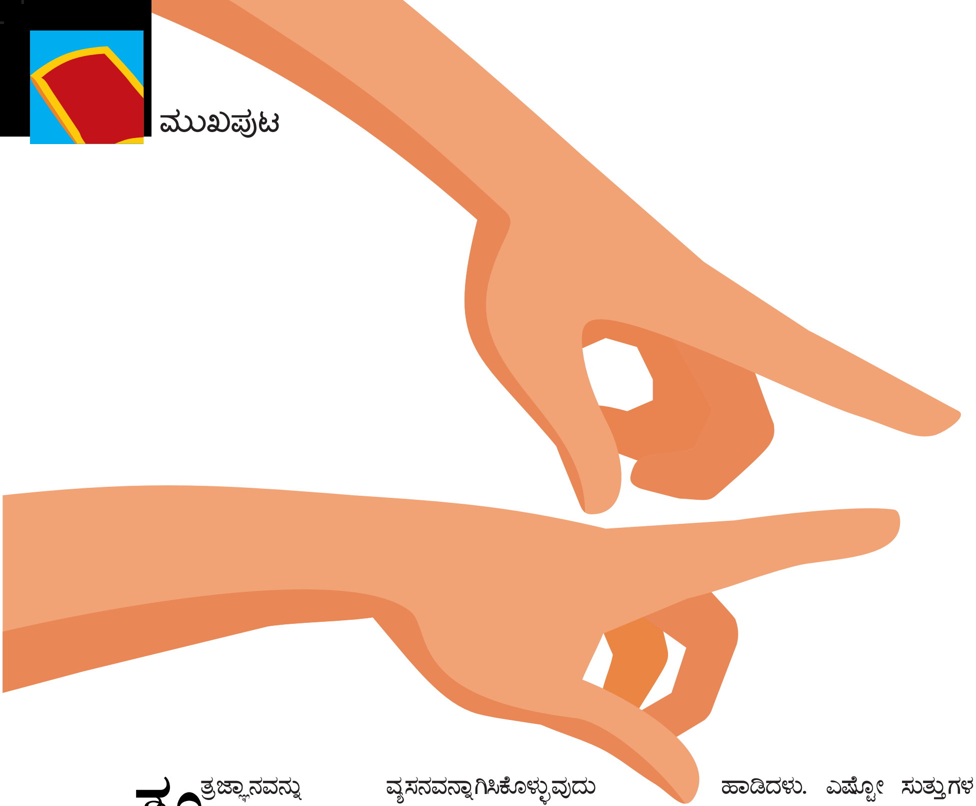

ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ವ್ಯಸನವನ್ನಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅದರ ಗುಲಾಮಗಿರಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗುವುದಷ್ಟೆ ಅಲ್ಲ, ಸಂಬಂಧಗಳ ಕೊಂಡಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಕಳಚಿಹಾಕುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು 'ಎನ್‌ಸ್ಲೇವ್‌ಮೆಂಟ್' ಅಂತ ಕರೆಯುತ್ತೇವೆ. ಒಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಇದು ಭಾವನಾರಾಹಿತ್ಯ ಬದುಕನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಈಗ ಯುವಕರು, ಹದಿಹರೆಯದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತಿರುವುದು ಇದೇ.

