

ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶದ ಹಮೀರ್‌ಪುರ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಏಳನೇ ತರಗತಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೊಬ್ಬ ನೇಣು ಬಿಗಿದುಕೊಂಡು ಸತ್ತರೆ, ತಮಿಳುನಾಡಿನ ಮಧುರೈಯಲ್ಲಿ 19 ವರ್ಷದ ಯುವಕನೊಬ್ಬ ನೇಣು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಸತ್ತದ್ದೂ ವರದಿಯಾಗಿದೆ.

ಈ ಮಧ್ಯೆ ಹಲವು ಯುವಕರು ಬ್ಲೂವೇಲ್ ಸವಾಲು ಎದುರಿಸಿ ಖಿನ್ನತೆಗೆ ಒಳಗಾಗಿ ಸಾಯಲು ಯತ್ನಿಸಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡ ಘಟನೆಗಳೂ ವರದಿಯಾಗಿವೆ. ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಸೋಲಾಪುರದಿಂದ 14 ವರ್ಷದ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ಮನೆಬಿಟ್ಟು ಕಣ್ಮರೆಯಾದ. ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ ಖಿನ್ನನಾಗಿ ತಿರುಗಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಈತ ಅದೃಷ್ಟವಶಾತ್ ಪೊಲೀಸರ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕು ಬಚಾವಾದ. ಇಂದೋರ್‌ನಲ್ಲಿ 13 ವರ್ಷದ ಬಾಲಕ ಶಾಲೆಯ ಮೂರನೇ ಮಹಡಿಯಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಹಾರಿ ಪ್ರಾಣ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಯತ್ನಿಸಿದ. ಸಕಾಲಕ್ಕೆ ಆಸ್ಪತ್ರೆಗೆ ಒಯ್ಯದ್ದರಿಂದ ಬಚಾವಾದ. ಈತ ಬ್ಲೂ ವೇಲ್‌ನ ನಿರ್ಣಾಯಕ 50ನೇ ಟಾಸ್ಕ್ ತಲುಪಿದ್ದನಂತೆ. ಹಾಗಾಗಿ ಎರಡು ದಿನಗಳಿಂದ ಪೂರ್ಣ ಖಿನ್ನತೆಯಿಂದ ಬಳಲುತ್ತಿದ್ದನಂತೆ.

ಕಳೆದ ವಾರವಷ್ಟೇ ಪುದುಚೇರಿಯ ಕಾರೈಕಲ್‌ನಿಂದಲೂ ಇಂತಹದ್ದೇ ಪ್ರಕರಣ ವರದಿಯಾಗಿದೆ. 22ರ ಹರೆಯದ ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಎಂಬ ಯುವಕ ಬ್ಲೂ ವೇಲ್ ಟೆನ್‌ನಲ್ಲಿ ತೊಳಲಾಡಿ ಕೊನೆ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆತ್ಮಹತ್ಯೆಯ ಯತ್ನದಿಂದ ಪಾರಾಗಿದ್ದಾನೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು- ಹರೆಯದವರು ಪ್ರತಿದಿನ 3ರಿಂದ 11 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಮೊಬೈಲ್‌ನ್ನು, ಇಂಟರ್ ನೆಟ್‌ನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆಂದು ಸಮೀಕ್ಷೆಗಳು ತಿಳಿಸುತ್ತವೆ. ಊಟ ಮಾಡುವಾಗ, ತರಗತಿ, ಶಾಲಾ-ಕಾಲೇಜಿನ ಆವರಣದಲ್ಲಿ, ಬಾತ್‌ರೂಮ್, ಟಾಯ್ಲೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ, ಹಗಲು ರಾತ್ರಿ ಎನ್ನದೇ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ಸ್ ಆಡುವವರನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಊಟ- ತಿಂಡಿ ಬೇಡ, ನಿದ್ರೆ ಬೇಡ, ತರಗತಿ ಬೇಡ, ಅಧ್ಯಯನ ಬೇಡ, ಸಂಗೀತ- ನೃತ್ಯ ಬೇಡ, ಆಟವಾಡುವುದು ಬೇಡ, ವಿಡಿಯೋ-ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಗೇಮ್ಸ್ ಇದ್ದರೆ ಸಾಕು ಎನ್ನುವ ಮನೋಸ್ಥಿತಿಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ತಲುಪಿರುವುದು ಆತಂಕಪಡುವ ವಿಚಾರ.

