ကျွန်တော့်ဘဝထဲမှ ဗီဒီယိုဂိမ်း (၁)

(၁၄.၉.၂၀၁၄ တွင် ရေးသားသည်)

ဗီဒီယိုဂိမ်းသည် လူတစ်ဦးအတွက် မည်မျှအရေးကြီးသနည်း။ အချို့က ဤမေးခွန်းသည် ဖြေရလောက်အောင်ပင် အဆင့်မရှိဟု ဆိုကြမည်၊ အချို့က လုံးဝအရေးမကြီးဟု ဖြေကြမည်၊ အချို့က အလွန်အရေးကြီးသည်ဟု ဖြေကြမည်။ စာဖတ်သူအတွက်ရော အဖြေမှာ မည်သို့ ဖြစ်မည်နည်း ....။

စာရေးသူကျွန်တော့်အတွက် ၎င်းသည် နှစ်ပေါင်းများစွာ အဖြေရှာခဲ့သော မေးခွန်းတစ်ခုဖြစ်သည်။ ယခုအခါတွင်တော့ ထိုအဖြေကို ရပြီဟုဆိုနိုင်သည်။ သို့ရာတွင် ထိုအဖြေမှာ အရေးမကြီးပါ၊ အရေးကြီးသည်၊ သာမန်သာဖြစ်သည်၊ အစရှိသည့် ရိုးရှင်းသော အဖြေမျိုးတော့မဟုတ်ပါ။ စာလုံးပေါင်းများစွာဖြင့် တန်ဆာဆင်ကာ ပြောပြမှ ပြည့်စုံမည့် အဖြေမျိုး ဖြစ်သည်။ အကျဉ်းချုပ်၍ ပြောရလျှင် ဗီဒီယိုဂိမ်းသည် ကျွန်တော့်အတွက် သေရေး၊ ရှင်ရေးတမျှ အရေးမကြီးပါ၊ အတိုင်းအတာတစ်ခုအထိသာ အရေးကြီးပါသည်၊ ဗီဒီယိုဂိမ်းကို ရက်ပေါင်းများစွာ မတွေ့ရ၊ မကစားရလည်း ဘာမှမဖြစ်ပါ၊ သို့ရာတွင် ယင်းသည် ကျွန်တော့်ဘဝ၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခု အဖြစ် လက်ခံထားပါသည်။ ထို့ကြောင့် အကယ်၍ ကျွန်တော့်ကို ဂိမ်းလုံးဝမကစားရဟု ဆိုလာလျှင်လည်း သေလောက်အောင် ခံစားရမည် မဟုတ်ပါ။ သို့ရာတွင် ကျွန်တော့်၏ ငယ်ဘဝသည် ကျွန်တော့်အတွက် အရေးကြီးသကဲ့သို့ပင် ဗီဒီယိုဂိမ်းသည် ကျွန်တော့်အတွက် အရေးကြီးပါသည်။

လူတိုင်းသည် မိမိ၏ ငယ်ဘဝကို တနည်းနည်းဖြင့် မှတ်တမ်းတင်ရန်၊ မှတ်မိနေရန် ကြိုးပမ်းလေ့ရှိသည်။ အချို့က ဓါတ်ပုံများကို အမှတ်တရသိမ်းကြသည်၊ အချို့က ငယ်စဉ်က သုံးခဲ့သောပစ္စည်းများကို သိမ်းထားကြသည်၊ အချို့က မိမိငယ်စဉ်က နေခဲ့သော နေရာကို မကြာခဏသွားလည်ကြသည် အချို့က ငယ်စဉ်က ရေးခဲ့သော စာများကို ပြန်လည် ဖတ်ရှုကြသည်။ ထို့ကြောင့် ကျွန်တော့်အနေနှင့် ဗီဒီယိုဂိမ်းနှင့် ပတ်သက်သည့် ကိစ္စရပ်များကို မည်သို့ မှတ်တမ်းတင်လျှင် ကောင်းမည်နည်းဟု စဉ်းစားသောအခါ စာရေး၍ မှတ်တမ်းတင်ခြင်းမှာ အကောင်းဆုံးဖြစ်သည်ဟု လက်ခံသောကြောင့် ဤဆောင်းပါးအစဉ်ကို ရေးသားပါသည်။ ဤဆောင်းပါးများသည် ကျွန်တော်၏ ဘဝအတွေ့အကြုံများ ဖြစ်သော်လည်း ထိုအထဲတွင် သင်ခန်းစာ ယူစရာများ၊ ဗီဒီယိုဂိမ်းနှင့် ပတ်သက်သည့် သမိုင်းမှတ်တမ်းများ၊ မျှဝေသင့်သည် အချက်အလက်များ ပါဝင်သည့် စာစု အဖြစ်ပါ အသုံးဝင်နိုင်မည် ဖြစ်ပါသည်။

