

Nyt forskningsbaseret dilemmaspil skal give bedre arbejdsforhold for vidensarbejdere

FORSKNING I SPILFORM: Nyudviklet dilemmaspil skal træne ledere og medarbejdere til at håndtere udfordringer i virksomheder, der kombinerer løst- og fastansat arbejdskraft

Et nyt virtuelt dilemmaspil skal give et nuanceret indblik i de udfordringer, der kan forbindes til freelancearbejde. Samtidig kan ledere og medarbejdere, der spiller spillet, blive bedre til at håndtere forskellene på løst- og fastansattes arbejdsvilkår. Spillet er udviklet i et tæt forskningssamarbejde mellem arbejdsmarkedsforskere fra Roskilde Universitet, gamification-virksomheden Actee og en række casevirksomheder, der har lagt empiri til.

I spillet kan du spille tre forskellige roller som ansat i den fiktive organisation *Verdant Ideas* – en konsulentvirksomhed med hovedfokus på grøn omstilling. Du kan vælge at spille fastansat, arbejdsmiljørepræsentant eller mellemlider, og hver rolle stiller dig over for bestemte udfordringer, fx i forhold til talentfastholdelse, arbejdsmiljø eller samspillet mellem løst- og fastansatte. Når du træffer beslutninger, optjener du point, der afspejler, hvor godt du er lykkedes på bestemte parametre – men også om en succes er opnået på bekostning af noget andet.

Spillet kan spilles alene eller sammen med kolleger – eller man kan vælge at lade en chef, HR-person eller konsulent facilitere et udviklingsforløb med dilemmaspillet som inspirerende diskussionsgrundlag.

Bæredygtig udvikling for løst- og fastansatte

”Spillet udspringer af forskning i tendenser på arbejdsmarkedet for vidensarbejdere – eksempelvis af, hvordan sammensætningen af forskellige typer af ansættelsesforhold påvirker vigtige parametre som vidensdeling, psykisk arbejdsmiljø og innovationskapacitet. Spillet her har til hensigt at hjælpe spillerne med at afbøde nogle af de negative konsekvenser, der kan være ved udviklingen,” forklarer Katia Dupret, der er lektor på Roskilde Universitet og leder af forskningsprojektet.

Forskerne har valgt at oversætte en del af deres viden til unikke, digitale simulationsspil, som arbejdspladser kan bruge til træning og læring i en kompleks virkelighed. Spillene kombinerer ny arbejdsmarkedsforskning med storytelling, så man med afsæt i virkeligheden kan simulere en lang række relevante beslutninger og se konsekvenserne af dem.

”Koblingen mellem forandring og trivsel er vigtig på et arbejdsmarked under hastig forandring,” tilføjer Katia Dupret.

Ind i fremtiden

En af de første, der har prøvet spillet i praksis, er Niels Erik Nielsen, der er afdelingschef med ansvar for den grafiske produktion på Aller Media – en mediekoncern, der også gør brug af freelancere.

”For at kunne lykkes i fremtiden, kan freelance vise sig at være et godt og nødvendigt alternativt for at kunne tilføre de kompetencer, man ikke selv har, og som man ikke selv vil

PRESSEMEDDELELSE

kunne nå at udvikle fra projekt til projekt i et meget omskifteligt marked,” forklarer Niels Erik Nielsen.

“Spillet her taler direkte ind i en fremtid, der kan komme til at handle om øget brug af freelance. Så det er i min optik utrolig interessant for organisationsudviklere, HR-chefer og andre arbejdsfordelere,” siger Niels Erik Nielsen.

Organisationsudvikleren Klaus Haltrup fra konsulentvirksomheden Gordios er enig med Niels Erik Nielsen i, at spillet er en oplagt mulighed for at forstå og arbejde med nogle af de dynamikker, der tegner sig som tendenser på arbejdsmarkedet for vidensarbejdere.

“Det er et kanongodt alternativ til andre former for organisationsudvikling og en god mulighed for at arbejde med temaer som trivsel, talentfastholdelse og samspillet mellem løse og faste. Og jeg ser det som en fordel, at det fungerer som et diskussionsgrundlag snarere end en facitliste,” siger Klaus Haltrup.

Arbejdsforhold i den værdidrevne organisation er det andet af tre online simuleringsspil, der skal udvikles som led i forskningsprojektet SIV, som over en treårig periode har fået midler af Innovationsfonden til at undersøge vilkår for Socialt Innovativt Vidensarbejde i dag og i fremtiden.

Forskningsprojektets parter er:

- Roskilde Universitet
- Teknologisk Institut
- Gamification-virksomheden Actee
- Forbundet af it-professionelle, PROSA
- Interesseorganisationen Kooperationen

Læs mere på projektets hjemmeside: www.futureknowledgework.com

Spillet kan spilles alene eller sammen med kolleger – eller man kan vælge at lade en chef, HR-person eller konsulent facilitere et udviklingsforløb med dilemmaspelet som inspirerende diskussionsgrundlag. Spillet er gratis i projektperioden.

Yderligere info:

Lektor Katia Dupret, katia@ruc.dk, 51 44 57 24

Spil gratis i projektperioden

Få gratis adgang til spillet *Arbejdsforhold i den værdidrevne organisation* her:

<https://siw.actee.com>

På hjemmesiden kan du nemt oprette en brugerprofil og klikke videre til spilkonceptet *ActeeCommunication*. Undervejs i spillet bliver du instrueret i, hvordan du spiller, og hvad målet er. En faciliteringsguide med baggrundsinformation og overblik over hele spilforløbet kan downloades, hvilket især er oplagt for HR-chefer eller udviklingskonsulenter.

Hvis du har problemer med at få adgang til spillene, er du altid velkommen til at kontakte Actee på telefon: +45 70 70 75 05 eller mail: info@actee.com