

KAVERIT JA HARRASTUKSET ARJEN PERUSTANA

Pelaten duuniin! -projektin ideointipöhinöissä 16-29 -vuotiailta nuorilta ja nuorilta aikuisilta kysyttiin ajatuksia pelaamisesta ja mielekkästä arjesta. Ideointipöhinöihin saatiin 45 vastausta.

PELAAMINEN

Pelaaminen on osallistujille merkityksellinen ajanviete ja yhteydenpitokanava kavereihin. Vastanneista 3/4 pelasi digi- ja kilpapelejä ja heistä lähes kaikki pelasivat kotoa käsin yksin tai etäyhteydellä kavereiden kanssa.

Lähes kolmasosa pelasi tavoitteellisesti kehittyäkseen paremmaksi pelaajaksi. Suurin osa vastaajista kuvasi itseään harrastelijaksi tai vapaa-ajan hupipelaajaksi.



ARKI

Mielekäs arki koostuu vastaajien mielestä tärkeistä ihmissuhteista ja harrastuksista sekä opiskelusta. Lisäksi tärkeää on lepo, säännöllinen päivärytmi ja liikunta.

YKSINÄISYYS

Osallistujien vastauksissa korostuu yksinäisyys. Neljännes vastanneista koki itsensä yksinäiseksi. Jopa puolet kuvasi korona-ajan vaikuttaneen kaverisuhteisiin.

Toiveet ystävän kanssa tekemiselle liittyivät yhdessä olemiseen, esimerkiksi pelailuun ja kahvilla käymiseen.



STRESSI

Vastaajat kokivat suurimpana arjen haasteena työ- ja opiskelustressin. Lisäksi he kuvasivat taloudellisia sekä mielen hyvinvoinnin, jaksamisen ja palautumisen haasteita.

TYÖELÄMÄ

Osallistujia pohditutti tulevaisuuden työelämän suhteen oman alan ja työpaikan löytäminen sekä työehtoihin liittyvät asiat. He tunnistivat hyvin monia tulevaisuuden työelämässä tarvittavia taitoja.

"Digitaitoja, hyviä sosiaalisia taitoja, tunneälyä, kykyä joustaa ja pysyä kehityksen mukana"

Kaverit ja harrastukset

ARJEN PERUSTANA

PELATEN DUUNIINI! -PROJEKTIN IDEOINTIPÖHINÖISSÄ 16-29 -VUOTIAILTA NUORILTA JA NUORILTA AIKUISILTA KYSYTTIIN AJATUKSIA PELAAMISESTA JA MIELEKKÄÄSTÄ ARJESTA. IDEOINTIPÖHINÖIHIN SAATIIN 45 VASTAUSTA.

PELAAMINEN

Pelaaminen on osallistujille merkityksellinen ajanviete ja yhteydenpitokanava kavereihin. Vastanneista 3/4 pelasi digi- ja kilpapelejä ja heistä lähes kaikki pelasivat kotoa käsin yksin tai etäyhteydellä kavereiden kanssa.



ARKI

Mielekäs arki koostuu vastaajien mielestä tärkeistä ihmissuhteista ja harrastuksista sekä opiskelusta. Lisäksi tärkeää on lepo, säännöllinen päivärytmi ja liikunta.



1/4

VASTANNEISTA KOKI ITSENSÄ YKSINÄISEKSI.

TOIVEET YSTÄVÄN KANSSA TEKEMISELLE LIITTYIVÄT YHDESSÄ OLEMISEEN, ESIMERKIKSI PELAILUUN JA KAHVILLA KÄYMISEEN.

Jopa puolet vastaajista kuvasi korona-ajan vaikuttaneen negatiivisesti kaverisuhteisiin.



STRESSI

Vastaajat kokivat suurimpana arjen haasteena työ- ja opiskelustressin. Lisäksi he kuvasivat taloudellisia sekä mielen hyvinvoinnin, jaksamisen ja palautumisen haasteita.

TYÖELÄMÄ

Osallistujia pohditutti tulevaisuuden työelämän suhteen oman alan ja työpaikan löytäminen sekä työehtoihin liittyvät asiat.