ကမ္ဘာပေါ်တွင် ဗီဒီယိုဂိမ်း ဘယ်အချိန်တွင် ပေါ်ခဲ့သည်ဆိုသည့် တိကျသောမှတ်တမ်းများ ရှိပါသည်။ သို့ရာတွင် မြန်မာနိုင်ငံသို့ ဗီဒီယိုဂိမ်း ဘယ်အချိန်တွင် ရောက်လာသည်၊ ဘယ်အချိန်တွင် စကစားခဲ့သည်ဆိုသည့် မှတ်တမ်းများ မရှိပါ။ ပထမမျိုးဆက်နှင့် ဒုတိယမျိုးဆက် ဂိမ်းစက်များနှင့် ပတ်သက်၍ ကျွန်တော်မသိသော်လည်း တတိယမျိုးဆက်ဖြစ်သော Nintendo Entertainment System (NES - မြန်မာအခေါ် Family ဂိမ်းစက်) ရန်ကုန်မြို့သို့ စတင်ရောက်ရှိလာသော အချိန်ကိုတော့ ကျွန်တော်သိပါသည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် ယင်းအချိန်သည် ကျွန်တော်ဂိမ်းစကစားခဲ့သည် အချိန်နှင့် များစွာ မကွာသောကြောင့်ဖြစ်သည်။ ဗီဒီယိုဂိမ်းကို စတင်မြင်ဖူးပြီး ကစားခဲ့သည်မှာ ၁၉၈၇ ခုနှစ် နှစ်လယ်ခန့် (ကျွန်တော့်အသက် ၇ နှစ်ခန့်) တွင် ဖြစ်သည်။ ထိုအချိန်က ရန်ကုန်မြို့သို့ NES ဂိမ်းစက်များ စတင်ရောက်ရှိခဲ့သည်မှာ တစ်နှစ်ခန့်သာ ရှိသေးသောကြောင့် ၁၉၈၆ ခုနှစ်ဝန်းကျင်တွင် စတင်ရောက်ရှိခဲ့သည်ဟု ဆိုနိုင်ပါသည်။

ထိုအချိန်က ကျွန်တော်တို့ မိသားစုမှာ ပဲခူးမြို့တွင် နေထိုင်ပါသည်။ ကျွန်တော်တို့၏ အိမ်နီးနားချင်းလည်းဖြစ်၊ ကျွန်တော့် အမေ၏ မိတ်ဆွေလည်းဖြစ်သော အမျိုးသမီးတစ်ဦးသည် ပဲခူးမြို့၏ အထင်ကရ ရွှေမော်ဓော ဘုရားလမ်းပေါ်တွင် စတိုးဆိုင်ကြီး တစ်ဆိုင်ကို ဖွင့်ထားပြီး သူတို့မိသားစုသည် ထိုအချိန်က ပဲခူးမြို့တွင် အချမ်းသာဆုံး သူများထဲတွင် ပါဝင်ပါသည်။ သူ့တွင် ကျွန်တော်တို့ ညီအကိုနှင့် ရွယ်တူ သားနှစ်ယောက်လည်း ရှိသည်။ ၁၉၈၇ ခုနှစ်အတွင်း နေ့တစ်နေ့တွင် ထိုစတိုးဆိုင်၌ ပစ္စည်းတစ်ခုဝယ်နေစဉ် ထိုအမျိုးသမီးက ကျွန်တော့်အမေကို သူတို့အိမ်လာလည်ရန် ဖိတ်ခေါ်သည်။ သူ့သားများနှင့်

