

## Nalóg, który odbija się na pracy

02.11.2006 06:00



/ AFP

**Internetowe gry strategiczne stają się nie tylko coraz bardziej popularnym fenomenem internetu, ale również coraz częściej prawdziwą zimą pracodawców. Według ostrożnych szacunków już prawie 15 proc. pracowników zamiast wykonywać swoje obowiązki w pracy, poświęca czas cybernetycznemu nalogowi.**

Massive Multiplayer Online Strategic Games, czyli internetowe gry strategiczne opierają się na podobnych zasadach - są darmowe, wymagają jedynie zwykłej przeglądarki internetowej i są dostępne dla wszystkich użytkowników internetu.

Jedyną niedogodnością jest fakt, iż gra toczy się w czasie rzeczywistym, czyli niezależnie od tego, czy gracz znajduje się przy komputerze, czy nie. Gry typu Ogame wymagają poświęcania im coraz większych ilości czasu, wciągają i niejednokrotnie prowadzą do uzależnienia. Użytkownicy gier on-line poświęcają im swój cały wolny czas, często zarywają noce, ale w końcu okazuje się, iż jest to niewystarczające. Nalóg przenosi się do miejsca pracy.

Zjawisko to występuje prawie w każdej firmie, często grze poświęcają się całe działy. Niektórzy pracownicy grają nawet przez 70 proc. czasu pracy. Według analityków rynku gier, aż 40 proc. graczy gra przez co najmniej trzy godziny dziennie i to przez sześć dni w tygodniu. Pracodawcy próbują uniemożliwić ten proceder, blokując dostęp do serwerów gier on-line. Często jednak jest to niewystarczające, gdyż zapaleni gracze znajdują nowe, jeszcze niezablokowane gry.

Zdaniem analityka rynku gier, Łukasza Lasaka z serwisu [gry.interia.pl](http://gry.interia.pl), jeśli gracze poświęcają swojej ulubionej rozrywce więcej niż 2-3 godziny dziennie, można stwierdzić u nich pewne syndromy typowe dla zjawiska uzależnienia.

Jak dotąd, nikt nie podjął się jeszcze oszacowania strat, jakie ponoszą pracodawcy w związku z faktem, iż ich podwładni zamiast efektywnie pracować, poświęcają czas graniu. Pracownicy próbując ukryć, iż grają w miejscu pracy, swoje obowiązki wykonują po godzinach, a nawet zabierają pracę do domu. Nawarstwiający się zaległości, nieprzespane noce, spadek wydajności w pracy stają się codziennością uzależnionych.

Wielu jednak podejmuje trudną decyzję zerwania z nalogiem. Skłania ich do tego nie tylko zagrożenie utraty pracy, ale także informacje o ekstremalnych przypadkach uzależnienia. Ponad rok temu pojawiła się informacja o Koreańczyku, który po 50-godzinnych maratonie gry, zmarł z wycieńczenia. W Amsterdamie niedawno powstała klinika lecząca cyberuzależnienia. Odwyk w niej ma na celu uświadomienie nalogowym graczom, że tak naprawdę jest to tylko gra, niemająca nic wspólnego z rzeczywistością.