থা না থাকায় এখন বিষয়টা নিয়ে অভিভাবকদেরই ভাবতে হবে। আর এক্ষেত্রে সন্তানের প্রতি নিবিড় মনোযোগ দেয়া এবং প্রয়োজনে শাসন করা ছাড়া আর কোনও বিকল্প পথ নেই।

টিপস & ট্রিকস

এমএস ওয়ার্ডে ক্যালেন্ডার তৈরি করুন

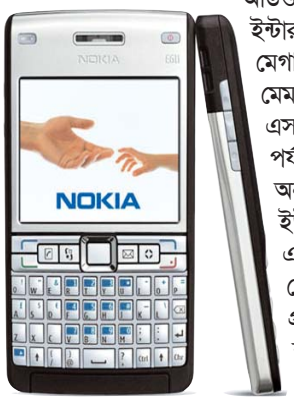
অনেকেই হয়তো জানেন না মাইক্রোসফট ওয়ার্ডে ক্যালেন্ডার তৈরি করা যায়। অবাক হবেন না, শিখে নিন ঝটপট। এজন্য প্রথমেই এমএস ওয়ার্ড চালু করুন। এবার File মেনু থেকে New-তে ক্লিক করুন। এবার Templates উইন্ডোতে ক্লিক করে Other Documents ট্যাবে যান। এখান থেকে Calender Wizard নির্বাচন করে OK করুন। Calender Wizard চালু হবে। এবার এখানে Next ক্লিক করুন। ছবির জন্য আলাদা জায়গা রাখতে চাইলে Yes না হলে No নির্বাচন করুন। এ ছাড়া ক্যালেন্ডার স্টাইল থেকে Portrait না Landscape হবে এবং কোন মাসের ক্যালেন্ডার হবে সেটাও নির্বাচন করুন। এবং সবশেষে Finish ক্লিক করুন। ব্যস তৈরি হয়ে গেল আপনার পছন্দের ক্যালেন্ডার। এবার আপনার পছন্দমতো কোনও ছবি বসিয়ে ইচ্ছা করলেই প্রিন্ট নিতে পারেন।

ফাইলের তালিকা বড় করে নিন

সাম্প্রতিক সময়ে কম্পিউটারে আপনারা যেসব ফাইল খুলে ব্যবহার করেছেন সেসব ফাইলের তালিকা এমএস ওয়ার্ড, এক্সেল ও পাওয়ার পয়েন্টে File মেনুর নিচের দিকে দেখা যায়। সাধারণত চারটি ফাইলের নাম এতে থাকে। চাইলে এ তালিকায় ফাইলের সংখ্যা বাড়াতে বা কমাতে পারেন। এ কাজটি করতে হবে Tools মেনু থেকে। এরপর Options\General\Recently Used File list থেকে ফাইলের সংখ্যা নির্ধারণ করে দিন।

মোবাইল ম্যানিয়া

নোকিয়া ই৬১আই
হ্যান্ডসেটের ধরন : স্মার্টফোন
রিলিজ ডেট : ফেব্রুয়ারি ২০০৭
ফ্রিকোয়েন্সি : ইজিএসএম ৮৫০/৯০০/১৮০০/১৯০০, জিপিআরএস/ইডিজিই/থ্রিজি ২১০০ মেগাহার্জ
অপারেটিং সিস্টেম : এস৬০ প্লাটফর্ম থার্ড এডিশন ৯.১ এ
আকার : ১১৭x৭০x১৩.৯ মিমি
ওজন : ১৫০ গ্রাম
ডিসপ্লে রেজুলেশন : ৩২০x২৪০ পিক্সেল
ক্যামেরা : ২ মেগা পিক্সেল



ভিডিও রেকর্ডিং : আছে
অডিও প্লেব্যাক : এমপিথ্রি, এসিসি
ইন্টারনাল মেমোরি : ৬০ মেগাবাইট
মেমরি কার্ড স্লট : মাইক্রো এসডি মেমরি কার্ড ২ গিগা পর্যন্ত
অন্যান্য : ব্লুটুথ, ইনফ্রারেড, ইউএসবি, ওয়াইফাই, এসএমএস, এমএমএস, ই-মেইল, গেমস ইত্যাদি।
প্রাপ্তিস্থান : বসুন্ধরা সিটি শপিং কমপ্লেক্স, ইস্টার্ন প্লাজা, মোতালিব প্লাজা।