ကျွန်တော်တို့ ညီအကိုကို တွေ့ပေးချင်သည်ဟုလည်း ပြောပါသည်။ ထို့ကြောင့် ရက်အနည်းငယ်အကြာတွင် သူ့အိမ်သို့ သွားလည်ခဲ့ပါသည်။

ထိုအိမ်သို့ ရောက်သောအခါ ကျွန်တော်နှင့် ကျွန်တော့်ညီကို သူ့သားများနှင့် မိတ်ဆက်ပေးပြီး အတူဆော့ကစားရန် ပြောသည်။ သူ့သားကြီးက အိမ်အပေါ်ထပ်သို့ ခေါ်သွားပြီး ကျွန်တော်တို့ကို ဒီဟာ ဂိမ်းစက်ဟု ပြပါသည်။ ယင်းသည် ကျွန်တော့်ဘဝတွင် ဂိမ်းစက်ဆိုသည်ကို ပထမဦးစွာမြင်ဖူးခဲ့ခြင်း ဖြစ်သည်။ ထိုအချိန်က ဗီဒီယိုဂိမ်း ဆိုသည်မှာ ဘာမှန်းပင်မသိသဖြင့် ကျွန်တော်တို့ ညီအကိုမှာ ယင်းကို စိတ်ပါဝင်စားမှုမရှိဘဲ သူတို့အိမ်မှ အခြားကစားစရာများကိုသာ အာရုံစိုက်ခဲ့ပါသည်။ သို့ရာတွင် ကျွန်တော်တို့ကို ဂိမ်းကစားရန်သာ အတင်းခေါ်သဖြင့် နောက်ဆုံးတွင် တီဗွီရှေ့တွင် ထိုင်၍ ဂိမ်းကစားဖြစ်သွားပါသည်။ ဂိမ်းစက်စဖွင့်ချိန်တွင် ထိုဂိမ်းစက်သည် နောက်ဆုံးပေါ်ကစားစရာဖြစ်ကြောင်း၊ အလွန်တန်ဖိုးကြီးကြောင်း၊ မော်တော်ကားတစ်စီး နီးပါးခန့် ပေးဝယ်ရကြောင်း၊ ရန်ကုန်တွင်သာ ရနိုင်ကြောင်း၊ ကစား၍ အလွန်ကောင်းကြောင်း၊ မြန်မာနိုင်ငံတွင် ထိုဂိမ်းစက်မျိုးရှိသူ အနည်းငယ်သာ ရှိကြောင်း စသည်ဖြင့် ပြောပြပါသည်။ ထိုနေ့က ကျွန်တော်တို့ ကစားခဲ့သည့် ဂိမ်းမှာ Airwolf (Japan version) ဖြစ်ပြီး ယင်းမှာ ဂိမ်းစက်နှင့် တပါတည်း ပါလာခြင်း ဖြစ်သည်။ ထိုအချိန်က Airwolf ဇာတ်လမ်းတွဲမှာ တီဗွီတွင် ပုံမှန်လာနေပြီး အလွန်နာမည်ကြီးနေချိန် ဖြစ်သည်။ ထိုဂိမ်းသည် ဇာတ်လမ်းမရှိဘဲ ပုံစံတူ Level များတွင် မဆုံးတန်း ပစ်နေရသော ဂိမ်းသာဖြစ်သည်။ တစ်နာရီခန့် ကစားပြီးသောအခါ ဗီဒီယိုဂိမ်းဆိုသည်မှာ ကစား၍ အလွန်ကောင်းသော အရာဟု လက်ခံသွားပါသည်။

