ಇಮೋಜಿ ಭಾಷೆ

ಕರ್ಕಿ ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ

ಬಾ ಇಲ್ಲಿ ಸಂಭವಿಸು...

ನೀವು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೋ ಅಥವಾ ಅಪರೂಪಕ್ಕೋ ಕೆಸಿನೋಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದರೆ, ಅಲ್ಲಿಯ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆನ್ನುವ ಗೊಂದಲಕ್ಕೆ ಈಡಾಗುವುದು ಖಚಿತ. ಜೂಜಿನಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟೇನೂ ಪರಿಣತರಲ್ಲದ ನೀವು ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಹಣ ಗೆಲ್ಲುವ ಆಟಕ್ಕೇ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗುತ್ತೀರಿ. ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಅಂತಿಮ ಮೊತ್ತ ಹತ್ತು ಲಕ್ಷಗಳಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದರ ಜಾಕ್‌ಪಾಟ್ ಮೌಲ್ಯ ಬರೋಬ್ಬರಿ ಒಂದು ಕೋಟಿ ಎಂದುಕೊಳ್ಳುವ. ಕೋಟಿ ಗೆಲ್ಲಿಸಿಕೊಡುವ ಆಟದಮೇಲೆ ತಾನೇ ನಮ್ಮ ಪಣ? ಆದರೆ, ಆಯ್ಕೆ ಅಷ್ಟು ಸಲೀಸಲ್ಲ. ಹತ್ತು ಲಕ್ಷ ಮೊತ್ತದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಸಂಭವನೀಯತೆ ಹತ್ತು ಸಾವಿರದಲ್ಲಿ ಒಂದಾದರೆ, ಒಂದು ಕೋಟಿ ಬಹುಮಾನದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಲಕ್ಷಕ್ಕೆ ಒಂದು. ಈಗೇನು ಮಾಡುತ್ತೀರಿ?

ಸಂಭವನೀಯತೆಯ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರದ ಸುತ್ತ ತಿರುಗತೊಡಗುತ್ತದೆ ನಿಮ್ಮ ಮೆದುಳು. ನಿಮಗೆ ಗೊತ್ತು, ಆಡಿಸುವಾತ ಕೂಡಾ ಗೆಲ್ಲುವ ಅತಿ ಕಡಿಮೆ ಸಂಭನೀಯ ಸಂಖ್ಯೆಗೇ ಬಹುಮಾನ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾನೆಂದು. ಹೀಗೇ ಇಸ್ಪೀಟು, ಲಾಟರಿ, ಕುದುರೆ ರೇಸು, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬೆಟ್ಟಿಂಗು, ಕ್ರಿಪ್ಟೋ ಕರೆನ್ಸಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲಾ ಸಂಭವನೀಯತೆಯದ್ದೇ ಮೇಲಾಟ. ಅಚ್ಚರಿಯ ವಿಷಯವೆಂದರೆ, 'ಥಿಯರಿ ಆಫ್ ಪ್ರೊಬಾಬಿಲಿಟಿ' ಎಂಬುದು ಹುಟ್ಟು ಪಡೆದದ್ದೇ ಜೂಜಿನ ಅಡ್ಡೆಯಲ್ಲಿ. ಶತಮಾನಗಳ ಹಿಂದೆ, ಕಾರಣಾಂತರಗಳಿಂದ ಅರ್ಧಕ್ಕೇ ನಿಂತ ಜೂಜಾಟದಲ್ಲಿ, ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಗೆಲ್ಲುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಯಾರದಿತ್ತು ಎನ್ನುವ ಜಗಳ ಪರಿಹರಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಈ ಸಂಭವನೀಯತೆಯ ಸಿದ್ಧಾಂತದ ಸಂಶೋಧನೆ ಶುರುವಾಯಿತು ಎನ್ನುತ್ತದೆ ಇತಿಹಾಸ. ಇಲ್ಲಿಂದಲೇ ಶುರು ಮಾಡಿ ಫ್ರೆಂಚ್ ಗಣಿತತಜ್ಞ ಪಾಸ್ಕಲ್ ಗಣಿತಶಾಸ್ತ್ರಕ್ಕೊಂದು ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನೇ ಕಂಡುಕೊಟ್ಟ.

ಇವೆಲ್ಲ ಗಣಿತ ಅಥವಾ ಸಂಖ್ಯಾಸಂಗ್ರಹಣಕ್ಕೆ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಸಂಗತಿಯಾಯಿತು. ಅಸಲಿಗೆ ಸಂಭವನೀಯತೆಯ ಪ್ರಯೋಗ ಅನಾದಿಕಾಲದಿಂದಲೂ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದದ್ದೇ ಆಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಜ್ಯೋತಿಷ್ಯಶಾಸ್ತ್ರ ಅದರೊಳಗಣ ಪ್ರಶ್ನಾಶಾಸ್ತ್ರಗಳೆಲ್ಲ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಂಭವನೀಯತೆಯ ಬಲವನ್ನೇ ಅಲ್ಲವೇ? ಭಾರತೀಯ ತರ್ಕಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದರಲ್ಲಿಯ ಮೂರು ಲಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ 'ವಿಭಜನೆ' ನೇರವಾಗಿ ಸಂಭವನೀಯತೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ. ತರ್ಕಿಸಬೇಕಾದ ವಿಷಯವನ್ನು ಮೊದಲು ನಾವು ವಿಭಾಗಭೇದ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಆಟವಾಗಲಿ, ಸಾಹಿತ್ಯವಾಗಲಿ ಯಂತ್ರಜನಿತ ಆಗಿದ್ದರೆ ಶುಷ್ಕ ಆಗಿರುತ್ತದಲ್ಲವೆ? ಆದರೆ, ಬಯಲಿನ ಆಟವನ್ನೆಲ್ಲ ಮೈಗೆ ಮಣ್ಣು ಸೋಕಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪರದೆಯ ಮೇಲೆ ಆಡಬಯಸುವ ಜನಾಂಗವೊಂದು ನಮ್ಮೆದುರಿಗೇ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿದೆ...