

# Neue PopCap-Studie: Das Verbot, privat während der Arbeitszeit im Internet zu surfen, ist schlecht fürs Geschäft!

Das Verbot, das Internet am Arbeitsplatz auch für private Zwecke zu verwenden, kostet ein Unternehmen richtig viel Geld. Das ist das Ergebnis einer neuen Studie, die Popcap.com heute veröffentlicht. Die Forschungsarbeit kommt zu dem Schluss, dass es durchaus produktiv ist, während der täglichen Arbeit eine kleine 10-Minuten-Online-Pause wahrzunehmen - das reduziert den eigenen Stress und hilft dabei, sich anschließend wieder ganz auf die Arbeit zu fokussieren. Allein in England sollen durch das Verbot einer E-Pause pro Jahr vier Milliarden Pfund Firmenkapital verloren gehen.



PopCap Games ist der führende Anbieter von Casual Games in der ganzen Welt - und in Deutschland auch mit einer deutschen Website und entsprechend lokalisierten Spielen ("Bejeweled", "Zuma", "Chuzzle" oder "Bookworm") aktiv. Heute veröffentlicht das Unternehmen den PopCap Pausen-Report 2008. Er beleuchtet die negativen Auswirkungen, die das Verbot einer privaten E-Pause im Unternehmen auf die Angestellten, die Firmenchefs und die Ökonomie an und für sich haben kann.

Sieben von zehn Firmen verbieten ihren Angestellten den Zugriff auf Internet-Seiten, die sich mit dem sozialen Networking\* beschäftigen. Sehr viele Firmen unterbinden den privaten Zugriff auf das Internet vom Firmenrechner aus sogar komplett. Die Forschungsarbeit von PopCap Games zeigt nun deutlich auf, dass die so genannten E-Pausen die Angestellten nicht von der Arbeit ablenken, sondern im Gegenteil die Effizienz und die Moral im Büro stärken, was am Ende dem gesamten Business zugute kommt.

Die Studie basiert auf psychometrischen Untersuchungen, die in verschiedenen englischen Firmen unter der Überwachung des Londoner Psychologen Dr. Chamorro-Premuzic von der Goldsmiths University durchgeführt worden sind. Dabei wurde der spürbare Effekt verschiedener Formen der Online-Pausen auf die Arbeitsleistung der Angestellten \*\* ausgetestet. Dabei stellte sich heraus, dass sich die Arbeitsleistung der Angestellten über den ganzen Arbeitstag deutlich steigert, wenn die Vorgesetzten sie aktiv dazu ermutigen, eine zehnminütige E-Pause einzulegen.

## **PopCap Pausen-Report 2008: 5 E-Pausen-Formen im Ranking**

Der PopCap Pausen-Report 2008 analysiert die verschiedenen Formen einer E-Pause im Büro und ordnet sie entsprechend ihrer positiven Auswirkung auf den Produktivitätslevel der Angestellten hierarchisch an. Zugleich geht die Studie davon aus, dass die englischen Firmen aufgrund eines ausgesprochenen E-Break-Verbots und der damit einhergehenden Produktivitätssenkung auf bis zu vier Milliarden englische Pfund im Jahr \*\*\* verzichten müssen.

Dr. Chamorro-Premuzic stellt fünf Formen der E-Pause vor und ordnet sie entsprechend ihrer Auswirkung auf die Produktivität der Angestellten wie folgt an:

1. Puzzles und Casual Computer Games
2. Soziale Netzwerke und private E-Mails
3. Online-Shopping
4. Generelles Surfen im Internet
5. Live-admin (Lebensführung)

### **Platz 1 im E-Pausen-Ranking: Puzzles und Casual Computer Games**

Der Report zeigt auf, dass Online-Spiele den größtmöglichen positiven Einfluss auf die Angestellten (und damit auch auf die Firmenchefs) haben. Eine 10-minütige Spielpause wirkt sich vor allem auf sehr gestresste, nervöse und ängstliche Mitarbeiter aus. Diese Aussage stützt jüngere Studien, die aufzeigen, dass Casual Videogames und Online-Puzzles, wie sie etwa bei PopCap.com zu finden sind, einen besonders beruhigenden Einfluss auf die Menschen haben. Diese Spiele helfen dabei, die eigene geistige Beweglichkeit zu erhöhen und die eigene Zufriedenheit zu steigern. Das führt zu einer ruhigeren und zufriedeneren Arbeitskraft.

### **Platz 2 im E-Pausen-Ranking: Soziale Netzwerke und private E-Mails**

Der Report zeigt außerdem auf, dass "zwischenmenschliche E-Pausen" einen besonders positiven Effekt auf Mitarbeiter haben, die besonders selbstsicher und zufrieden mit ihrer aktuellen Rolle im Leben und im Unternehmen sind. Selbstzufriedene Mitarbeiter tendieren dazu, besonders starke zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen, sie haben deswegen auch "mehr zu verlieren", wenn sie davon abgehalten werden, online mit ihren Freunden zu kommunizieren. Die Konsequenz liegt klar auf der Hand: Erhalten diese Mitarbeiter die Erlaubnis, während der Arbeitszeit in einem abgesteckten Zeitfenster mit ihren Freunden zu kommunizieren, so erhöht das ihre Motivation und den allgemeinen Zufriedenheitslevel im Unternehmen.

### **Platz 3 im E-Pausen-Ranking: Online-Shopping**

Ein Online-Einkauf ist für viele Mitarbeiter eine effektive Strategie, um schnell Stress abzubauen und den allgemeinen Happiness-Level in der Firma zu steigern.

### **Platz 4 im E-Pausen-Ranking: Generelles Surfen im Internet**

Das planlose Surfen im Internet scheint zunächst einmal kein spezifisches Ziel in sich zu tragen. Die Studie zeigt aber deutlich auf, dass es das Bedürfnis der Angestellten nach Erkenntnis steigert, ihre intellektuelle Neugierde erhöht und zugleich ihren Durst nach Wissen stimuliert. Die daraus resultierende Steigerung des Allgemeinwissens kann dann auch wieder den Chefs zugute kommen. Das generelle Browsen, das auf Klatschseiten, Blogs und Nachrichtenseiten führt, ist ein probater Weg, um mit der Welt "da draußen" in Kontakt zu bleiben. Auf diese Weise versorgen sich die Mitarbeiter auch mit dem Alltagswissen, das für soziale Gespräche von Bedeutung ist, und bleiben der realen Welt verbunden, auch wenn sie tagsüber tief in ihre tägliche Arbeitsroutine abgetaucht sind.

### **Platz 5 im E-Pausen-Ranking: Life Admin**

Life Admin bedeutet grob übersetzt Lebensführung. Vor allem Frauen nutzen eine E-Pause gern, um online Termine beim Arzt zu buchen, Überweisungen durchzuführen oder andere Arbeiten zu erledigen, die das allgemeine Leben betreffen. Die Studie besagt, dass eine Life-Admin-Pause den Produktivitätspiegel eher bei

Frauen als bei Männern steigen lässt. Die Life-Admin-Pause ist dabei sehr stark mit der Arbeitsperformance dieser Mitarbeiter verknüpft. Kein Wunder: Die Mitarbeiter müssen sich nicht mehr im Kopf mit Dingen beschäftigen, die sie noch zu erledigen haben. Und nach der Arbeit haben sie mehr Zeit für ihr Privatleben.

Dr. Chamorro-Premuzic kommentiert: "Die Arbeitstage werden immer länger, zugleich steigt die Arbeitslast, die in der verfügbaren Zeit zu erledigen ist. Die Firmenchefs in England haben den Internet-Bann eingeführt, um etwas gegen den Produktivitätsverlust im Unternehmen zu tun und um zu verhindern, dass die Ressourcen am Arbeitsplatz in unpassender Weise eingesetzt werden. Dieser Schuss geht nach hinten los. Der PopCap Pausen-Report 2008 zeigt deutlich auf, dass es für eine Firma sehr vorteilhaft ist, den Mitarbeitern mehr Freiheiten am PC zuzugestehen. Es hebt die Moral und damit auch die Profite der Firma. Wenn die Angestellten die Chance erhalten, ab und zu einmal von ihren Arbeitssorgen abzuschalten, entsteht so eine vertrauensvollere und angenehmere Arbeitsatmosphäre."

Im Licht dieser Schlussfolgerungen ermutigt PopCap die Unternehmen auf der ganzen Welt dazu, ihren Angestellten eine tägliche 10-Minuten-E-Pause einzuräumen. Angestellte, die ihre Vorgesetzten anonym auf einen solchen E-Pausen-Wunsch hinweisen möchten, können ein entsprechendes Gesuch auf PopCapBreak.com (<http://www.popcapbreak.com/>) aufsetzen.

### **Fakten zu Dr. Tomas Chamorro-Premuzic**

Dr. Tomas Chamorro-Premuzic gilt als Rising Star der Psychologie und als weltweit angesehener Experte für die Bereiche Persönlichkeit, Intelligenz und Psychometrie. Er ist Hauptdozent in der Goldsmiths Universität, Forschungsstipendiat an der UCL und Gastprofessor an der NYU London - und hat vorher bereits in der London School of Economics gelehrt. Trotz seines jungen Alters (und der Tatsache, dass er seinen PhD erst vor vier Jahren erworben hat) hat Dr. Tomas bereits über 50 wissenschaftliche Arbeiten und vier Bücher veröffentlicht, die sich mit einem breiten Spektrum sozialer Themen beschäftigen und dabei auch auf die menschliche Intelligenz und das Genie, die menschliche Leistungsfähigkeit, den musikalischen Geschmack der Menschen, die Kreativität und das Phänomen der Führungsstärke eingehen. Vor allem im englischen Fernsehen wird er oft als psychologischer Experte passend zu diesen Themen eingeladen. Oft wird er auch von Firmen konsultiert und hat hier bereits für große Unternehmen wie BBC, MTV, Yahoo Music, Sky, Unilever, Sony, HSBC und Endemol gearbeitet. Dr. Tomas wurde in Buenos Aires geboren und lebt seit acht Jahren in London. (7800 Zeichen, zum kostenlosen Abdruck freigegeben)

