

## Kokemuksia pelillisestä oppimisesta työturvallisuuden edistämässä

Työelämän muuttuessa myös sisälogistiikassa ja trukinkuljettajien työssä käytetään enenevässä määrin uutta teknologiaa, tavoitteena tehokkuuden parantaminen. Sitä vastoin uuden teknologian luomia mahdollisuuksia työturvallisuuteen ja työn sujuvuuteen ei ole tutkittu riittävästi.

Tapaturmantorjuntaa sisälogistiikassa on toki tehty, mutta tapaturmatilastojen (Tapaturmavakuutuskeskus, 2018) valossa on selvää, että tarvitaan uudenlaisia lähestymistapoja työturvallisuuden edistämiseen sisälogistiikassa. Sen vuoksi Työterveyslaitos on toteuttanut kolmevuotisen interventiotutkimuksen, jossa tutkitaan kahden digitaalisen ratkaisun mahdollisuuksia työturvallisuuden edistämiseen sisälogistiikassa. Tässä abstraktissa esitellään kokemuksia trukinkuljettajien oppimispeli-interventiosta.

Oppimispelin sisällöt videokuvattiin tutkimushankkeeseen osallistuvilla kuudella suomalaisella työpaikalla. Kuvatusa videoaineistosta tehtiin Työterveyslaitoksen ja Helsingin Yliopiston yhteistyönä tutkimusta varten oppimispeli. Pelissä katsotaan trukinkuljettajan näkökulmasta kuvattuja videoita aidoista työtilanteista ja työympäristöistä ja tarkoituksena on havainnoida potentiaalisia vaaroja.

Oppimispeliin kutsuttiin osallistumaan 101 trukinkuljettajaa kuudelta työpaikalta. Tutkimushankkeen alkukyselyssä oli kartoitettu samojen kuuden työpaikan kaikkien trukkia työssään ajavien henkilöiden suhtautumista uusiin tietoteknisiin ratkaisuihin. Uusien tietoteknisten ratkaisujen mahdollisuudet työturvallisuuden ja työn sujumuuden lisäämiseksi nähtiin yleisesti ottaen positiivisina (Perttula et al. 2017).

Trukinkuljettajat täyttivät ennakkokyselyn ennen pelaamisen aloittamista. Ennakkokyselyssä kysyttiin taustatietoina mm. aikaisempaa kokemusta ja aktiivisuutta tietokonepeleistä. Pelijakso kesti noin kolme kuukautta, jona aikana osallistujat pelasivat oppimispeliä 3-10 kertaa. Pelijakson jälkeen osallistujat täyttivät loppukyselyn, jossa arvioivat pelikokemustaan.

Oppimispelijakson jälkeen osallistujilta kysyttiin heidän kokemuksistaan pelin kuormittavuudesta, helppoudesta ja hyödyllisyydestä. Lisäksi he vastasivat, alkoivatko itse kiinnittää eri tavoin huomiota työympäristöönsä ja jos alkoivat, niin mihin seikkoihin. Eniten huomiota työympäristön vaaroihin alkoivat pelijakson jälkeen kiinnittää ne osallistujat, jotka jo ennakkokyselyssä näkivät uuden teknologian mahdollisuudet positiivisempina työturvallisuuden edistämässä.

Näiden alustavien tulosten valossa uskomme, että pelilliselle työympäristön vaarojen havaitsemiselle olisi työelämässä tarvetta. Uuden teknologian käyttöönotto vaatii yhtä lailla panostusta turvallisuusviestintään kuin mikä tahansa turvallisuuden edistämiseksi tehtävä toimenpide työpaikalla.

Lähteet:

Tapaturmavakuutuskeskus. (2018). Työtapaturmat 2005-2016. Viitattu 30.8.2018. Saatavilla: <http://www.tvk.fi/tietopalvelu-ja-julkaisut/tilastokirja-2018/>

Perttula, P., Ratilainen, H. & Puro, V.: Improving occupational safety in in-house logistics with the aid of digital measures. In: Proceedings of the 9<sup>th</sup> International Conference on the prevention of accidents at work, pp. 141-145. Taylor & Francis Group, London (2017).