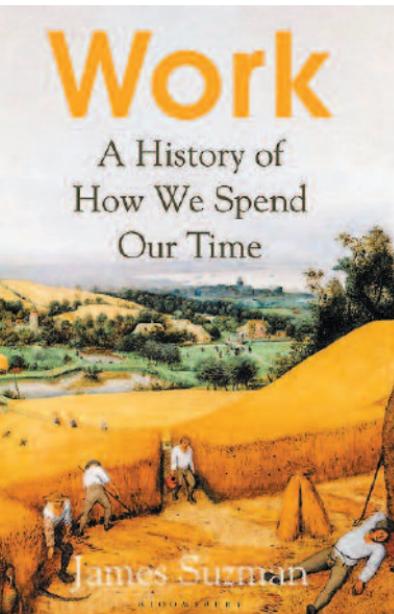


ರಿಚಡ್ ಲೀನ ಅಧ್ಯಯನ ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತದೆ. ವಾರಕ್ಕೆ 35 ಗಂಟೆಗಳ ಕೆಲಸ, ಅಧ್ಯನಿಕ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ನಾವು ಕ್ಯಾರೊಬ್ಲ್ಯಾವ ಸರಾಸರಿ ಕೆಲಸಕ್ಕಿಂತ ಸಾಕಷ್ಟು ಕಡಿಮೆಯದೆ. ಮೀಕ್ಕೆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ವಿರಾಮ ಕಾಲದ ಹಾಣಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಸಂಗೀತ, ನೃತ್ಯ ಕರ್ತೀಗಳು ಉದ್ದಾವಾಗಿರುವುದೇ ವಿರಾಮ ಕಾಲವಿರುವುದರಿಂದಾಗಿ. ಹೆಚ್ಚು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಉಗಮವಾಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ನಮ್ಮ ಜೀವನ ಸರಳವಾಗುತ್ತಾ ವಿರಾಮಕಾಲ ಹೆಚ್ಚಬೇಕು. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸೈಹಾದ್ವಾರ, ಸಾಮೂಹಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳೂ ಹೆಚ್ಚಬೇಕು. ಅದರೆ, ಹಾಗಾಗುತ್ತಿದೆಯೇ? ಇದು ಅಸೆಕ್ಟಿಯ ಪ್ರಶ್ನೆ.

ವಿಖ್ಯಾತ ಅಧ್ಯಕ್ಷಾಸ್ತಿಟ್ಟ ಜಾನ್ ಮೇನಾರ್ಡ್ ಕೀನ್ಸ್ 1930ರ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯೇ ಒಂದು ಭವಿಷ್ಯವಾರ್ಯಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದರು. ನಮ್ಮಲೀರುವ ಉತ್ಪಾದಕತೆ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನವನ್ನು ಪರಿಗಳಿಸಿದಾಗ - ಸುಖಮಯ ಜೀವನ ನಡೆಸಲು ವಾರಕ್ಕೆ ಕೇವಲ ಹದಿನ್ಯೇದು ಗಂಟೆಗಳ ಕೆಲಸ ಮಾತ್ರ ಸಾಕು. ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ ಮತ್ತು ಆರಾಮವಾದ ಜೀವನ ನಡೆಸಲು ಎಪ್ಪು ಕೆಲಸ ಬೇಕೋ, ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಸುಲಭಿಲ್ಲದ ಅಧಿವಾಸಿಗಳೂ ತಮ್ಮ ಬೇವನವನ್ನು ಸುಖಮಯವಾಗಿ ನಡೆಸಲು ಅಪ್ಪೇ ಗಂಟೆಗಳ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುತ್ತಾರೆನ್ನವುದು ಒಂದು ವಿಚಿತ್ರ ವಿರೋಧಾಭಾಸವಲ್ಲವೇ? ನಾವು ಕೀನ್ಸ್ ಹೇಳಿದ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಅನೇಕ ದಶಕಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಸಾಧಿಸಿದ್ದರೂ ನಮ್ಮ ಪ್ರಾರಂಭಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಅಧವಾ ಅವರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ನಮ್ಮ ಸರ್ಕಾರಗಳೂ ಪ್ರಗತಿ ಮತ್ತು ಅಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಬಾಲವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹೊರಡಿಸೆ. ಇದು ನಮ್ಮನ್ನು ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಒಯ್ಯಿತ್ತಿದೆನ್ನವುದೇ ಒಂದು ವಿಚಿತ್ರ ಕಂಗಣಿ.

ಈ ಹದಿನ್ಯೇದು ಗಂಟೆಗಳ ಕೆಲಸದ ಧಿಯರಿಯಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಆಹಾರವನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು, ಅದನ್ನು ಪರಿಪೂರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಉಳ್ಳವುದನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪರಿಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅದರೆ, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಧವಿರಬಹುದೇ. ಸುಜೋಮನ್ ಚಾಲೋರ್ ಡಾರ್ಫಿನ್ಸನ್ ಅಧ್ಯಯನವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮತ್ತೊಂದು ಮಾತನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಜೀವಜಂಪುಗಳ ಉಗಮ ಮತ್ತು ವಿಕಾಸದ ಬಗ್ಗೆ ಡಾರ್ಫಿನ್ಸನ್ ಧಿಯರಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಬಾರದ, ಉಪಯೋಗವಿಲ್ಲದ ಅಂಗಾಂಗಗಳು ದೀರ್ಘಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಾಪತ್ತೆಯಾಗಿ, ಬದುಕುಳಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಅವಶ್ಯಾದ ಅಂಗಾಂಗಗಳಷ್ಟೇ ಉಲ್ಲಿಯುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಜೀವಪ್ರಭೀದಿಗಳು ಉಲ್ಲಿದು ಮೀಕ್ಕುವು ನಳಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ನಿಷ್ಟನಲ್ಲಿ ನವಲಿಗಳಿಗೆ ದೊಡ್ಡ ಹಾಗೂ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಬಾರದ ಗರಿಗಳಿಕೆವೇ? ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಡಾರ್ಫಿನ್ಸನ್ ಕೇಳಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರವೂ ತನ್ನದೇ 'ಸ್ವೇಚ್ಚಲೋ' (ಬದುಕುಳಿಯುವ) ವಿವರಣೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ರಾಜಮನೆತನದ ಸ್ನೇಹಿರು ಧರಿಸುವ ವಿಸ್ತಾರವಾದ ದಿರಿಸುಗಳ ಯಾವ ನವಲಿನ ಗರಿಗುಷ್ಟಕೂ ಕಡಿಮೆಯಿಲ್ಲ. ನಾವು ಉಲ್ಲಿಯಲು ನಮ್ಮ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ವೃಣಿಸುತ್ತೇವೆಯೋ, ಹಾಗೆಯೇ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿರಲೂ ಅಪ್ಪೇ ಶ್ರಮಪಡತ್ತೇವೆ. ಈ ಆಕರ್ಷಣೆ ವಂಶಾವಳಿಯ ವ್ಯಾಧಿ ಮತ್ತು ಅ ತೆಲಿಯ ಉಲ್ಲಿವಿಗೆ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿರಬಹುದು.