



傍晚六点的公司电台

Marc说，办公室里一到晚上6点就会准时播放电台，甚至有时周末加班的时候，也不会例外。这个办公室电台，起初是由员工专人放歌主持的，后来由于“主持人”的离开，办公室电台也一度陷入了停播的状态。于是，员工们便又开始自发“开脑洞”，一套适合办公室电台的点播系统，就这样投入了使用。投入使用之后，点播系统还历经了两轮更新。起初，是大家将各自MP3中喜欢的歌曲，收入到系统中，电台会自动将其整理成歌单，用语音播报歌曲的信息。但随着互联网的发展，用MP3的人也逐渐开始减少，为了保证办公室电台能够继续使用，于是，点播系统也进入了第二轮的更新。这一次，大家只要提供喜欢的歌曲的音乐平台地址，办公室电台就能自动播放歌曲和信息：“现在每天的歌单都是满的，有时大家也会在电台里送温暖、送祝福、开玩笑之类的。这已经成为了一种习惯了，如果到了晚上6点，没有电台的声音的话，大家反而会觉得奇怪。”

不过，这个办公室电台并不是从一开始，就这般讨人喜欢。电台刚刚开始的时候，其实饱受了争议。许多在工作或是打电话的人，认为电台的声音严重干扰了他们，甚至有人会直接上去把电台关掉。如果要在办公室中形成一种习惯，需要的是时间和坚持。

八十多人推荐的歌曲曲目各不相同，有时在电台中听着听着，便会发觉符合自己喜好的歌曲，这才知晓，原来，办公室中还有和自己喜好相同的人。虽然之前彼此不相识，也不熟悉，不过经由电台，倒增进了办公室同事之间的相互了解：“现在有什么事，沟通都是通过微信，尤其是我们做互联网的，常常都躲在电脑后面。但是这种沟通是完全真实的、不一样的。”

不过，电台的运行并不仅仅是一种消遣而已，也许等电台再运行一段时间，公司会根据电台的后台数据，出一个Report，看看大家的偏爱和喜好，也研究一下点歌的背后会隐藏着怎样的信息。将“玩”运用在工作上，这并不是第一次。有一年的年会上，大家“玩”儿了灯绘。在黑暗中，灯光可以塑造出不同的造型，甚至用来写字，用来绘画。这原本是年会上，同事们自己玩的创意，最终却也成为了一项方案，被提到了客户的手中，成为了光绘动画脚本的创意来源。

也许对于“网帆”的员工们而言，在自由而有趣的办公环境中工作，玩什么并不重要，从这些新奇的事物背后获得创意的灵感，才是真正的“正经事儿”：“我们相对游离在客户之外，去实践一些好玩的、有趣的东西，然后可以把它变成创意和方案。这就像是做菜，很多的元素，经过我们的手去搭配和烹饪，尝试做一盘不一样的‘菜’。当我们成功之后，我们可以将‘菜谱’运用到工作上。”



QA 生活周刊 × Bill

Q: 你对办公空间的理解是什么样的？

A: 首先作为广告公司来说，员工在办公室的时间非常长，远远超过8个小时。所以办公室对员工来说，既是办公的空间，又是工作的空间。我不赞成办公室的设计是一种鸽子笼或者排排坐的设计方式，我希望能够将生活的元素融入到办公室的设计中去，让员工在工作办公的同时，能感受到轻松愉快的工作气息。

Q: 对你来说，想在办公空间中，营造一种什么样的环境？为什么？

A: 在网帆的办公室设计中，融入了很多自然、轻松、不同风格的设计方式，比如我们的办公区域里既有欧美的办公区域，又有日式的榻榻米的办公区域，在办公空间中有很多花卉和植物，能给大家营造出一种清新自然的感觉。

Q: 你觉得娱乐和工作之间的关系是什么样的？

A: 作为一家创意广告公司来说，网帆有自己的基因，就是“Talent”、“Tools”、“Fun”，其中fun代表了网帆对娱乐的重视程度。对我来说，员工如果不能玩得好，他的工作也不会很出色。作为我们广告创意行业来说，工作和娱乐是不分家的。你中有我，我中有你，会玩得人，才会工作。

有了创意，再采购材料，自制过山车终于开始了如火如荼的搭建进程。公司的男同事自动报名，有时一不小心就搭了个通宵，Niki说：“晚上办公室里简直就像工厂，到处都是木屑。有新同事来的时候，不知道那些是我们自己的同事，还以为是哪里请来的装修师傅。”

可是，自制过山车谈何容易？即便有事先设计好的图纸，整个搭建的过程仍需要不断试错：“每天都是困难，体力也跟不上。最后快要搭完了，我们自己带好摩托车头盔，穿好防摔服上去，一小段、一小段测试。每次都会发现新的问题，就需要修改。螺丝都不知道换了第几遍了。最初跑到市场里，买回来的螺丝，发现都不合适。最后，通过网上的查找和不断尝试，才知道什么样的螺丝用在什么样的地方。”Marc说。

整个过山车最困难的部分，无疑是转角处的两个塔形结构。和游乐场中的设施不同，自制的过山车没有任何动力装置，纯粹依靠自由落体的惯性下滑，因此这两个塔是关系到过山车能否顺利地从一个通道滑行到另一通道的重要节点，稍有误差，过山车可能就转不过弯来。在整个制作过程中，这两处的角度需要不断地被调整。

另一个技术的难点，则出现在刹车上。由于办公室的距离有限，如何能在预想的距离刹车，并且不伤害人体，就成了自制过山车的重要考虑方面：“最开始想用撞稻草来刹车，但因为稻草数量有限，而且对人的伤害会很大，所以没有采用这一方案。”不能依靠纯粹的撞击刹车，也不能靠纯摩擦刹车，几经纠结之下，Marc和Jay终于开发出了三角形的刹车系统。在过山车的底部，装上三角形的小装置，能有效控制刹车的距离和速度，“这个连图纸都没有，是通过一次次尝试，实践出来的。”

总共长约20米，搭了整整两个星期的自制过山车，终于在万圣节那一天正式亮相了。那天被邀请来的客户和家人都迫不及待地想上去试一试。大家惊讶地发现，这自制的过山车居然还带自动捕捉镜头的功能，当过山车到了特定的位置，镜头就会自动拍下这一刻的照片。而这一程序的代码，也完全是员工们自己写成的。

“完全就是在游乐场的感觉，在过山车上，听到的都是最原始的声音，撞木头的声音、转弯的声音。过山车开过的时候，还有风迎面吹过来，模拟在外面的环境。有些同事坐上去之后，真的就是大声尖叫，简直是真实版的尖叫过山车。”Niki描述道。