তবে গেমস নিয়ে এতসব নেতিবাচক কথার পরও গেমসের কিছু ভালো দিক আছে সেটাও অস্বীকার করার মতো নয়। অনেক গেমস আছে যেগুলো শিশু-কিশোরদের মানসিক বিকাশে দারুণভাবে সাহায্য করে। তবে সেগুলো কোনোমতেই অ্যাকশন গেমস নয় বলাই বাহুল্য। গেম বিশেষজ্ঞরা বলেন, শিক্ষামূলক বা বুদ্ধিবৃত্তিক গেম খেললে শিশু-কিশোরদের মস্তিষ্কের চর্চা বাড়ে। যেমন বিভিন্ন জায়গা বা পরিবেশ নিয়ে নির্মিত শিক্ষামূলক গেমস। এইসব গেমস এমনভাবে তৈরি করা– যা সমাধান করতে গিয়ে খেলোয়াড়কে কিছু সুনির্দিষ্ট বিষয় জানতে বা একাডেমিক দক্ষতা বৃদ্ধিতে সাহায্য করে। তাছাড়া এসব গেমস খেলতে গিয়ে শিশু-কিশোরদের মধ্যে একটা বুদ্ধিবৃত্তিক আত্মবিশ্বাস তৈরি হয়, যা তার প্রেষণার পর্যায়কে বাড়িয়ে দিতে সহায়তা করে। তাই শিশু-কিশোরদের বুদ্ধিকে তীক্ষ্ণ বা ধারালো করতে এসব গেম খেলা যেতে পারে। অথবা নিদেনপক্ষে অ্যাকশন বা ভুতুড়ে গেমস বাদে কিছু নির্দোষ কম্পিউটার গেমসগুলো খেলার অনুমোদন দেয়া যেতে পারে।

আসলে কোনও বিষয় আশীর্বাদ না অভিশাপ তা নির্ভর করে বিষয়টির ব্যবহারের উপর। এক্ষেত্রে ধারালো ছুরির মতো বহুল ব্যবহৃত বা আলোচিত উদাহরণের কথা উল্লেখ না করে পারছি না। তাই কম্পিউটার প্রযুক্তিকে আমাদের এবং আমাদের আগামী প্রজন্মের জন্য আশীর্বাদ হিসেবে নিতে চাইলে, এই বিষয়টা নিয়ে অভিভাবককেই ভাবতে হবে সবচে বেশি এবং সেটা এখনি। নইলে পারমাণবিক বোমার মতোই আত্মঘাতি হয়ে যাবে বিজ্ঞানের এই পরম বিস্ময়।

টেকনোফ্যাক্ট

কম্পিউটার ব্যবহারকারীরা মাউস নামের ছোট্ট কিন্তু অপরিহার্য যন্ত্রের সঙ্গে প্রথম পরিচিত হন ১৯৬৪ সালে।

এক জরিপে দেখা গেছে, ইন্টারনেট ব্যবহারের কারণে টিভির দর্শক শতকরা ৫২জন কমে গেছে। একই কারণে শতকরা ১২জন তাদের বন্ধুদের সঙ্গে সাক্ষাৎ কমিয়ে দিয়েছে।

আমেরিকার নিউ হ্যাম্পশায়ারের এক বনের আগুন নেভাতে প্রথম কৃত্রিম বৃষ্টিপাত ব্যবহার করা হয়েছিল।

বিগত ২০০০ সালের এক জরিপে দেখা গেছে, আমেরিকার শতকরা ৯৪ জন মানুষ মোবাইল ফোন ব্যবহার করে।

প্রতিমাসে প্রায় ৬ হাজার নতুন কম্পিউটার ভাইরাস তৈরি হচ্ছে এবং ইন্টারনেটের মাধ্যমে তা ছড়িয়ে পড়ছে সারাবিশ্বে।

অ্যাপোলো ও লুনা প্রজেক্টের মাধ্যমে চাঁদ থেকে পৃথিবীতে ৩৮২ কেজি পাথরের নমুনা আনা হয়েছিল।