మాయాప్రపంచం

పధ్నాలుగేళ్ల ఏంజిమ్ బిక్కుబిక్కుమంటున్నాడు... లేదు:

పధ్నాలుగేళ్ల ఏంజిమ్ బిత్రవగిలిపోతోంది. ఎవరో తనకి బెదిరింపు సందేశాలు పంపుతున్నారు. చంపేస్తామని బెదిరిస్తున్నారు. ఎన్ని ప్రయత్నాలు చేసినా అవి ఎక్కడ్నించి వస్తున్నాయో తెలియడం లేదు. వర్చువల్ డిటెక్టివ్ ట్రీం సహాయం కోరాడు ఏంజిమ్.

కానీ అతని భయం తగ్గడం లేదు. ఇటువంటి బెదిరింపుల గురించి తన మిత్రుల ద్వారా విన్నాడు. ఇంటరాక్టివ్ వర్చువల్ ఆటలలో మనుషులు స్వయంగా పాత్రలై ఆడే వీలుంటుంది. వర్చువల్ అంటే మాయలాంటిది. వ్యక్తి తన గదిలో కంప్యూటర్ ముందు కూచుని ఉంటాడు భౌతికంగా. కానీ తెరపై జరిగే సంఘటనల్లో ఓ పాత్రలో పరకాయ ప్రవేశం చేసి తానే ఓ పాత్ర అయిపోయే అవకాశం ఉంటుంది. ఈ వర్చువల్ గేమ్స్ ప్రపంచవ్యాప్తంగా పెద్ద ఎత్తున ప్రజాదరణ పొందడం ప్రారంభించాయి. ఎందుకంటే మనుషుల మనస్సులలో అణగి ఉన్న అనేక ఆవేశాలు, కోరికలు ఈ ఆటల ద్వారా తీరే అవకాశం ఉంది. గతంలో మనుషులు తమ భావావేశాన్ని ప్రదర్శించే ఇతరుల కళాప్రదర్శన చూసి సంతృప్తి పడేవారు. పాత్రలతో తాదాత్మ్యం చెందేవారు. నాటకాలు, సినిమాలు ఆకాలంలో ప్రజలను కలలలోకానికి తీసుకువెళ్ళే సాధనాలు అయ్యాయి. కానీ వర్చువల్ ఆటలు వచ్చాక అన్నీ వెనుకబడ్డాయి. వర్చువల్ ఆటలు పలురకాలు. కానీ అన్నిట్లో ప్రేక్షకులే పాత్రధారులు. నచ్చిన పాత్ర వేస్తూ ఆ పాత్ర జీవితాన్ని తాను జీవించవచ్చు.

ఇక సాహసక్రీడలకు కొదువే లేదు. ఓ భవంతిలో రహస్యంగా నిధి ఉంటుంది. ఆ నిధిని సాధించాలి. ఈ ఆటలో ప్రపంచం నలుమూలలనుంచీ ఉత్సాహంగా ఆడేవారు ఆటలో పాల్గొనేందుకు ఫీజు చెల్లిస్తే చాలు. తనకు నచ్చినపాత్ర అయిపోవచ్చు. నిధి సాధించడం కోసం జట్లుగా ఏర్పడేవాళ్ళు ప్రత్యర్థులతో పోరాడేవారు.

అంటే ఒకరినొకరు చూసుకోనివారు, పరిచయం లేనివారు ఏ ప్రాంతంలో ఉన్నారో తెలియని వారు ప్రాణాలను ఫణంగా పెట్టి ఆటలు ఆడుతున్నారన్నమాట. దీనివల్ల ప్రజల మధ్య సంఘీభావం పెరుగుతోందని సామాజిక శాస్త్రవేత్తలు అభిప్రాయపడుతున్నా ఊహించని దుష్పరిణామాలు కలగసాగాయి. జట్లుగా కట్టినవాళ్ళు మిత్రులవుతున్నారు. కానీ ప్రత్యర్థులు శత్రువులవుతున్నారు. ఆన్‌లైన్ ఓటమిని భరించలేనివారు ప్రత్యర్థులెవరో వెతికి మరీ పట్టుకుని చంపుతున్నారు. శాస్త్రవేత్తలు ఈ రకమైన హింసకు ఆన్‌లైన్ పికె (ప్లేయర్ కిల్లింగ్) అని నామకరణం చేశారు. దీంతో ఆటగాళ్లని రక్షించే వర్చువల్ డిటెక్టివ్‌లు మొదలయ్యారు. ఆటగాళ్ళు డబ్బులిస్తే ప్రత్యర్థిని వెతికి పట్టుకుని చంపే వర్చువల్ గూండాలు పుట్టుకొచ్చారు. ఇదంతా ఏంజిమ్‌కు తెలుసు. అందుకే అతనికి భయం ఎక్కువైంది. ఈ వర్చువల్ గేమ్ నిన్‌చాపై దృష్టిని కేంద్రీకరించలేకపోతున్నాడు.

అతడి మనస్సు గతంలో తాను ఆడిన ఆటల గురించి ఆలోచిస్తోంది. ఎవరినైనా తాను ఓడించాడా? చంపాడా? ఏమీ గుర్తుకురావడం లేదు.

అంతలో అతనికి గుర్తుకువచ్చింది. జూడీ తనని కలుస్తానంది. సమయం చూశాడు. ఇంకా ఐదు నిముషాలుంది. అయితే అతని దృష్టి చెదరడంతో నిన్‌చా అతడిపై దూకి మెడకోసేసింది.

ఆట అయిపోయింది, వెంటనే జూడీ స్పేస్ తెరిచాడు. జూడీ ఒక వర్చువల్ పర్సన్ అంటే మాయ మనిషి. కానీ ఆమె అందం చూసిన తర్వాత ఆమె మాయ అని ఎవరూ నమ్మరు.

పైగా వర్చువల్ సాంకేతిక పరిజ్ఞానం అభివృద్ధి చెందడం వల్ల ఆమె మాయ అయినా నిజంలాగే అనిపిస్తోంది. ఆమెతో సమయం గడిపేందుకు ప్రపంచవ్యాప్తంగా కొన్ని బిలియన్ల కొద్దీ మనుషులు పోటీలు పడడంతో ఆమెను సృష్టించిన కంపెనీ ఒకరకంగా ప్రపంచంపై అధికారం సాధించింది. ఆమెతో పరిచయం కోసం వెయిటింగ్ లిస్ట్ సంవత్సరాలు దాటింది. ఇంకా ఎంతోమంది వర్చువల్ వర్కర్లున్నా జూడీ డిమాండ్ పెరుగుతోందే తప్ప తగ్గడం లేదు. తెరపై జూడీ కనిపించింది.

ఏంజిమ్ సర్వం మరచిపోయాడు.

* * *

“నీ సమయం అయిపోయింది. నన్ను మళ్ళీ బుక్ చేసుకోవాలి” వగలుపోతూ చెప్పింది జూడీ. ఏంజిమ్ గుండె బాధతో నిండిపోయింది.

ప్రతిసారీ ఇంతే. జూడీతో గడిపిన సమయం క్షణాల్లో ఎగిరిపోతుంది. మనసు ఆనందంతో నిండిపోతుంది. తాను తానుకాదు. ఆనందప్రవాహం అని

కస్తూరి మురళీకృష్ణ

సైన్స్‌ఫిక్షన్ కథ-7

ఈ కథ 'వర్చువల్ వరల్డ్' అనే 'మాయాప్రపంచం'. మన సమాజానికి కొత్త గానీ ఇప్పటికే పాశ్చాత్య సమాజంలో అత్యంత ప్రచారం అయి, సమస్యాత్మకంగా పరిణమిస్తున్న సమస్యను ప్రదర్శిస్తుంది. ఈ దేశాల్లో ఈ ఇంటరాక్టివ్ వీడియో ఆటలు ప్రధాన సమస్యగా ఎదుగుతున్నాయి. వ్యాపారసంస్థలు పోటీలు పడి ఒక ఆటను మించి మరో ఆటను సృష్టిస్తున్నాయి. ఈ ఆటలు వర్చువల్ టెక్నాలజీ ఆధారంగా ఎదిగాయి. వర్చువల్ అంటే మాయ. అది ఉన్నట్టే అనిపిస్తుంది కానీ ఉండదన్నమాట. నిజం అనిపిస్తుంది కానీ భ్రమ అన్నమాట. ఉదాహరణకు హైదరాబాద్‌లో కంప్యూటర్ ముందు కూర్చున్న వ్యక్తి వర్చువల్ సైబర్‌స్పేస్ ద్వారా అమెరికాలోని లైబ్రరీలోకి స్వయంగా ప్రవేశించి నచ్చిన పుస్తకాలను ఎంచుకుని అక్కడే కూచుని చదవవచ్చు. ఇదే సాంకేతికమాయ 'వర్చువల్ టెక్నాలజీ'. ఈ టెక్నాలజీ ఆధారంగా మొదటిసారి ఆటలు తయారుచేసింది 1971లో ఆర్పానెట్ (ప్రస్తుతం ఇంటర్నెట్). 1995లో త్రీడీ ఆన్‌లైన్ చాటింగ్ ఆరంభమైంది. 1996లో ప్రేక్షకులు (యూజర్స్) పాత్రలయి ఆడే ఇంటరాక్టివ్ ఆటలు మొదలయ్యాయి. 1997లో ఎలక్ట్రానిక్ ఆర్ట్స్ అనే సంస్థ అల్టిమా ఆన్‌లైన్ అని బహు ఆటగాళ్ళు ఆన్‌లైన్‌లో ఆడే ఆటను తయారుచేసింది. దీనికి పోటీగా సోనీ వారు ఎవర్‌క్రాఫ్ట్, మైక్రోసాఫ్ట్ వారు ఆషెరన్స్ కాల్ అనే ఆటలు తయారుచేశారు. అమెరికా ప్రజలు ఈ ఆటల్లో మునిగితేలేలోగా సిమ్స్ ఆన్‌లైన్ అనే ఆట వచ్చింది. అమెరికన్లు సర్వం మరిచి ఈ ఆటలో పాత్రలై వర్చువల్ జీవితాలు జీవిస్తున్నారు. ఇవి కొరియా ప్రజలను ఎంతగా ఆకర్షిస్తున్నాయంటే వయస్సుతో నిమిత్తం లేకుండా లీనియేజ్ అనే ఆట ఆడుతూ తమ తీరని కోరికలను తీర్చుకుంటున్నారు. ఈ ఆటను రెండు మిలియన్స్ పైగా కొరియన్ ప్రజలు ఆడుతున్నారు. ప్రతి సాయంత్రం లక్షమంది కొరియన్లు పనులు మానేసి ఈ ఆటలో పడి ప్రపంచం మరచిపోతున్నారు.