ವ್ಯಸನಕಾರಿ ದ್ರವ್ಯ ಎನ್ನುವುದು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ವ್ಯಸನ ಎನ್ನುವುದು ಮನೋಭೂಮಿಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು. 'ಇಂಡಿಯನ್ ಪ್ರೀಮಿಯರ್ ಲೀಗ್' (ಐಪಿಎಲ್) ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಗಮನಿಸಿ. ಅದೀಗ ಜೂಜುಕಟ್ಟೆ ಆಗಿದೆ. 'ಕ್ಯಾಮೆರಾ ಪ್ಯಾನ್' ಆಗಿ ತೋರಿಸುವುದೆಲ್ಲ ಉತ್ಪಾದಿತ ಭಾವಗಳು. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಚಾಮರಾಜಪೇಟೆ, ಗುಟ್ಟಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿನ ಹಳೆಯ ಕಿರಾಣಿ ಅಂಗಡಿಗಳು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ರಾತ್ರಿ 8.30ಕ್ಕೆ ಮುಚ್ಚುತ್ತಿದ್ದವು. ಈಗ ನಡುರಾತ್ರಿಯವರೆಗೆ ತೆರೆದಿರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳ ಎದುರು ನಿಲ್ಲುವ ಜನ ಟಿ.ವಿ.ಯಲ್ಲಿ ಐಪಿಎಲ್ ನೋಡುತ್ತಾ, ಪ್ರತಿ ಎಸೆತಕ್ಕೂ ಬೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಮಾತು ಹಾಗಿರಲಿ, ನಾನು ಮೋಟಗಾನಹಳ್ಳಿ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ತೋಟದಮನೆಯಲ್ಲಿ ವಾಸವಿದ್ದೇನೆ. ಅಲ್ಲಿಯೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಕಣ್ಣೆದುರೇ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ. ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಕದ್ದು ಮೊಬೈಲ್ ಕೊಂಡವನು, ಆ ಮೊಬೈಲ್ ಅನ್ನೇ ಬೆಟ್ಟಿಂಗ್ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅಡವಿಡುವ ಪರಿಪಾಠವಿದೆ.

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಟಿ.ಆರ್. ಮಿಲ್ಸ್ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಲೇಜು ಇದೆ. ಆ ಕಾಲೇಜಿನ ಸಮೀಪದಲ್ಲೇ ಸ್ಮಶಾನ. ದಿನವೂ ಆ ಸ್ಮಶಾನಕ್ಕೆ ಹದಿನೈದು ಇಪ್ಪತ್ತು ಶವಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಕೆಲವು ಯುವಕರು ಮೆರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಶವ ಹೆಣ್ಣಿನದ್ದೋ ಗಂಡಿನದ್ದೋ ಎಂದು ಬೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಸಾಗಿಬರುವವರನ್ನು ವಿಚಾರಿಸಿ, ಅದನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹಣ ಪಡೆಯುವುದು, ಕೊಡುವ ವ್ಯವಹಾರ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಸಾಗುವ ಶವಗಳ ವಿಷಯದಲ್ಲೂ ಬೆಟ್ಟಿಂಗ್ ಕಟ್ಟುವ ಮನಃಸ್ಥಿತಿಗೆ ಏನನ್ನುವುದು?

ಸಂಗೀತವನ್ನು ತಪಸ್ಸಿನಂತೆ ಕಲಿಯುವವರನ್ನು ಕಂಡಿರುವೆ. ಅವರನ್ನು ಕುರಿತು ಓದಿರುವೆ. ಈಗ 'ರಿಯಾಲಿಟಿ ಶೋ'ಗಳ ಗಾಳ. ದಾಸರ ಮನೆತನದ ಒಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಹೆಣ್ಣುಮಗಳನ್ನು ಸಂಗೀತದ ಕಲಿಕೆಗೆ ಸೇರಿಸಿದರು. 'ರಿಯಾಲಿಟಿ ಶೋ' ಒಂದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಏನು ಬೇಕೋ ಆ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡಬೇಕು ಎನ್ನುವುದು ಅವರ ಬೇಡಿಕೆ. ಆ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟವರು ಕೂಡ ಅದನ್ನು ಪಾಲಿಸಿದರು. ಆ ಹುಡುಗಿ 'ರಿಯಾಲಿಟಿ ಶೋ' ವೇದಿಕೆಗೆ ಹೋಗಿ, ಹಾಡಿದಳು. ಎಷ್ಟೋ ಸುತ್ತುಗಳ ನಂತರ 'ಎಲಿಮಿನೇಟ್' ಆಗಿ ಬಂದಳು. ಈಗ ಸಂಗೀತವೂ ಇಲ್ಲ, ಎಂಥದ್ದೂ ಇಲ್ಲ.

ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಡಿಜಿಟಲ್ ಜಗತ್ತಿನ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ತಂತ್ರವೊಂದು ಪ್ರವಹಿಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸಬೇಕು.