**Homepage:** <http://www.popcap.com/>

**Wie kommt es zur 4-Milliarden-Pfund-Zahl**, die im Report angeführt wird? Hier hat PopCap Games den Geschäftsumsatz englischer Firmen für Dienstleistungen und Jobs mit höheren Ansprüchen genutzt und darauf die prozentuale Produktivitätssteigerung angewendet, die durch die experimentellen Erhebungen des PopCap Pausen-Reports 2008 errechnet wurde.

\* Basiert auf der Studie einer Employment law firm aus Peninsula (April 2008)

\*\* Der PopCap Pausen-Report 2008 misst die Produktivitätssteigerung verschiedener E-Pausen-Formen wie Lebensführung, Casual Gaming und Social Networking.

\*\*\* Basiert auf den Analysen, die von Dr. Chamorro-Premuzic (Goldsmiths University 2008) in einer Auswahl englischer Firmen durchgeführt wurden (siehe "notes to editor").

*Das PopCap-Logo und alle anderen Trademarks, die in dieser Mitteilung genutzt werden und auf [www.popcap.com/trademarks](http://www.popcap.com/trademarks) zur Ansicht gelangen, gehören der Firma PopCap Games, Inc. oder ihren Lizenznehmern. Sie können in einigen Ländern registriert sein. Andere Firmen- und Produktnamen, die im Text verwendet werden, können Trademarks ihrer Besitzer sein und für ihren Vorteil eingesetzt werden.*

### **Weiterführende Kontaktdaten**

**Informationen zum verantwortlichen Unternehmen:**

PopCap Games (<http://www.popcap.com/>) ist der führende Multi-Plattform-Provider für "Casual Games". Das sind lustige, einfach zu erlernende Computerspiele, die sich von jedem Anwender von 6 bis 106 Jahren spielen lassen. PopCap wurde im Jahr 2000 in Seattle, Washington, gegründet und beschäftigt inzwischen über 180 Mitarbeiter in Seattle, San Francisco, Chicago, Vancouver, B.C. und Dublin. Weltweit wurden bereits über eine Milliarde Popcap-Spiele aus dem Internet heruntergeladen. Das beliebteste PopCap-Spiel - Bejeweled - hat auf den verschiedenen Plattformen bereits über 10 Millionen Einheiten verkauft. Von Konsumenten und Kritikern viel gelobt, werden PopCap-Spiele im Web, auf Desktop-Computern, auf zahllosen mobilen Einheiten (Handys, Smartphones, PDAs, PocketPCs, iPods und mehr) und auf den verschiedenen Spielekonsolen (wie die Xbox) gespielt. Auch auf den verschiedenen In-Flight-Entertainment-Systemen kommen PopCap-Spiele zum Einsatz. PopCap ist der einzige Spiele-Entwickler aus dem Casual-Games-Bereich, der die Marktführerschaft in allen wichtigen Vertriebskanälen innehat.

PopCap Games International, The Digital Exchange, Crane Street, Dublin 8, Irland

Ansprechpartnerin für die Presse: Cathy Orr

Tel: +353 87 225 6488

E-Mail: [corr@popcap.com](mailto:corr@popcap.com)

Web: <http://www.popcap.com/>

**Journalisten wenden sich bitte an die aussendende Agentur:**

Pressebüro Typemania GmbH

Carsten Scheibe (GF), Werdener Str. 10, 14612 Falkensee

Tel: 03322-50 08-0

Fax: 03322-50 08-66

E-Mail: [info@itpressearbeit.de](mailto:info@itpressearbeit.de)

Internet: <http://www.itpressearbeit.de/>

HRB: 18511 P (Amtsgericht Potsdam)

Gerne vermitteln wir Ihnen ein Interview oder versorgen Sie mit weiterführenden Informationen. Wir freuen uns sehr, wenn Sie uns über Veröffentlichungen auf dem Laufenden halten. Bei Online-Texten reicht uns ein Link, ansonsten freuen wir uns über ein Belegexemplar, einen Scan, ein PDF oder über einen Sendungsmitschnitt.

---

**Weitere Infos zur Pressemeldung:**

<http://typemania.de/presse/index.php/archives/2607/>

---

**Diese Seite kommt von**

<http://www.firmenpresse.de>

**Die URL für diese Seite ist:**

<http://www.firmenpresse.de/pressinfo50018.html>