ఈ ఆటల్లో ఎంతగా తాదాత్మ్యం చెందుతున్నారంటే ఆటలో తనని ఓడించినవారిని జీవితంలో వెతికి పట్టుకుని చంపడం కొరియాలో సర్వసాధారణమైపోయింది. ఆఫ్‌లైన్ పి.కె అన్న పదం కొరియాలో పుట్టింది. ఇక స్పేస్‌మాస్టర్ లిమిటెడ్ అనే సంస్థ క్యాచ్-ఎ అన్న రసాయనం ద్వారా బుడగజీవితాన్ని ఐదు నిముషాలకు పెంచింది. కానెస్టా, నైకెచి అనే సంస్థలు సంయుక్తంగా వర్చువల్ కీబోర్డును తయారుచేశాయి. ఈ కథలో వర్ణించిన జూడీ కూడా ఈ అంశంపై ఆధారపడిందే. 1996లో జపాన్‌కు చెందిన విజువల్ సైన్స్‌లాబ్ (విఎస్ఎల్) వారు క్యోకో డేట్ అనే వర్చువల్ పర్సన్‌ను తయారుచేశారు. ఈ మాయ లేడీ మోహంలో పడి జపనీయులు సర్వం మరిచిపోయారు. ఆమె మాయ అని తెలిసి కూడా ప్రేమలో పడి డేట్ కోసం పోటీలు పడ్డారు. ఈ నిజాల ఆధారంగా భవిష్యత్తులో పిల్లలపై ఉండే ప్రభావం, మారే సామాజిక పరిస్థితులను ఊహించి సృజించిన సైన్స్‌ఫిక్షన్ ఈ కథ మాయాప్రపంచం.

పిస్తుంది. కానీ జూడీ నిర్దయురాలు. ఆమెకి ఎవరితో ఎటువంటి అనుబంధం లేదు. ఎటువంటి మానసిక సాంగత్యం లేదు. మాట్లాడినంత సేపు ప్రేమగా మాట్లాడుతుంది. మాటలైపోగానే మరచిపోతుంది. తరువాత వారితో ఇలాగే మాట్లాడుతుంది.

మళ్లీ తన సమయం వచ్చేవరకూ తాను ఆమెని మరచిపోలేడు. ఆమె కోసం తపిస్తాడు. ఆమెతో గడిపిన మధురానుభూతులను స్మరిస్తూ బ్రతుకుతాడు.

జూడీ మాయ అని తెలిసి కూడా బిలియన్ల కొద్దీ మనుషులు జూడీతో అనుబంధం పెంచుకుంటున్నారు. వాళ్లలో తానూ ఒకడినని ఏంజిమ్‌కు తెలుసు.

కానీ.. జూడీ వెళ్లిపోయింది.ఏంజిమ్ ప్రపంచం శూన్యమైపోయింది.మాయతెరపై అక్షరాలు మిణుకుమిణుకుమంటున్నాయి. జూడీని వ్యక్తిగతంగా కలిసేందుకు అభ్యర్థించారు. మీ సంఖ్య 14167. త్వరలో మీకు సమాచారం అందుతుంది.

ఒక్కసారిగా ఏంజిమ్‌లో ఆశలు చిగురించాయి.

'వర్చువల్'గా జూడీని ఎంత కలిసినా సంతృప్తి కలగకపోవడంతో కంపెనీవారు జూడీనీ పర్సనల్‌గా కలిసే పథకం ఏర్పాటుచేశారు. కొన్ని డబ్బులు కట్టి రిజిష్టర్ చేసుకోవాలి. తమ వంతు వచ్చినప్పుడు ఎక్కడ కలవాలో చెప్తారు. వెళ్లి మాయ జూడీని నిజ జీవితంలో కలవాలి. జూడీని నిజంగా ఎదురుగా చూడవచ్చు. జూడీ తన ఎదురుగా ఉంటుంది. ఆమె కళ్లల్లోకి తాను నిజంగా చూస్తాడు.

ఏంజిమ్‌కు అస్థిమితంగా ఉంది.

జూడీని తలచుకున్నప్పుడల్లా ఇలా ఉంటుంది. ఆమెని తలుచుకోని క్షణంలేదు. ఇంతలో ఏదో సమాచారం వస్తున్న సూచన వినిపించింది.

అప్పుడే జూడీని కలిసే అవకాశం వచ్చిందా? ఆశగా, ఆత్రంగా తెరవైపు చూశాడు. అక్కడ కనబడుతున్న అక్షరాలు చూడగానే భయంతో ఏంజిమ్ రక్తం గడ్డకట్టింది.

"జాగ్రత్త... జూడీనాది...ఆమె వెంటపడ్డావో..." వెంటనే కీ బోర్డును మొబైల్‌లోకి నెట్టేశాడు ఏంజిమ్.

అతని శరీరం వణుకుతోంది.