နောက်ပိုင်းမှ သိရသည်မှာ ထိုကာလက ဂိမ်းစက်များကို မှောင်ခိုလမ်းကြောင်းမှသာ သွင်းရပြီး ကစားသူလည်း သိပ်မရှိသဖြင့် အရေအတွက်များစွာ တင်သွင်းမလာဘဲ ဈေးလည်း အလွန်မြင့်မားကြောင်း၊ တင်သွင်းလာသည့် ဂိမ်းစက်နှင့် ဂိမ်းများ အားလုံးမှာ Japan version သာဖြစ်ပြီး US version များ မရှိသေးကြောင်း၊ မူရင်းဂိမ်းများသာဝယ်၍ရပြီး ကူးခွေများမရှိကြောင်း၊ ဂိမ်းစက်တင်သွင်းသူမှာလည်း လက်တစ်ဖက်ပင် မပြည့်ကြောင်း စသည်တို့ပင် ဖြစ်သည်။

နောက်လအနည်းငယ်အကြာတွင် ကျွန်တော်တို့ ညီအကိုကို သူတို့အိမ်သို့ ထပ်မံလာပြီး ဂိမ်းကစားရန် ဖိတ်ခေါ်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် ကျွန်တော်တို့ ညီအကို နှစ်ယောက် (ထိုအချိန်က ကျွန်တော့်ညီအငယ်ဆုံးမှာ ၂ နှစ်သားသာ ရှိသေးသည်) သူတို့အိမ်သို့ ထပ်မံသွားခဲ့သည်။ ဤအချိန်တွင် ကျွန်တော်တို့ တွေ့ရသည်မှာ Contra ဂိမ်း (Japan version) ဖြစ်သည်။ ထိုဂိမ်းသည် ယခင်ကစားဖူးသည့် Airwolf နှင့် လုံးဝကွဲပြားသည်ကို သိခဲ့ရပြီး ဗီဒီယိုဂိမ်းဆိုသည်မှာ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု မတူပါလား ဆိုသည်ကို ပထမဆုံးအကြိမ် သိခဲ့ရသည်။ ထို့အပြင် ထိုဂိမ်းနှင့်အတူပါလာသော ဗူးနှင့် လမ်းညွှန်စာအုပ်ငယ် (Game Manual) တို့ကို တွေ့ခဲ့ရပြီး မူရင်းဂိမ်းများတွင် ဒီအရာများ ပါဝင်ပါလားဟုလည်း သိရပါသည်။ ထိုနေ့က Contra ကို ၂ နာရီခန့် ကစားခဲ့ပြီး အိမ်ပြန်ချိန်အထိ မပြန်ချင်ဘဲ ဆက်ကစားနေချင်သောကြောင့် ကျွန်တော့်ဘဝတွင် ဗီဒီယိုဂိမ်းကစားခြင်းကို ပထမဆုံးအကြိမ် စွဲစွဲလန်းလန်း ကစားချင်စိတ် ဖြစ်ခဲ့သည်ဟု ဆိုနိုင်ပါသည်။

