

‘जाली’म व्यसन

“अरे सपनबाळा, सक्काळपासून न न्हाता-धुता, खाता-पिता त्या कॉम्प्यूटरसमोर बसलायस! आता दिवेलागणीला तरी थोडा ऊठ तिथनं!”

आईच्या तक्रारीच्या सुरातूनही लेकाच्या कॉम्प्यूटरभक्तीबद्दल कौतुकच ओसंडत होतं. आपला मुलगा नवं तंत्रज्ञान वापरतो; त्याच्या मदतीने ऑफिसातलीही कामं करतो; घरची बिलंही भरतो; अमेरिकेतल्या मित्रांना पत्रं आणि भेटीसुद्धा पाठवतो आणि कधीकधी तर कॉम्प्यूटरशी खेळतोसुद्धा, याचा तिला अभिमान होता.

कॉम्प्यूटर, इंटरनेट हे तंत्रज्ञान आता नवं राहिलेलंच नाही. जगातले कोट्यान्कोटी लोक ते दररोज वापरताहेत. आपल्या रोजच्या व्यवहारांत ते खिडक्यावालां जाळं दिवसेंदिवस अधिकाधिक पसरत चाललं आहे. त्याच्या संपर्कजालाने पोस्टखातं, तारवाला, व्याख्यानमाला वगैरेवर केव्हाच मात केली आहे आणि आता फेसबुक, ट्विटर, व्हॉट्सॅप वगैरे नेट-चवाळ्यांमुळे तर ते प्रत्यक्ष बोलण्याशीही पैजा जिंकू पहातं आहे. जगाच्या दुसऱ्या टोकाला रहाणारा ‘समान-शील-व्यसन’ माणूस त्यातच दोस्त म्हणून पकडता येतो. एकाच ध्येयाने झपाटलेल्या अनेक ठिकाणच्या माणसांचं आंतरराष्ट्रीय संगठनही त्या जाळ्याच्या गाठींनीच बांधलं जातं. टीव्हीवरच्या वादविवादांतले अर्धे लोक तशा आंतर-जाळीच्या पडद्यावरच अवतरतात.

काही माणसं त्या जाळ्यात जरा जास्तच गुरफटतात.

महेश एक ख्यातनाम आर्थिक सल्लागार आहे. त्याला शेअर्सच्या बाजारभावांवर सतत लक्ष ठेवावं लागतं. बाजारातल्या अस्थिरतेच्या कारणांवर तर डोळ्यांत तेल घालून नजर ठेवणं आवश्यक असतं. मुंबईचा बाजार बंद झाला तरी अमेरिकेतला चालूच असतो! त्यामुळे महेशचे डोळे जागेपणी सततच कॉम्प्यूटरला खिळलेले असतात.

प्रशांत अत्यंत अभ्यासू आणि जिज्ञासू वृत्तीचा तरुण; नव्या माहितीचा कणकण आधाशीपणे टिपून घेणारा! इंटरनेटवर माहितीचा नायगारा अव्याहत धोधो ओसंडत असतो. फावल्या वेळाचा क्षणनक्षण प्रशांत त्या माहितीस्रोतात डुंबण्यात घालवतो.

नवऱ्याच्या बदल्या-फिरत्यांच्या नोकरीमुळे मालिनी बराच काळ भलत्याच गावात घरी एकटीच असते. विरंगुळा म्हणून ती फेसबुकावर मैत्रिणींशी गप्पा मारते; ई-बेवर खरेदी करते किंवा यू-ट्यूबवरचे व्हीडियो बघण्यात मन रमवते. मध्यंतरी नवरा घरी असला तरी तिला इंटरनेटचीच ओढ अधिक वाटायला लागली. शेवटी नवऱ्याने घटस्फोटाची धमकी दिली तेव्हा कुठे ती ताळयावर आली.