వర్చువల్ టెక్నాలజీ ఎంతగా అభివృద్ధి చెందిందంటే కీ బోర్డులు ఇప్పుడు మొబైల్‌లో పట్టేంతగా కుంచించుకుపోయాయి. నిజానికి కీబోర్డు కూడా వర్చువల్ కీబోర్డే. మొబైల్‌లో ఉన్న ఇన్‌ఫ్రారెడ్ కాంతి కీబోర్డులాంటి ఆకారాన్ని ప్రదర్శిస్తుంది. ఆ కాంతిలోని వేళ్ల కదలికలవల్ల మనం టైప్ చేయాలనుకున్నది కంప్యూటర్‌కు తెలిసిపోతుంది. పనయిపోగానే ఇన్‌ఫ్రారెడ్ కాంతిని ఆపేస్తే చాలు కీబోర్డు మొబైల్‌లో ఒదిగిపోతుంది. అయితే ఏంజిమ్, ఇప్పుడు సాంకేతిక అభివృద్ధి గురించి ఆలోచించే స్థితిలో లేడు. అతడి మనసంతా బెదిరింపుతో నిండిపోయింది. 'అయితే ఈ బెదిరింపులు ఆటవల్లకాదు, జూడీ వల్లనన్నమాట' అనుకున్నాడు. ఈ బెదిరింపులు ఇంతటితో ఆగుతాయా...లేక ఆఫ్‌లైన్ పికె వరకూ వెళ్తాయా? ఏంజిమ్ తన గది వదలి బయటకు వచ్చాడు. తల్లిదండ్రుల గదిలోకి తొంగిచూశాడు. ఎప్పటిలాగే వాళ్లిద్దరూ ఆన్‌లైన్ ఇంటరాక్టివ్ ఆట 'ప్రేమ కుటుంబం' ఆడుతున్నారు.

ఏంజిమ్ తండ్రి ఓ కుటుంబంలోని ఇరవై ఏళ్ళ కుర్రవాడి పాత్రలో లీనమైపోయాడు. తల్లి ప్రత్యర్థి కుటుంబంలో యువతి పాత్రలో మునిగిపోయింది.

ఇద్దరూ పక్కపక్కనే ఉన్నారు. కానీ కంప్యూటర్‌లో వాళ్ళు వేర్వేరు మనుషులు. వేర్వేరు ప్రపంచాలు. వేర్వేరు జీవితాలు.. వేర్వేరు అనుభవాలు.

వాళ్ళు ఇప్పుడు పలకరని, పలకరించినా వాళ్లకి తన సమస్య అర్థం కాదని ఏంజిమ్‌కు తెలుసు. వర్చువల్ ఇంటరాక్టివ్ ఆటలు ప్రజలను ఆకర్షించినప్పటినుంచీ ప్రభుత్వం ప్రసక్తి లేకుండా పోయింది. వర్చువల్ కంపెనీలు ప్రజల జీవితాలను నిర్దేశిస్తున్నాయి. ఒకప్పుడు తల్లిదండ్రులు పిల్లల భవిష్యత్తు గురించి రాత్రింబవళ్ళు తెగ బెంగపడేవారు. ఇప్పుడు వారికి సంతానం గురించి బెంగలేదు. వారి భవిష్యత్తు గురించి ఆందోళన లేదు. వారి దృష్టి అంతా తామాడే వర్చువల్ గేమ్స్‌లో పాత్రలకి ఏమవుతుందోనన్నదే బెంగ.

తాతయ్య, అమ్మమ్మ గదిలోకి తొంగిచూశాడు. వాళ్లిద్దరూ వర్చువల్ ఇంటరాక్టివ్ ఆట ఆడుతున్నారు. అమ్మమ్మ ప్రేమ విఫలమైనట్టు ఉంది. ఏడుస్తోంది. మరో గదిలో తాతయ్య, నాన్నమ్మలు అదే స్థితిలో ఉన్నారు. ఏంజిమ్‌కు పిచ్చిపట్టినట్టుంది.

ఎవరితోనైనా తన బాధ చెప్పుకోవాలనిపించింది. కానీ ఇక్కడెవరికీ తన బాధ పట్టలేదు. ఎవరి లోకం వాళ్లది. మళ్లీ తన గదిలోకి వచ్చాడు ఏంజిమ్. లాభం లేదు. ఎవరో ఒకరితో తన బాధ చెప్పుకోందే మనశ్శాంతి లేదు. వర్చువల్ కౌన్సిలర్ సైట్‌లోకి వెళ్లాడు. కానీ నచ్చలేదు. జూడీతో మాట్లాడాలని ఉంది. ప్రపంచంలో జూడీ తప్ప తన

బాధను తొలగించేవారు ఎవరూలేరు. కానీ జూడీని కలవడం అంత సులభం కాదు. జూడీకి సమయం దొరికి, తన వంతు వచ్చేవరకూ ఎదురుచూడాలి. ఇతర వర్చువల్ లేడీలతో బాధ చెప్పుకోవాలని ప్రయత్నించాడు.

కానీ జూడీని చూసిన తర్వాత మిగతా అంతా కృత్రిమంగా అనిపిస్తున్నారు.

"జూడీ...జూడీ" అనుకుంటూ వర్చువల్ చాటింగ్ గదిలోకి వెళ్లాడు. అక్కడ తనలాంటి వారు ఎవరైనా కలుస్తారని ఆశ.

ఇంతలో తెరపై మళ్లీ బెదిరింపు కనిపించింది.

"నా మాటలను ఖాతరు చేయడం లేదు. జూడీ నాది. ఆమెని తలిస్తే నీ పని ఖతం.." ఎందుకో అది చూడగానే ఏంజిమ్ వెన్నులోంచి చలి పుట్టుకొచ్చింది.

గబగబా చాటింగ్ గదిలోకి వెళ్లాడు.

అప్పటికే గది కిటకిటలాడుతోంది. అక్కడున్న వాళ్లంతా అయిదునుంచి పదిహేనేళ్లలోపువారే. అందరూ జూడీ గురించి చర్చించుకుంటున్నారు.

