

Tiivistelmä

Towards Playful Office Culture: Final Report of the OASIS – Playful Spaces for Learning and Collaboration at Work (2014–2015) research project (OASIS - Pelillisen yhteistyön ja yhteisöllisen oppimisen tilat työssä)

Työsuojelurahaston rahoittamassa hankkeessa OASIS - Pelillisen yhteistyön ja yhteisöllisen oppimisen tilat työssä (2014–2015) tutkittiin leikillisyyden kokemusta työpaikan kontekstissa ja aikuisten työpaikkaleikin kynnyksiä ja kannustimia. Tutkimus keskittyi yhden akateemisen työyhteisön tutkimiseen, ja se liittyi vahvasti sekä henkilökunnan että opiskelijoiden käyttöön tarkoitettun OASIS-tilan mahdollistamaan tutkimukseen. Tutkimuksen keskeisimpänä osana toteutettiin kolme henkilökuntaa osallistavaa leikillistä kokeilua.

Ensimmäinen kokeilu keskittyi nopista koostuvan hiekkalaatikon, "There Are No Rules" -taideteoksen ympärille. Leikillinen teos oli esillä OASIS-tilassa, ja käyttäjien vuorovaikutusta sen kanssa seurattiin tilan mahdollistamien kameratallenteiden avulla. Kokeilun tuloksena syntyi tietoa leikillisten kokeilujen analysoinnin menetelmistä. Toinen kokeilu, joka yhdisti kaksi suunniteltua kokeilua yhdeksi suuremmaksi kokonaisuudeksi, pyrki pelillistämään yhteisön tutustumista ja tutkijoiden vuorovaikutusta. Tämän OASIS Deck of Cards – House of Colleagues -kokeilun ytimessä oli leikilliseen ja informaaliin yhteisöllisyyden rakentamiseen ja vahvistamiseen tähdännyt korttipeli, jota pelattiin viiden viikon ajan ja jonka jälkeen yhteisön näkemyksiä kartoitettiin kyselytutkimuksella. Tulokset kielivät vaihtelevista kokemuksista. Joidenkin vastaajien mukaan korttipelikokeilu lisäsi yhteisöllisyyden tuntua, aktiivisuutta, sosiaalisuutta ja hyvinvointia yhteisössä, rentoutti yleistä ilmapiiriä sekä auttoi yhteisön jäseniä tutustumaan toisiinsa; toisten mukaan taas kokeilu ei edesauttanut yhteisön sisäistä verkostoitumista tai sosiaalista kanssakäymistä eikä vaikuttanut yhteisöllisyyden tuntuun. Kolmannessa kokeilussa järjestettiin yksikössä johtotehtävissä työskenteleville henkilöille leikillisiä työpajoja, joissa luotiin henkilökunnan nähtäväksi viihteellisiä videoita tulevaisuuden visioista ennalta määritellyin leikillisin menetelmin ja näkökulmin. Syntyneitä videoita käytettiin luotaimena, jonka avulla pystyttiin pureutumaan henkilökunnan ajatuksiin ja asenteisiin työpaikkaleikkiä kohtaan.

Kokeilujen yhteentulemana todettiin, että työyhteisön asenteet ja uskomukset työpaikalla tapahtuvaa leikkiä kohtaan vaihtelevat voimakkaasti. Toisille leikki on työpaikalla itsestäänselvää ja toivottavaa, toiset taas haluaisivat pitää leikin elementit poissa töistä kokonaan. Myös leikin sosiaalisuus voi olla joko positiivinen tai negatiivinen asia. Työpaikalla leikkijän onkin helpompi lähestyä työpaikan kulttuuriin sulautuvaa leikillistä toimintaa, etenkin jos sen yhteydessä leikki on joustavaa ja rakennettu niin, että sitä voi tehdä omien mieltymysten ja aikataulujen puitteissa. Leikkimiseen kohdistuvien asenteiden ja uskomusten kattaessa laajan kirjon on oleellista pystyä etukäteen arvioimaan millainen leikillinen ratkaisu pystytään rakentamaan tietyn kohteen yhteisölle soveltuvaksi.

Näiden leikillisten kokeilujen lisäksi projektin aikana analysoitiin ja raportoitiin aikaisemmin kerättyä materiaalia projektin kontekstissa. Näistä saadut löydökset tukevat kokeilujen löydöksiä ja paljastavat tärkeää tietoa aikuisten leikistä, kuten tarpeen fyysisten esineiden koskettamiseen ja uusien asioiden oppimisen kiehtovuuden. Aikuisten leikillisiin esineisiin liittyi myös sosiaalisen pääoman kerryttämistä ja käyttämistä.