आईचा लाडोबा, एकुलता एक पीयूष अभ्यासात हुशार; कॉलेजतर्फे बॅडमिंटनही खेळणारा मुलगा. एका सुट्टीत त्याच्या मित्राने त्याला 'ग्रँड-थेफ्ट-ऑटो' हा भन्नाट इंटरनेट-गेम दाखवला. अंडरवर्ल्डमधला खलनायक बनून डावपेच आखावे; सढळ हाताने विध्वंस उधळवा आणि विजयोन्माद अनुभवावा अशा, मध्यमवर्गी सरधोपट आयुष्यात कधीही चाखायला न मिळणाऱ्या, मनमुराद धुंदीचा त्या खेळातून अनुभव आला आणि पीयूष भारावून गेला. सुट्टीभर दुसरं काहीही न करता तो कॉम्प्यूटरवर खेळत राहिला. तेव्हापासून त्याला तसल्या खेळांची चटक लागली आहे.

त्या चौघांनाही कॉम्प्यूटरने-आंतरजालाने झपाटलं आहे. पण प्रत्येकाचं झपाटणं वेगळं आहे. महेशच्या बाजारध्यासाने त्याच्या व्यवसायाला मदत होते. इंटरव्ह्यूज, कॉन्फरन्सेसमध्ये प्रशांतला त्याच्या चौफेर ज्ञानामुळे स्वतःचा वेगळा ठसा उमटवता येतो. जनाच्या-मनाच्या-नवऱ्याच्या धाकाने का होईना, मालिनी गृहकृत्यदक्षतेत काही कमी पडू देत नाही. तितकं झपाटणंही बरोबर नव्हेच! पण अजून तरी त्या तिघांना भोवतालच्या जगाचं भान आहे; त्याच्याशी त्यांचे सलोख्याचे संबंध आहेत.

पीयूष सुरुवातीला चोरून खेळायचा. त्यामुळे आईवडलांना त्याच्या खेळण्याच्या गांभीर्याची कल्पनाच आली नाही. पण मग तो अभ्यासात मागे पडायला लागला. त्याचे मित्र कमी झाले; बॅडमिंटन सुटलं. हल्ली त्याने 'वर्ल्ड ऑफ वॉरक्राफ्ट' ऊर्फ 'वॉव' नावाचा नवाच खेळ शोधला आहे. त्याला अनेक पात्रांच्या डावपेचांनी, युध्दनीतीने, अनेक आघाड्यांवर घडत जाणारी महाभारतासारखी अथांग कथा आहे. संगणकी आभासामुळे तो खेळ खेळणारे त्या कथा-विश्वात शिरून तिथल्या स्थळकाळात फेरफारही करू शकतात. जगभरातले वॉव-भिडू एकमेकांशी बोलतात; विश्वासाने, एकजुटीने रणनीती आखतात. खऱ्या जगापेक्षा तिथेच त्यांना मनाजोग्या मानवी संपर्काचं समाधान मिळतं. खेळताखेळता कथासूत्र उलगडतं; जणू ते महानाट्य त्या खेळणाऱ्यांकडूनच घडवलं जातं. प्रत्येक खेळाडूच्या भूमिकेचं व्यक्तिमत्त्वही त्याच अनुषंगाने घडत जातं. ते कधी जिंकून नेतृत्वाचा-सामर्थ्याचा कैफ अनुभवतं. कधी ते मार खाऊन अर्धमेलंही होतं. जेव्हा ते हरतं तेव्हाही त्याचं यश इतक्या थोडक्याशाने हुकतं की 'पुन्हा खेळलं तर नक्की यश मिळेल' ही आशा बलवत्तर होते. कधीकधी त्याला लॉटरी लागल्यासारखा, त्या जगातला अकल्पित धनलाभही होतो. त्याने जुगारी धुंदी चढते.

अशा प्रकारच्या संदेशांनी मेंदूच्या गाभ्यातलं एक वेगळंच केंद्र(न्यूक्लीयस अँकम्बन्स)उद्दीपित होतं; एक निराळाच आनंद होतो. त्याने तृप्तीची भावना जागी होत नाही. उलट ययातीसारखा, त्या सतत हव्याहव्याशा वाटणाऱ्या आनंदाचा हावरट हव्यास वाढतो. त्या कैफ आणणाऱ्या गोष्टींची चटक लागते. प्रशांत-महेश-मालिनींना अशी चटक लागली आहे. पण त्या आनंदाच्या

पाठपुराव्यामुळे पीयूषचं सामाजिक भान सुटलं आहे; त्याचे वैयक्तिक आणि सामाजिक नातेसंबंध उद्ध्वस्त झाले आहेत. पीयूषला व्यसन लागलं आहे!

