Kosztowna zabawa na koszt podatników

28 października 2017

Nikt już nie nadąża za statystykami GUS odnośnie liczby urzędników. W 2016 roku mówiono o armii ponad 700 tys. urzędników sektora publicznego przejadających jedną czwartą budżetu. W dużej mierze jest to spowodowane przynależnością Polski do UE oraz szeroko rozumianą integracją z jej strukturami. Pozostając na stanowisku niekwestionującym istnienia tych wszystkich instytucji, przyjrzyjmy się jedynie efektywności oraz wydajności administracji publicznej. Pomimo olbrzymiej armii urzędników wciąż słyszymy sygnały odnośnie opieszałości i niekompetencji działania urzędów. Jakie mogą być zatem tego przyczyny?

PATOLOGIA XXI WIEKU

Świat się rozwija, wciąż pojawiają się nowe elementy i problemy związane z tzw. postępem. Chciałbym zwrócić na uwagę na problem, którego ogromu zdaje się nie widzieć nikt.

Od ponad dekady olbrzymią popularnością cieszą się gry typu MMORPG. Pierwszymi głośniejszymi tytułami były m.in. Travian i OGame, ale to tylko dwie spośród kilkudziesięciu istniejących. O specyfice tych gier może przekonać się każdy kto poświęci tej grze co najmniej tydzień. Są to gry niezwykle absorbujące oraz silnie uzależniające psychicznie. W praktyce bowiem wystarczy, że raz nie będziemy w grze na czas i możemy stracić większość tego co budowaliśmy przez kilka lat. W efekcie znaczna część potencjału jednostki jest skierowana na grę. Być może ciężko uwierzyć w to, że dorosłe osoby potrafią zerkać co trzy minuty na smartfona lub komputer sprawdzając czy np. nikt ich nie atakuje. Po pewnym czasie poziom zaangażowania jest tak duży, że staje się to wręcz pierwszoplanowe. Znam osoby, które wchodząc do domu, pierwsze co włączają komputer.

Podobnie rano zanim przemyją oczy, sprawdzają czy w grze wszystko w porządku.

W zasadzie nie byłoby problemu gdyby dotyczyło to spędzania czasu wolnego. Niestety bardzo mocno przekłada się to na sferę zawodową. W rezultacie bowiem ludzie stają się niewolnikami tego wirtualnego świata, żyjąc zgodnie z jego zegarem. Wirtualna rzeczywistość z powodzeniem potrafi wypełnić pustkę dnia codziennego, ale także jak rak rozszerza się i pochłania coraz więcej czasu wolnego i zawodowego. Niestety im więcej masz w grze, tym mniej masz w życiu. Ilość marnotrawionego potencjału na tym polu sprawia, iż rzeczywiście możemy mówić o bardzo poważnym patologicznym zjawisku.

GAMEFORGE, CZYLI NIEMIECKI SPOSÓB NA PIENIĄDZE POLSKICH PODATNIKÓW

Pozwolę sobie tylko na przykładzie jednej gry, zastosować bardzo luźne wyliczenia, tym samym bardzo mocno zaniżając skalę problemu. Pomimo to obraz, który się ukazuje, przeraża.

W grze OGame istnieje ok. 20 uniwersów, czyli tzw. oddzielnych światów. Na każdym uniwersum jest kilka tysięcy osób. Jednak możemy przyjąć, że średnio ok. 1 tys. na każdy świat to gracze bardzo aktywni. Aktywni gracze to osoby, które poświęcają na grę od 6 do 18 godzin dziennie.

Z własnego kilkumiesięcznego doświadczenia oraz na podstawie nabytych w grze znajomości stwierdzam, że co najmniej połowa z tych graczy to pracownicy sektora publicznego tj. administracja samorządowa. Bardzo często są to informatycy, archiwiści oraz pracownicy biurowi spędzający znaczną cześć dnia przy komputerze.

Zakładając, że tylko w grę OGame spośród aktywnych graczy, 10 tys. to urzędnicy. Przyjmując, że każdy z nich poświęca w pracy „w między czasie” 2 godziny dziennie. W ciągu roku mamy 250 dni roboczych. Zatem licząc od 10 lat, czyli od momentu powstania tego problemu, czas na granie, który przeznaczyli

pracownicy administracji w ciągu ostatniej dekady wynosi 50 milionów roboczo-godzin. Przypominam jednak, że wyliczenia dotyczą tylko jednej gry, która już dzisiaj jest średnio popularna. Również liczba 2 roboczo-godzin dziennie jest zaniżona. Znam przypadki urzędników, którzy w pracy poświęcają na grę 6-7 godzin każdego dnia. Problem ten w znacznie mniejszej mierze dotyka sektor prywatny gdzie normy pracy są dość wyśrubowane i pracodawcy nie pozwalają na taką swawolę. Pozostała część graczy to osoby bardzo młode co stanowi poważny problem i oddzielny temat zainteresowania.

MILIONY ROBOCZO-GODZIN

Gdyby zalecono kontrolę w komórkach administracyjnych, zbierając czasy logowania z samym tylko serwisem gier GameForge, liczba roboczo-godzin przeznaczonych na granie w ostatniej dekadzie mogłaby wprawić w osłupienie.

Należy więc postawić pytania jak to jest możliwe, że my wszyscy za to płacimy? Jak to jest możliwe, że nikt nie dostrzega tego problemu? Jak to jest dalej możliwe, że wciąż tworzy się miejsca pracy w urzędach nie dbając o zakres obowiązków i jakiekolwiek normy wydajności z nim związane. Obecnie w Polsce jest klimat na szukanie oszczędności i uszczelnianie systemu. Bezpośrednie zablokowanie dostępu do serwisów tego typu w urzędach przyniesie oszczędności rzędu kilku milionów roboczo-godzin rocznie. Choć śmiało można się pokusić o jeszcze bardziej „optymistyczne” wyliczenia.

W rezultacie może to okazać się największym administracyjnym skandalem naszych czasów i odpowiedzieć na wiele pytań związanych z poziomem funkcjonowania administracji publicznej. Zachęcam wszystkich tym samym do ogólnej debaty na ten temat.

Autorstwo: sync
Źródło: WolneMedia.net