ಸಂಗೀತ ಧ್ಯಾನ, ಅಭ್ಯಾಸ ಬೇಡುವ ಕಲೆ. ಅದನ್ನು ದಿಢೀರನೆ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎಂದು ಉದ್ದೀಪಿಸುವುದು 'ರಿಯಾಲಿಟಿ ಶೋ'. ಅಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ತಕ್ಷಣದ ಜನಪ್ರಿಯತೆಗೆ ಹಾತೊರೆಯುವವರು ಪೋಷಕರು. ಅದಕ್ಕೆಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಿಡುವುದು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳನ್ನು. ಎಲ್ಲ ಭಾವಗಳನ್ನೂ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಗೆ ಒಪ್ಪಿಸುವ ಮಗು ನಗುತ್ತಾ ಅಳುತ್ತಾ ತನ್ನ ಎಪಿಸೋಡುಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಡಿಜಿಟಲ್ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಆ ಭಾವದ ಕಂತುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮಾರುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಬೇಕಾದದ್ದನ್ನೆಲ್ಲ ಕೊಡುವುದಾಗಿ ಭ್ರಮೆ ಹುಟ್ಟಿಸಿ, ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ದೋಚುವ ವಿದ್ಯಮಾನವಿದು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಂತಹ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಇರಬೇಕಾದದ್ದು ಸಂಭ್ರಮ. ನೋಡುವವರು, ಆಡುವವರು ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಅದನ್ನು ಆಸ್ವಾದಿಸುವಂತಿರಬೇಕು. ಮಾರುಕಟ್ಟೆಗಾಗಿ ಅವನ್ನೆಲ್ಲ 'ಉತ್ಪಾದನೆ' ಮಾಡುವ ಧೋರಣೆ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳತೊಡಗುವುದು ಅಪಾಯ.

ಸುಲಭವಾಗಿ ಎಲ್ಲವೂ ಆಗಬೇಕು, ಸಿಗಬೇಕು ಎಂಬ ಕೆಟ್ಟ ಧಾವಂತಕ್ಕೆ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಇಂಬುಗೊಡುತ್ತದೆ. ಹತ್ತು ಜನರನ್ನು ಹಿಂದೆ ಹಾಕಿ ರೇಸಿನಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಲೇಬೇಕೆಂಬ ಹುಕಿ. ರಿಲಯನ್ಸ್ ಮೊಬೈಲ್ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯ ತಂತ್ರವನ್ನೇ ನೋಡಿ. ಅದು ಮೊದಲ ಆರು ತಿಂಗಳು ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಉಚಿತ ಎಂದಿತು. ಆಮೇಲೆ ಜನರೆಲ್ಲ ಬುಕ್ ಆದರು. ಗ್ರಾಹಕರನ್ನೆಲ್ಲ ಒಳಗೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ದರ ವಿಧಿಸಲಾರಂಭಿಸಿತು. ಒಂದು ತಾಸಿನ ಸಮಾರಂಭದ ವೇದಿಕೆ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವರು ಆಗೀಗ ಮೊಬೈಲ್ ತೆಗೆದು ನೋಡತೊಡಗುವುದು ಈಗ ಸಹಜ ಎನ್ನುವಂತೆ ಮಾಡಿಬಿಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ನಿಜಕ್ಕೂ ಅದು ಸಭೆಗೆ ತೋರುವ ಅಗೌರವ. ಮನಸ್ಸು ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಸಂವಾದಕ್ಕೋ ಯಾರದ್ದೋ ಮಾತಿಗೋ ತೆರೆದುಕೊಂಡು ಇರಬೇಕಾದ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮೊಬೈಲ್ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು ಕೀಲಿಸುವುದು ವ್ಯಸನವೇ ಹೌದು.

ಗೇಮಿಂಗ್ ಗಾಳ

ಗೇಮಿಂಗ್ ಎನ್ನುವುದನ್ನೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ವಿದ್ಯಮಾನವಾಗಿ ಇವತ್ತು ನೋಡಬೇಕಿದೆ. 2024ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 'ವಿಡಿಯೊ ಗೇಮಿಂಗ್'