महेशच्या शेअरबाजारांची एकेका ठिकाणची वेळ संपते. प्रशांतचा प्रबंध वाचून संपतो. मालिनीचा एक व्हीडियो दोन-तीन तासांनी बघून पुरा होतो. म्हणून त्या तिघांची जाल-समाधी भंगते. वॉव-कथेत मात्र असा खंड पडत नाही. पीयूष झोपला तरी जगाच्या पाठीवरच्या अनेक ठिकाणांहून त्या कथेत एकत्रितपणे आणि अविश्रांतपणे भर पडत असते. रात्रंदिन युद्धाचे प्रसंग लढवत गोष्ट आगेकूच करते.

म्हणून पीयूषही हल्ली उसंत घेत नाही. तो झोपतच नाही. अभ्यास-न्हाणं-जेवणं तर कधीचेच बाद झाले आहेत. पराठा-सँडविचसारखे पदार्थ तो खेळताखेळता एका हाताने तोंडात कोंबतो. वीज गेल्यामुळे किंवा कॉम्प्यूटर बिघडल्यामुळे खेळ थांबला तर ताबडतोब आयपॅड नाहीतर मोबाईलवरून तो त्या विश्वाची दारं ठोठावतो. आणि नेटच गेल्यामुळे ती दारंही बंद झाली तर वॉवच्या त्या काही तासांपुरत्या विरहानेही पीयूषची असह्य तगमग होते. तांबारलेल्या डोळ्यांचा, खंगलेला, केस-दाढी अस्ताव्यस्त वाढलेला, एखाद्या ड्रग-अॅडिक्टसारखा विस्कटलेला आणि कचरापट्टीसारखा परमळणारा पीयूष तडफडतो; आकांडतांडव, तोडफोड करतो. त्याचे सगळे मित्र तुटले आहेत. वॉव खेळण्यासाठी पैसे भरायला वडलांनी नकार दिला की त्याला तीव्र नैराश्यामुळे आत्महत्येचे विचार सुचतात. लाडक्या लेकाच्या काळजीने आईबापांचं काळीज नमतं घेतं. शेवटी त्यांनी पीयूषसाठी मानसोपचारांची मदत घेतली आहे.

एखाद्याला दारूचं, अफूचं व्यसन असावं तसं पीयूषला इंटरनेट-खेळाचं व्यसन लागलं आहे. आणि तसा तो एकटाच नाही. सध्या जगभरातले दीड कोटी लोक वॉव खेळतात. त्याशिवाय त्या प्रकारचे इतरही अनेक 'मंतरणारे' खेळ लोकप्रिय आहेत. लोक जितके अधिक खेळतात तितकं त्या खेळाच्या कंपन्यांचं उत्पन्न वाढतं. म्हणून त्या कंपन्यांचे पगारी शास्त्रज्ञ त्या मायावी दुनियेचं जंतरमंतर वाढवायला झटतात! कित्येक कोटी लोक तसले खेळ खेळतात. जोवर त्यांचं भोवतालच्या खऱ्या जगाशी नातं शाबूत रहातं तोवर ते त्या खेळांचे गुलाम बनलेले नसतात. पण त्यांच्यापैकी सुमारे चार टक्के लोकांना आंतरजालाच्या त्या जादूने भारून टाकलं आहे. एकट्या अमेरिकेतच तसे मंत्रभारलेले चार ते सहा लाख लोक आहेत. युध्दनीतीने भारलेली असली तरी ती माणसं आतंकवाद वगैरेच्या फंदात पडत नाहीत. पण ती कामावरही जात नाहीत. स्वतःकडे, कुटुंबाकडेही पूर्ण दुर्लक्ष करतात. चीन, कोरिया आणि जपानमध्ये ते प्रमाण बरंच अधिक आहे. तिथे अव्याहत खेळल्यामुळे काही माणसं खंगून मेली! दोन कुटुंबांतल्या आईबापांनी खेळाच्या खोट्या दुनियेत मशगूल राहून आपल्या तान्ह्यांची आबाळ केली;

मिळालेली पै-न्-पै कॉम्प्यूटरवर-खेळांवर उधळली आणि मुलांना तहान-भुकेने तडफडून मरू दिलं! त्यानंतरही, पोलिसांनी पकडेपर्यंत ते खेळतच राहिले!