అక్కడ ఎవరితోనూ తన బాధ చెప్పుకోలేడని ఏంజిమ్‌కు తెలుసు. తనని బెదిరిస్తున్న వాళ్ళు వీళ్లలోనూ ఉండవచ్చు. అందుకే బయటకు వచ్చేశాడు. తనని తాను మరచిపోవాలి. మరో వర్చువల్ ఆటను ఆరంభించాడు.

ఆ ఆటలో ఏంజిమ్ శక్తివంతుడు, ధైర్యశాలి అయి శత్రువులను చీల్చిచెండాడసాగాడు. ఆ ఆటలో అందరూ ఏంజిమ్ పాత్రను చూసి భయపడసాగారు.

ఏంజిమ్‌కు గర్వం అనిపించింది. ఏదో కసితీరినట్టు అనిపించింది. శత్రువులను కాల్చేస్తూంటే సంతృప్తిగా అనిపించింది.

ఇంతలో ఏంజిమ్‌కు ఆనందం కలిగించే సంకేతం వచ్చింది.

"జూడీ నిన్ను కలుస్తుంది. జూడీని కలిసేందుకు ముందే రిజర్వ్ చేసుకున్న వారు రాలేకపోవడం వల్ల నీకు ఈ అవకాశం లభిస్తోంది. వదులుకోకు. త్వరగా ఫీజు కట్టి జూడీని నీ స్వంతం చేసుకో" తెరపై ఆ సంకేతం చూడగానే ఒక్కసారిగా ఏంజిమ్‌కు గాల్లో ఎగురుతున్నంత ఆనందం కలిగింది.

జూడీ మాయ మనిషి అని మరిచిపోయాడు. ఇప్పుడతని దృష్టి ఫీజు కట్టడంపై పడింది. కేవలం కొద్ది నిముషాలే ఉంది. గబగబా బబ్బుల్ గది వైపు పరిగెత్తాడు. ఇంట్లో డబ్బులు ఎక్కడుంటాయో ఏంజిమ్‌కు తెలుసు. ఒకప్పుడు జీవితాన్ని క్షణంలో పేలిపోయే బుడగలతో పోల్చేవారట. కానీ ఇప్పుడు శాస్త్రవేత్తలు బబుల్ సిమెంట్ తయారుచేశారు. దాంతో బుడగలు సంవత్సరాల తరబడి పేలిపోకుండా ఉంటాయి. బుడగల గదిలో బుడగల అడుగున రహస్యంగా డబ్బు దాచారు. ఏంజిమ్ వెళ్లి తనకు కావలసిన డబ్బు తీసుకున్నాడు. ఈ విషయం తల్లిదండ్రులకు తెలియాలంటే వాళ్ళు ఆట వదిలి రావాలి. ఆటు డబ్బుల కట్టాల్సినప్పుడు తప్ప వారు ఈ వైపునకు రారు. అప్పటి సంగతి అప్పుడు చూసుకోవచ్చు. జూడీని కలవాలి. డబ్బు పట్టుకువిచ్చి కంప్యూటర్ ముందుంచాడు. క్షణాల్లో డబ్బు మాయం అయిపోయింది. కంపెనీ అకౌంట్‌లో జమ అయిపోయింది. వెంటనే తెరపై అక్షరాలు కనిపించాయి.

"కంగ్రాట్స్.. సాయంత్రం అయిదునుంచి అయిదు పదిహేనువరకూ వర్చువల్ ప్యాలెస్‌లో టేబుల్ నెంబర్ 15 దగ్గర జూడీ నిన్ను కలుస్తుంది. టైంకి రావాలి. టైంకి వెళ్లిపోవాలి. ఎందుకంటే జూడీకి ఇంకా బోలెడన్ని అప్పాయింట్‌మెంట్లు ఉన్నాయి. నీ సమయం అయిపోయిన తర్వాత ఇంకో ఐదునిముషాలు అని బ్రతిమిలాడవద్దు. బ్రతిమిలాడితే భవిష్యత్తులో జూడీతో అప్పాయింట్‌మెంట్ నీకు దొరకదు. జూడీ మిత్రుల జాబితాలోంచి నీ పేరు రద్దుచేయబడుతుంది"

గబగబా చదివేశాడు ఏంజిమ్. ఆనందంతో అతని మనస్సు ఆకాశాన్ని తాకుతోంది. జూడీతో పదిహేనునిముషాలు. తన జన్మధన్యం అయిపోయింది.

పదిహేను నిముషాలు దొరకడం కోసం ఇంతగా ఎదురుచూశాడు. జూడీని కలిసిన తర్వాత పదిహేను నిముషాల్లో సంతృప్తి పడడం కుదరని పని. కానీ బ్రతిమిలాడితే మొదటికే మోసం వస్తుంది. కాబట్టి బ్రతిమిలాడవద్దు.

తనకి తాను చెప్పుకున్నాడు ఏంజిమ్. అయితే ఇల్లు దాటి బయటకు అడుగుపెట్టాలంటే విసుగ్గా అనిపించింది ఏంజిమ్‌కు. ఎందుకంటే రోడ్లన్నీ మనుషుల ప్రవాహంతో క్రిక్కిరిసి ఉంటాయి. ఏ సమయంలోనైనా కనీసం యాభైవేల మంది రోడ్ల మీద ఉంటారు. అప్పుడప్పుడు రోడ్లు మాన్‌లాక్ అవుతుంటాయి. అటువంటప్పుడు ఎక్కడివాళ్లక్కడ కదలకుండా నలభై ఎనిమిదిగంటలు ఉండిపోవాల్సి వస్తుంది. అందుకే వాహనాలు ఇపుడు ఆకాశమార్గాన వెళ్తున్నాయి.