ಅಮೆರಿಕ ಸೈಕ್ರಿಯಾಟಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್ (ಎ.ಪಿ.ಎ.) (ಅಮೆರಿಕಾದ ಮನೋವೈದ್ಯ ಸಂಘ) 2013 ರಲ್ಲೇ ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ ಅಡಿಕ್ಷನ್ ಅನ್ನು 'ಬಿಹೇವಿಯರಲ್ ಅಡಿಕ್ಷನ್' ಅಂದರೆ ನಡವಳಿಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಟ ಎಂದು ಹೇಳಿತು. ವಿಡಿಯೋ/ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಅತಿಯಾಗಿ ಆಡಲೇಬೇಕೆಂಬ ಒತ್ತಾಯದಿಂದ (Compulsion) ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಡುತ್ತಾನೆ. ಈ ಆಟದ ಮುಂದೆ ಅವನಿಗೆ ಬೇರಾವ ಕೆಲಸ-ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಲು ಇಷ್ಟವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ವ್ಯಕ್ತಿ ಜನ ಸಂಪರ್ಕದಿಂದ ದೂರವಾಗುತ್ತಾನೆ. ಆತಂಕ ಖಿನ್ನತೆಯಿಂದ ಬಳಲುತ್ತಾನೆ. ಸಿಟ್ಟು-ಸಿಡುಕು-ಭಾವೋದ್ವೇಗಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗುತ್ತಾನೆ. ನಿತ್ಯ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಅನಾಸಕ್ತಿ. ಸದಾ ವಿಡಿಯೋಗೇಮ್ ಆಡುವುದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚೆಚ್ಚು ಗೆಲುವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಪಡುವುದೇ ಅವನ ಏಕೈಕ ಧ್ಯೇಯವಾಗುತ್ತದೆ.

**ಮೊದಲ ಆತ್ಮಹತ್ಯೆಯ ಪ್ರಕರಣ ವರದಿಯಾದದ್ದು ಜೂನ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳದ ಪಶ್ಚಿಮ ಮಿಡ್ನಾಪುರದಿಂದ. 14 ವರ್ಷದ ಬಾಲಕ ಅಂಕಣ್ ಆತ್ಮಹತ್ಯೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡ.**

ಪಿ.ವಿ.ಪಿ. ಪ್ರಾಬ್ಲಮ್ ವಿಡಿಯೋ ಪ್ಲೇಯಿಂಗ್- ಇಂಟರ್‌ನೆಟ್ ಗೇಮಿಂಗ್ ಡಿಸಾರ್ಡರ್-ಐಜಿಡಿ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದಾದಂತಹ ಈ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಒಂಬತ್ತು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಎಪಿಎ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿದೆ.

1. ಅದರದೇ ಧ್ಯಾನ (Pre-occupation) ಆಡದೇ ಇದ್ದ ಸಮಯದಲ್ಲೂ ವ್ಯಕ್ತಿ ವಿಡಿಯೋ ಆಡುವುದರ ಬಗ್ಗೆಯೇ ಹೆಚ್ಚುಕಾಲ ಯೋಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಧ್ಯಾನದಲ್ಲೇ ಇರುತ್ತಾನೆ.

2. ಆಡದಿದ್ದರೆ: ಹಿಂದೆಗಡೆದ ಲಕ್ಷಣಗಳು (Withdrawal) ಅವನಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಚಡಪಡಿಕೆ, ಸಿಟ್ಟು, ಕೋಪ, ಆತಂಕ, ಬೇಸರ- ಖಿನ್ನತೆಯಿಂದ ಬಳಲುತ್ತಾನೆ.

3. ತಾಳಿಕೆ: ಖುಷಿಪಡಲು, ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ ಆಡಬೇಕಾಗುವ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಹೆಚ್ಚಿಸದೇ ಇದ್ದರೆ ಚಡಪಡಿಸುತ್ತಾನೆ.

4. ಆಟವಾಡುವುದನ್ನು ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಲು/ ನಿಲ್ಲಿಸಲು ಅವನಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದೇ ಇಲ್ಲ.

5. ಇತರ ಹವ್ಯಾಸಗಳನ್ನು, ಸಂತೋಷ ಕೊಡುವ ಕೆಲಸ-ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಸಂಗೀತ ಬೇಡ, ನೃತ್ಯ ಬೇಡ, ಸಂತೋಷ ಕೂಟಗಳು ಬೇಡ, ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬೇಡ, ಸ್ನೇಹಿತರೊಡನೆ ಹರಟೆ- ತಿರುಗಾಡುವುದು ಬೇಡವಾಗುತ್ತದೆ.

6. ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ಸ್ ಆಡುವುದರಿಂದ ತೊಂದರೆಗಳಾಗುತ್ತಿದ್ದರೂ ಆಡುವುದನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುತ್ತಾನೆ.

7. ಆಡುವುದನ್ನು ಇತರರಿಂದ ಮುಚ್ಚಿಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಟಾಯ್ಲೆಟ್ಟಿನಲ್ಲೋ, ಮಧ್ಯ ರಾತ್ರಿ ಎಲ್ಲರೂ ಮಲಗಿ ನಿದ್ರೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೋ, ನಿರ್ಜನ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೋ ಹೋಗಿ ಯಾರಿಗೂ ಕಾಣದಂತೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಾನೆ.

8. ವಿಡಿಯೋಗೇಮ್ಸ್ ಆಡಿದರೆ ತನ್ನ ಒಂಟಿತನ, ಖಿನ್ನತೆ, ತಪ್ಪಿತಸ್ಥ ಭಾವನೆ. ನಿರಾಶೆಗಳನ್ನು ಮರೆಯಬಹುದೆಂದು ನಂಬುತ್ತಾನೆ.

9. ವಿಡಿಯೋ ಗೇಮ್ಸ್‌ಗಾಗಿ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು, ಯಾವುದೇ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು, ತಂದೆ- ತಾಯಿ- ಬಂಧುಗಳಪ್ರೀತಿಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಗೇಮ್ಸ್ ಮುಂದೆ ಅವೆಲ್ಲ ಅವನಿಗೆ ಗೌಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಇತರ ಭೋಗ ಭಾಗ್ಯಗಳೂ ಬೇಡ ಎನಿಸುತ್ತದೆ.

# ಸಮಸ್ಯೆ ನಿಮ್ಮದು ಪರಿಹಾರ ನಮ್ಮದು

ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಜನರಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಂಸೆಗಳಿಸಿರುವ ವಶೀಕರಣ ಮಾಂತ್ರಿಕರು

**ಶ್ರೀಯುತ ಪರಶುರಾಮ್ ಗುರೂಜಿ**

ಶ್ರೀ ಪುರುಷ ವಶೀಕರಣ, ಸತಿಪತಿ ಕಲಹ, ಡೈವೋರ್ಸ್ ಪ್ರಾಬ್ಲಮ್, ಹಾಲಬಾಧೆ, ಪ್ರೇಮವಿಚಾರ,

ಸಂತಾನಫಲ, ಇನ್ನಿತರ ನಿಮ್ಮ ಸಮಸ್ಯೆ ಬನೇ ಇರಲ ಎಷ್ಟೇ ಕಠಿಣವಾಗಿರಲ ಕೇಗಿನ

ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಜೀವಂತವಾಗಿರುವಂತಹ ಕೇರಳದ ಕೆಲವು ಪ್ರಾಜೀನ ವಿದ್ಯೆಯ ವಿದ್ಯೆಗಳಿಂದ

**100% ಪರಿಹಾರ ಲೆಕ್ಕಿಸದೆ**

ಇಲ್ಲಿ ಹೇಳುವ ವಿಷಯವನ್ನು ಗುಪ್ತವಾಗಿಸಲಾಗುವುದು ಹಾಗೂ ಗುರೂಜಿಯವರಲ್ಲಿ ನಿಷ್ಠೆಂಕೋಪದಿಂದ ಮಾತನಾಡಲು ಕರೆಮಾಡಿ:

**ಜೈಬಾಲಾಜಿ ಜ್ಯೋತಿಷ್ಯಂ ಬನಶಂಕರಿ ಮುಖ್ಯಜನ್ಮನಿಲ್ದಾಣದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ, ಬೆಂಗಳೂರು. 9620444460**



ಶ್ರೀ ಸಾಯಿಬಾಬಿ ಉಪಾಸಕರು

ಕೇವಲ 5 ದಿನದಲ್ಲಿ