၁၉၈၈ အရေးအခင်း မတိုင်မီအချိန်က ထိုနှစ်ကြိမ်သာ ဂိမ်းကစားခဲ့ဖူးပါသည်။ အရေးအခင်းကာလတွင် အမေက ကျွန်တော်တို့ ညီအကို သုံးဦးအနက် အကြီးနှစ်ဦးကို အခြေအနေများတည်ငြိမ်သည့် သနပ္ပင်မြို့ရှိ အမျိုးများထံသို့ ပို့ထားပြီး အငယ်ဆုံးသားကို သာ သူနှင့်အတူ ပဲခူးမြို့တွင်ထားပါသည်။ ထို့ကြောင့် ၁၉၈၈ ခုနှစ် စက်တင်ဘာလမှ ၁၉၈၉ ခုနှစ် နှစ်ဆန်းပိုင်းခန့်အထိ ကျွန်တော်တို့ ညီအကိုနှစ်ဦးမှာ သနပ္ပင်တွင် ပျော်ပျော်ကြီး နေခဲ့ရပါသည်။ ထိုကာလတွင် ကျောင်းတက်စရာလည်းမလို၊ ဘာမှလည်း လုပ်စရာမလိုသဖြင့် ကျွန်တော်တို့ နေ့စဉ်လုပ်သည့်အလုပ်မှာ အပြင်ထွက်ကစားခြင်း၊ ဂိမ်းကစားခြင်း၊ ချောင်းမြောင်းထဲတွင် ငါးဖမ်းခြင်းများသာ ဖြစ်သည်။ မနက်မိုးလင်းလာသည်နှင့် မျက်နှာ အရင်မသစ်ဘဲ ဂိမ်းစကစားသည်၊ မိုးရွာသည့်အချိန်တိုင်း အပြင်ထွက်ခွင့်မရလျှင် ဂိမ်းကစားသည်၊ ညမှလွဲ၍ တနေကုန် အိမ်ထဲတွင် ရှိနေလျှင်လည်း ဂိမ်းကစားသည်။ ဘဝတွင် ဂိမ်းကို အပြည့်အဝ စကစားခဲ့ဖူးခြင်းလည်း ဖြစ်သည်။ ထိုအချိန်တွင် ဂိမ်းများလည်း ပိုမို ရရှိလာပြီး ကစားရန်ဂိမ်း ရွေးချယ်ရန် အခွင့်အရေး ပိုမို ရရှိလာခဲ့သည်။

ထိုကာလအတွင်း ဂိမ်းပေါင်း ရာချီ၍ ကစားခဲ့ပြီး ထိုစဉ်က နာမည်ကြီးသော ဂိမ်းအားလုံးနီးနီးကို ကစားခဲ့ရသည်။ ၎င်းတို့အထဲမှ ကျွန်တော်မှတ်မှတ်ထင်ထင် ရှိခဲ့သည့်ဂိမ်းများတွင် Battle City၊ PacMan၊ Ice Climber စသည်တို့က ထိပ်ဆုံးတွင် ပါဝင်သည်။ နောက်ပိုင်း ကျွန်တော်၏ တသက်တာအကြိုက်ဆုံးစာရင်းတွင် ပါသော Super Mario Bros၊ Donkey Kong စသည်တို့ကို ထိုအချိန်က များစွာ စိတ်မဝင်စားခဲ့ပေ။ အားကစားဂိမ်းများကို မကြိုက်သည့် မိမိ၏ စိတ်ကိုလည်း ထိုအချိန်ကတည်းက လက်ခံခဲ့သည်။

၁၉၈၉ ခုနှစ်အတွင်း ကျွန်တော်တို့မိသားစု ရန်ကုန်သို့ အပြီးအပိုင် ပြောင်းလာသည့် အချိန်တွင် ကျွန်တော့်၏ ဘဝထဲတွင် ဗီဒီယိုဂိမ်း၏ အခန်းကဏ္ဍ ပိုမို ပါဝင်လာခဲ့သည်။ ယင်းအကြောင်းကိုတော့ နောက်ဆောင်းပါးများတွင် ဆက်လက် ဖော်ပြပါမည်။ ဤဆောင်းပါးသည် ကျွန်တော်နှင့် ဗီဒီယိုဂိမ်း စတင်ထိတွေ့ခဲ့သည့် နှစ်နှစ်တာကာလကို မှတ်တမ်းတင်ထားခြင်း ဖြစ်ပြီး ထိုအချက်များသည် ကျွန်တော့်အတွက် အလွန်အရေးကြီးသည့် ကာလကို ဖော်ပြထားခြင်းလည်း ဖြစ်ပါသည်။ ၁၉၈၉ မှ လက်ရှိကာလအထိ ကျွန်တော့်ဘဝထဲမှ ဗီဒီယိုဂိမ်းများအကြောင်းကို အလျဉ်းသင့်သလို ဆက်လက် ရေးသားသွားမည် ဖြစ်ပါသည်။

athzem