మనుషులు నడిచే రోడ్లకు వంద అడుగుల ఎత్తున పై ఓవర్లను ఆకాశమార్గం అంటారు. కొన్ని వందల మైళ్ళుంటాయి పై ఓవర్లు.

కానీ వాహనంలో వెళ్లాలంటే ఎందుకు వెళ్లాలో, ఎక్కడికి వెళ్లాలో చెప్పి రిజిస్టర్ చేసుకోవాలి. తాను జూడీని కలిసేందుకు వెళ్తున్నట్టు ఎవరికీ తెలియడం ఇష్టం లేదు ఏంజిమ్‌కు. అందుకే నడక ఉత్తమం అని నిర్ణయించుకున్నాడు.

మొబైల్ తీసుకున్నాడు. అవసరమైతే విర్చువల్ గేమ్స్ ఆడుతూ ఎదురుచూడవచ్చు. గబగబా బయటకు వచ్చాడు. చెవిటి వాటికి హఠాత్తుగా సముద్రపు తుఫాను హోరు వినిపిస్తే ఎలా ఉంటుందో అలా ఉంది ఏంజిమ్‌కు. రోడ్డుమీద జన ప్రవాహం పెద్దహోరుతో కదులుతోంది. వాళ్ల అడుగుల శబ్దం భూకంప శబ్దంలా

కొత్తదనం

ప్రవాసభారతీయురాలైన పార్వతి మెల్టన్ ఇక బిజీ అయ్యే అవకాశాలున్నాయంటున్నారు జనం. 'వెన్నెల' చిత్రంతో అందరి దృష్టిలోకొచ్చిన ఈ భామ ఇప్పుడు నిర్మాతలకి ఛాయిస్ అయింది. ఎప్పుడూ కొత్త అవకాశాల కోసం వెతికే మన నిర్మాతలు ఇప్పుడు పార్వతిమెల్టన్ తో కలిసి రెండు మూడు సినిమాలు చేయాలని సంకల్పిస్తున్నారు. ఎన్ని ఆఫర్లు వచ్చినా మంచి కథకి, దర్శకులకే తన ప్రాధాన్యత అంటోంది వెన్నెలసోన.

ఉంది. మనుషులు వేగంగా నడుస్తున్నారు. నిజానికి వాళ్ళు నడుస్తున్నారనే కన్నా జన ప్రవాహంపై తేలుతున్నారు అనవచ్చు. ఆ ప్రవాహంలో తానూ భాగమయ్యాడు ఏంజిమ్. వారి వేగంతో తన వేగం కలిపాడు. ఎక్కడయినా కాస్త నెమ్మది అయితే వెనుకనుంచి వస్తున్న ప్రవాహం ముందుకు తోసేస్తుంది. అదుపు తప్పి క్రిందపడితే...ఎవరూ ఆగరు...ఆగలేరు. ప్రవాహంలో కొట్టుకుపోతున్న ఏంజిమ్‌కు ఎవరో తనని వెంబడిస్తున్నారనిపించింది. కానీ ఈ ప్రవాహంలో ఎవరు, ఎవరిని వెంబడిస్తారు? కానీ ఎందుకో అలా అనిపిస్తోంది.

ఇంతలో ఏంజిమ్ తిరగాల్సిన మలుపు వచ్చింది. అదే ప్రవాహవేగంతో తాను తిరగాల్సిన వైపు తిరిగి నుంచున్నాడు. వెంటనే ఆ వైపు కొట్టుకుపోసాగాడు. దూరం నుంచి మిలమిలలాడుతూ కనిపించాయి వర్చువల్ ప్యాలెస్ తళతళలు. ఏంజిమ్ గుండె వేగంగా కొట్టుకోసాగింది. జూడీని ఇంతకాలం వర్చువల్ స్పేస్‌లో మాయగా చూశాడు. ఇప్పుడు నిజజీవితంలో మాయను చూస్తాడు..ఎదురుగా ప్రత్యక్షంగా. వర్చువల్ ప్యాలెస్‌లో అడుగుపెట్టే ముందు అద్దంలో తన ప్రతిబింబం చూసుకున్నాడు. ఒకప్పుడు తన వయసు పిల్లలు బుద్ధిగా చదువుకుంటూండేవారట. అమ్మాయిల గురించి జోక్‌లు వేసుకునేవారట. కానీ ఇప్పుడు పుట్టిన రెండేళ్లకే పిల్లలకు లైంగిక పరిజ్ఞానం వస్తోంది. అయిదేళ్లకే లైంగిక చర్యల్లో పాల్గొంటున్నారు. ఆపై అమ్మాయిలపై ఆసక్తి తగ్గి వర్చువల్ ప్రపంచంలో మునిగితేలుతున్నారు. తనూ అంతే... అద్దంలో మరోసారి తని వితీరా చూసుకుని తనకు ఇచ్చిన టేబుల్ వద్దకు నడిచాడు. దారిలో అనేక టేబిళ్ల దగ్గర మనుషులు వర్చువల్ ప్రపంచంలో కూచుని వ్యవహారాలు నడుపుతున్నారు. ఏది నిజమైన ప్రపంచం, ఏది మాయా ప్రపంచమో గుర్తించడం కష్టంగా ఉంది. అక్కడ నిజానికీ, మాయకీ నడుమ ఎల్లలు చెరిగిపోతున్నాయి. ఆత్రంగా తన టేబుల్ చేరాడు ఏంజిమ్. కుర్చీలో కూచోబోతుంటే పక్క నుంచి అయిదుగురు వచ్చి చుట్టుముట్టారు.