अद्याप त्या नव्या व्यसनावर 'मानसिक आजार' म्हणून शिकामोर्तब झालेलं नाही. पण जगातले अनेक मानसोपचारतज्ज्ञ त्याच्यावर वैद्यकीय इलाज करायला लागले आहेत. त्यांच्या मते हे व्यसन नैराश्यामुळे लागतं. पीयूषसारख्या, घरच्यांच्या अपेक्षांचं ओझं बाळगणाऱ्या, हुशार पुरुषांमध्ये हे प्रमाण अधिक आढळतं. स्वतःकडून फार मोठ्या अपेक्षा असल्या पण स्वतःच्या कुवतीबद्दल मात्र शंका असली तर चिंता वाटते आणि हताशेमुळे औदासीन्य येतं. मग ते विसरायला सॉलिटेअरसारख्या फालतू खेळापासून नेट-जुगार, नेट-सेक्सपर्यंत काहीही चालतं. पण वॉवसारख्या भव्यदिव्य खोट्या दुनियेत नेतृत्वाचा-महानतेचा मान मिरवून घेता येतो. नेमकं अप्राप्य तेच गवसतं आणि अधिक भावतं. त्या खोट्यात जितकं अधिक शिरावं तितकी खऱ्या जगातली पत मात्र खालावते; दुष्टचक्र सुरू होतं.

सपनही काही काळ पीयूषच्याच मार्गाने चालला होता. पण त्याच्या मित्रांनी ते वेळीच त्याच्या ध्यानात आणून दिलं. त्याने कॉम्प्यूटरवरचे सगळे खेळ काढून टाकले; नेटवरच्या खेळांशीही संबंध तोडले. घरच्या कॉम्प्यूटरची जागा बदलली आणि त्याचा पडदा आईवडलांना जातायेता दिसायची व्यवस्था केली. रोजच्या कामात गाठायचे टप्पे डेस्कटॉपवर लावले. शिवाय काम पुरं झाल्याखेरीज खेळायचं नाही अशी प्रतिज्ञाही ठळक, रंगीत अक्षरांत कॉम्प्यूटरच्या वॉलपेपरवरच झळकत ठेवली. इंटरनेटवर काम करायची वेळ ठरवून घेतली आणि ती वेळ संपली की आपोआप बंद व्हायची आज्ञाही कॉम्प्यूटरमध्ये कायमची भरून ठेवली. आता कॉम्प्यूटर बंद झाला की सपन मित्रांबरोबर फिरायला जातो. परत आल्यावर एखादं आवडीचं पुस्तक वाचतो. त्याने 'जाली-खेळ' पूर्ण बाद केलेले नाहीत; पण ते क्वचित, सायबरकॅफेतच खेळून कटाक्षाने क्ल्यात मात्र ठेवले आहेत.

भारतात सुमारे आठ कोटी लोक व्यवसाय-शिक्षण-मनोरंजनासाठी इंटरनेट वापरतात. अनेकजण तसले 'जाली'म खेळही रोज खेळतात. राष्ट्रव्यापी सर्वेक्षणं अद्याप झालेली नाहीत. पण लहानसहान निरीक्षणांवरून त्या व्यसनाचं प्रमाण कमी वाटतं आहे. ते कदाचित आपल्या कुटुंबव्यवस्थेच्या स्थैर्यामुळे असेल. पण आता नोकरीधंद्यासाठी एकेकटे रहाणारे लोक कमी नाहीत; अनेकांची कुटुंबांही डळमळीत आहेत. अशा वेळी वैताग विसरायला; दुःख बुडवायला किंवा कधी केवळ विरंगुळा म्हणून घेतलेल्या 'एकाच प्याल्या'सारखा एकच खेळही चटक लावतो. पुढला मार्ग धोक्याचा असतो. मोबाईलमुळे मुठीत मावलेल्या इंटरनेटची अस्वली व्यसन-मिठी होणं सहज शक्य असतं. ज्याने-त्याने आपापली काळजी घ्यायलाच हवी.

म्हणूनच, जपून टाक पाऊल जरा, इंटरनेटच्या मुशाफिरा!

- डॉ. उज्ज्वला दळवी

-ujjwalahd9@gmail.com

(‘लोकप्रभा’ च्या सौजन्याने)