

NR. 8a
25. 4. 2008

€2,-

@biz

INTERNET.
COMPUTER.
HANDY.
MULTIMEDIA.

DAS BUSINESS-EXTRA VON **e**media

Service-Guide:
Ihr optimaler
Web-Auftritt!

IT-Sicherheit:
Mitarbeiter
im Visier!



Wir sind Europameister!

Im Internet ist Österreich ganz vorne:
das Ranking, die Stars, das Business





WordSwap. Kann ohne Download gespielt werden.

Games@work. In unseren Breiten dürfte es um die Gaming-Herausforderung im Büro nicht viel anders stehen. Allerdings hält man sich mit Zahlen bedeckt – schließlich will kein Unternehmen preisgeben, wie viel Arbeitszeit auf Firmen-PCs verspielt wird.

In einer der seltenen Studien zu diesem Thema, die an der Universität Hamburg durchgeführt wurde, gaben mehr als 54 Prozent der Befragten an, Computerspiele am Arbeitsplatz gespielt zu haben. Diese Untersuchung stammt jedoch aus einer Zeit, in der am Röhrenmonitor Moorhühner abgeknallt wurden oder Yeti mit Pinguinen um sich warf.

Heute entspannt man im Büro zwar immer noch mit Klassikern wie *Solitär*, allerdings dürften sich auch sogenannte Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiele auf Office-



Medal of Honor. Ego-Shooter-Game, erfordert lokale Installation.

PCs finden. Wie etwa *World of Warcraft* (WoW). Der Clou bei diesem Game ist, dass Tausende Spieler gleichzeitig gegeneinander via Internet antreten. Laut Hersteller Blizzard Entertainment zählt die weltweite Community mehr als zehn Millionen „Krieger“ – davon mehr als zwei Millionen in Europa.

Millionenschäden. Experten schätzen, dass WoW-Gamer durchschnittlich eine Stunde täglich mit dem Online-Rollenspiel verbringen. Viele von ihnen sitzen – laut eigenen Angaben – am Büro-PC.

Games@work: Der Arbeitsplatz wackelt

Wiewohl es auch Studien gibt, die belegen, dass Office-Gaming die Mitarbeiter produktiver macht – der Schaden durch verlorene Arbeitszeit ist beträchtlich: allein in Deutschland über 300 Millionen Euro jährlich. Ob nützlich oder nicht: Beim Spielen drohen jedenfalls auch in Österreich Konsequenzen. Rechtsanwalt Gregor Olivier Rathkolb (siehe rechts): „Grundsätzlich gilt, dass ein Arbeitnehmer, der am Arbeitsplatz spielt, eine Entlassung riskiert.“

miletic.goran@e-media.at

GAME
OVER

Die Rechtslage

Experte Rathkolb über Games am PC: „Wer spielt, riskiert grundsätzlich seine Entlassung.“



Mag. Gregor Olivier Rathkolb
Rechtsanwalt, Experte für
Arbeitsrecht www.advocatus.at

Gaming am Arbeitsplatz berührt zentrale Bereiche des Arbeitsrechts. Da es sich um ein neues Phänomen handelt, bestehen in der Regel im Unternehmen keine entsprechenden Regelungen, was zu nachteiligen Folgen führen kann.

Game over. Grundsätzlich gilt, dass ein Arbeitnehmer, der am Arbeitsplatz spielt, eine Entlassung riskiert. Was an sich selbstverständlich wirkt, kann jedoch im Einzelfall zu einem kostspieligen Prozess werden und dazu führen, dass die Entlassung fehlschlägt und in eine (für den Arbeitgeber) teure Kündigung umgewandelt wird.

Das Spiel entscheidet. Um als Arbeitgeber auf derartige Situationen vorbereitet zu sein, ist es erforderlich, folgende Fallgruppen zu unterscheiden:

- **Vorinstallierte PC-Spiele.** Bei Games, die am PC installiert sind (wie etwa „Solitär“), ist im Streitfall davon auszugehen, dass diese dem Arbeitnehmer zur Verfügung gestellt wurden. Beliebtes Argument ist in diesem Zusammenhang die angebliche Förderung des Umgangs mit der Maus. Bei einer derartigen Ausgangssituation ist eine Entlassung des Arbeitnehmers nur nach vorheriger Abmahnung möglich.
- **Desktop-Games.** Handelt es sich um Spiele, die – wie etwa

„Medal of Honor“ – eine Installation erfordern, ist abzuklären, ob eine entsprechende Richtlinie bzw. Betriebsvereinbarung vorhanden ist, die ein derartiges Vorgehen untersagt. In solchen Fällen kann eine Entlassung zudem auf einen Verstoß gegen das Verbot der Installation von Fremdsoftware gestützt werden.

● **Online-Games.** Bei Spielen, die lokal installiert werden, jedoch ein Gegeneinanderspielen über Netzwerke ermöglichen, kommt erschwerend hinzu, dass eine Internetverbindung erforderlich ist (bekanntestes Beispiel: „World of Warcraft“). Bei einer Multiplayer-Funktion wird zur Identifikation des Gamers die Firmen-IP verwendet. Letzteres könnte bei der Teilnahme an Spielen mit rechtlich bedenklichem Inhalt unter Umständen für das Unternehmen rufschädigend wirken.

● **Browser-Spiele.** Werden mithilfe von Plugins, ohne Download und Setup, über ein Online-Portal gespielt. – Zu behandeln wie vorinstallierte Spiele.

Interne Regeln erforderlich. Grundproblem bei der arbeitsrechtlichen Betrachtung ist die Frage, wie der Arbeitgeber vom Fehlverhalten erfährt. Systema-



World of Warcraft. Via Netz gespieltes Multiplayer-Game.

tische Überwachung ist – wenn überhaupt – nur mit entsprechender Betriebsvereinbarung zulässig. Ausnahme: Einzelfallkontrolle bei konkretem Verdachtsmoment. Daher ist jedem Arbeitgeber zu empfehlen, für die „Gaming-Herausforderung“ entsprechende Regulative vorzubereiten.