"ఎవరు?'' గొంతు తడారిపోతుంటే అడిగాడు ఏంజిమ్.

"జూడీని కలవాలా?'' అడిగాడొకడు.

తల ఊపాడు ఏంజిమ్. అర్థమయింది..వాళ్ళు వర్చువల్ హంతకులు.

వెంటనే ఆయుధాలు తీశారు. ఏంజిమ్‌కు అర్థమైంది. ఎవరో జూడీని కలవాలనుకుంటున్నారు. ఆలస్యం భరించలేక తన అడ్డుతొలగించుకుంటున్నారు. తన అడ్డు తొలగితే తన వంతు, తన తరువాత వాడికి వస్తుంది. వాడి నిర్ణీత సమయం కన్నా ముందే జూడీని కలవగలుగుతాడు. వాళ్ళు ఏంజిమ్‌ను లాక్కుపోసాగారు. వాళ్ల చాటునుంచి ఒక ఐదేళ్ల పిల్లవాడు ముందుకు వచ్చి ఏంజిమ్ కూర్చోవాల్సిన స్థలంలో కూర్చున్నాడు. ఏంజిమ్‌ని చూసి వ్యంగ్యంగా నవ్వాడు. ఏంజిమ్‌ని పశువును లాక్కెళ్ళినట్టు వాళ్ళు లాక్కుపోతుంటే ఎవరూ పట్టించుకోవడం లేదు. ఏది మాయనో, ఏది నిజమో ఎవరికీ తెలియదు.

అంత భయంలో, బాధలో టేబుల్ వైపు చూశాడు ఏంజిమ్. అతని కళ్లు మెరిశాయి. అక్కడ జూడీ ఉంది. తన చివరి క్షణంలో జూడీని చూసిన తన జన్మ ధన్యమైందనుకున్నాడు ఏంజిమ్. ఆమె రూపాన్ని కళ్లనిండా నింపుకున్నాడు.

వర్చువల్ గూండాలు ఏంజిమ్ మీదకు లంఘించారు. ప్రపంచం అదృశ్యమయ్యేముందు ఏంజిమ్ మనసులో ఒకటే ఆలోచన... తనలాంటివాడున్నట్టు జూడీకి ఎప్పుడైనా తెలుస్తుందా?

మాయకు నిజం గ్రహింపునకు వస్తుందా? నిజానికి మాయ లభిస్తుందా?

* * *

"ఇదంతా ప్రత్యర్థి సంస్థ కుట్ర. ఈ మాయ గేమ్స్ ఆడేది రెండునుంచి 18 ఏళ్ల లోపువారు. వారందరినీ ఒక పద్ధతి ప్రకారం చంపుతున్నారు. ముందే యువతీ యువకుల సంఖ్య తగ్గిపోతోంది. మిగిలినవారిని ఇలా చంపేస్తూ ఉంటే మన కష్టమర్ల సంఖ్య తగ్గిపోతుంది. మనం దివాళా తీయాల్సి వస్తుంది'' బాధగా చెప్పాడు భ్రమ సంస్థ ఎండి.

"పిల్లల్లో హింస పెరిగిపోతోంది. నిన్న ఓ పధ్నాలుగేళ్ల పిల్లవాడిని చంపేశారు. ఆ తరువాత అయిదేళ్ల పిల్లవాడిపై దాడిచేశారు. ఈ దాడులు చేసేవాళ్లంతా తొమ్మిదేళ్లలోపువారేనని తేలింది. ఈ పరిస్థితిని ఎలా మార్చాలో తెలియడం లేదు. పిల్లల్లో హింస పెరిగిపోతోంది" చెప్పాడు సంస్థ మేనేజర్.

ఇంతలో క్రియేటివ్ డిపార్ట్‌మెంట్ అధికారి సమావేశం గదిలోకి దూసుకువచ్చాడు.

"జూడీని తలదన్నే మాయమనిషిని సృష్టించాను. చూడండి. చూసిన వాళ్ళంతా వెర్రెక్కిపోతారు. ఇక జూడీ రాజ్యం అంతమైపోతుంది'' అంటూ తను కొత్తగా సృష్టించిన వర్చువల్ పర్సన్‌ని ప్రదర్శించాడు.

ఆమెను చూడగానే అందరి మతి చెదిరింది. అంత అందంగా ఉంది.

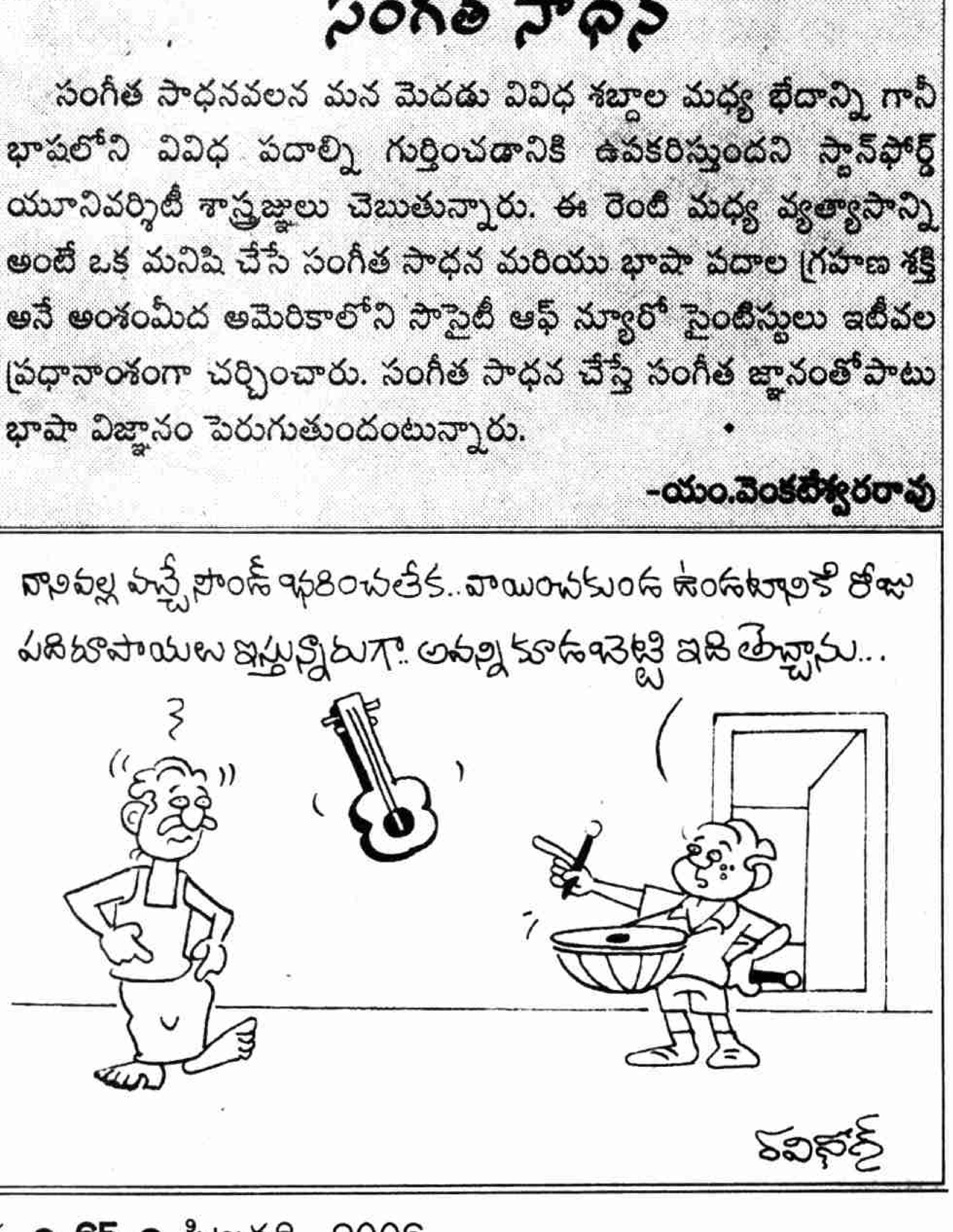
దాంతో అందరూ 'పిల్లల్లో పెరుగుతున్న హింస'ని పక్కనపెట్టి ఆ మాయపిల్లని ఎలా మార్కెట్‌లో ప్రవేశపెట్టాలా అన్న విషయంపై చర్చించడం ఆరంభించారు.

★

హుక్కా...హుష్‌కాకి...

నార్త్ ఆఫ్రికా, మిడిల్‌ఈస్ట్, ఇండియా వంటి అధిక పొగాకు ఉత్పత్తి చేసే దేశాల్లో పొగ పీల్చడం అధికమే. ఈ దేశాల్లో ధూమపాన ప్రియులు పొగని హుక్కా ద్వారా పీల్చడం సురక్షితమనే భ్రమలో ఉన్నారు. కానీ సిగరెట్లు తాగడంవలన పళ్లకి, చిగుళ్లకి ఎలాంటి హాని కలుగుతుందో ఈ హుక్కాల ద్వారా పొగ పీల్చినా అంతే హాని కలుగుతుందని అంటున్నారు శాస్త్రవేత్తలు. పొగాకులో ఉండే హానికర పదార్థాలు హుక్కా గొట్టాలకుండే నీళ్లగొట్టాల ద్వారా వడకట్టబడుతాయన్న అపోహ ఉండేది. నీళ్ల ద్వారా ఆరోగ్యానికి హాని కలిగించే టాక్సిన్ పదార్థాలు వడకట్టబడవు అంటున్నారు. ఈ విషయాన్ని జర్నల్ ఆఫ్ పెరియోడాంటాలజీలో ఇటీవల ప్రచురించారు.

సంగీత సాధన

సంగీత సాధనవలన మన మెదడు వివిధ శబ్దాల మధ్య భేదాన్ని గానీ భాషలోని వివిధ పదాల్ని గుర్తించడానికి ఉపకరిస్తుందని స్టాన్‌ఫోర్డ్ యూనివర్శిటీ శాస్త్రజ్ఞులు చెబుతున్నారు. ఈ రెంటి మధ్య వ్యత్యాసాన్ని అంటే ఒక మనిషి చేసే సంగీత సాధన మరియు భాషా పదాల గ్రహణ శక్తి అనే అంశంమీద అమెరికాలోని సొసైటీ ఆఫ్ న్యూరో సైంటిస్టులు ఇటీవల ప్రధానాంశంగా చర్చించారు. సంగీత సాధన చేస్తే సంగీత జ్ఞానంతోపాటు భాషా విజ్ఞానం పెరుగుతుందంటున్నారు.

-యం.వెంకటేశ్వరరావు