"Digitaitoja, hyviä sosiaalisia taitoja, tunneälyä, kykyä joustaa ja pysyä kehityksen mukana"

Kaverit ja harrastukset

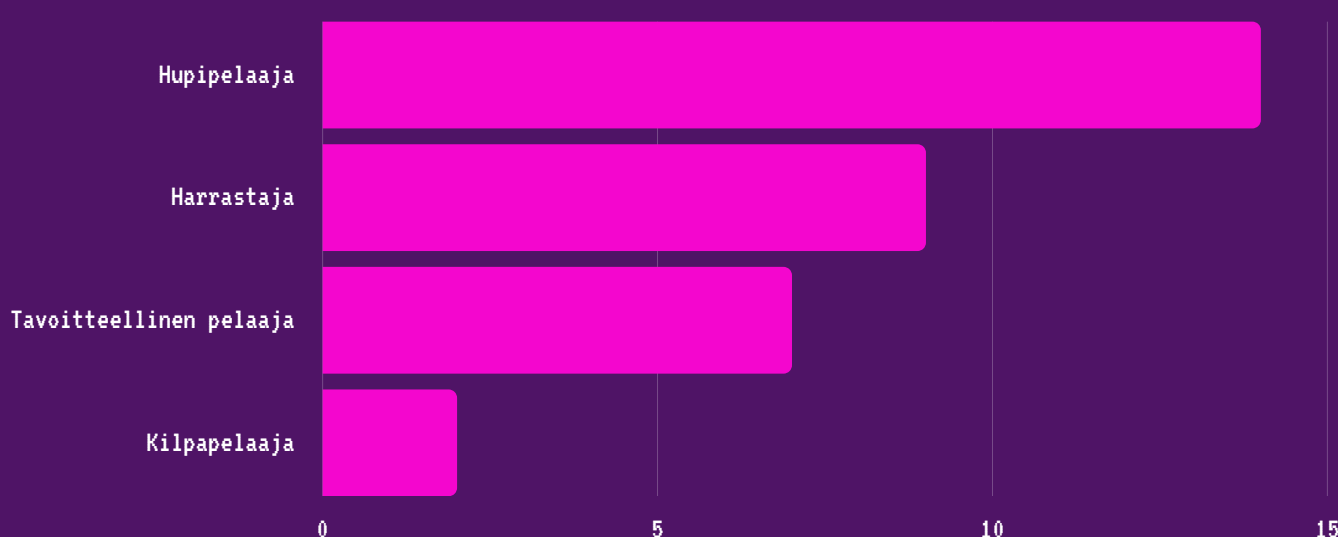
ARJEN PERUSTANA

PELATEN DUUNIIN! -PROJEKTIN IDEOINTIPÖHINÖISSÄ 16-29 -VUOTIAILTA NUORILTA JA NUORILTA AIKUISILTA KYSYTTIIN AJATUKSIA PELAAMISESTA JA MIELEKKÄÄSTÄ ARJESTA. IDEOINTIPÖHINÖIHIN SAATIIN 45 VASTAUSTA.

PELAAMINEN

Pelaaminen on osallistujille merkityksellinen ajanviete ja yhteydenpitokanava kavereihin.

Vastanneista 3/4 pelasi digi- ja kilpapelejä ja heistä lähes kaikki pelasivat kotoa käsin yksin tai etäyhteydellä kavereiden kanssa.



ARKI

Mielekäs arki koostuu vastaajien mielestä tärkeistä ihmissuhteista ja harrastuksista sekä opiskelusta. Lisäksi tärkeää on lepo, säännöllinen päivärytmi ja liikunta.



1/4

VASTANNEISTA KOKI
ITSENSÄ
YKSINÄISEKSI.

TOIVEET YSTÄVÄN KANSSA TEKEMISELLE LIITTYIVÄT YHDESSÄ OLEMISEEN, ESIMERKIKSI PELAILUUN JA KAHVILLA KÄYMISEEN.

Jopa puolet vastaajista kuvasi korona-ajan vaikuttaneen negatiivisesti kavereisuhteisiin.



STRESSI

Vastaajat kokivat suurimpana arjen haasteena työ- ja opiskelustressin. Lisäksi he kuvasivat taloudellisia sekä mielen hyvinvoinnin, jaksamisen ja palautumisen haasteita.

TYÖELÄMÄ

Osallistujia pohditutti tulevaisuuden työelämän suhteen oman alan ja työpaikan löytäminen sekä työehtoihin liittyvät asiat.

"Digitaitoja, hyviä sosiaalisia taitoja, tunneälyä, kykyä joustaa ja pysyä kehityksen mukana"

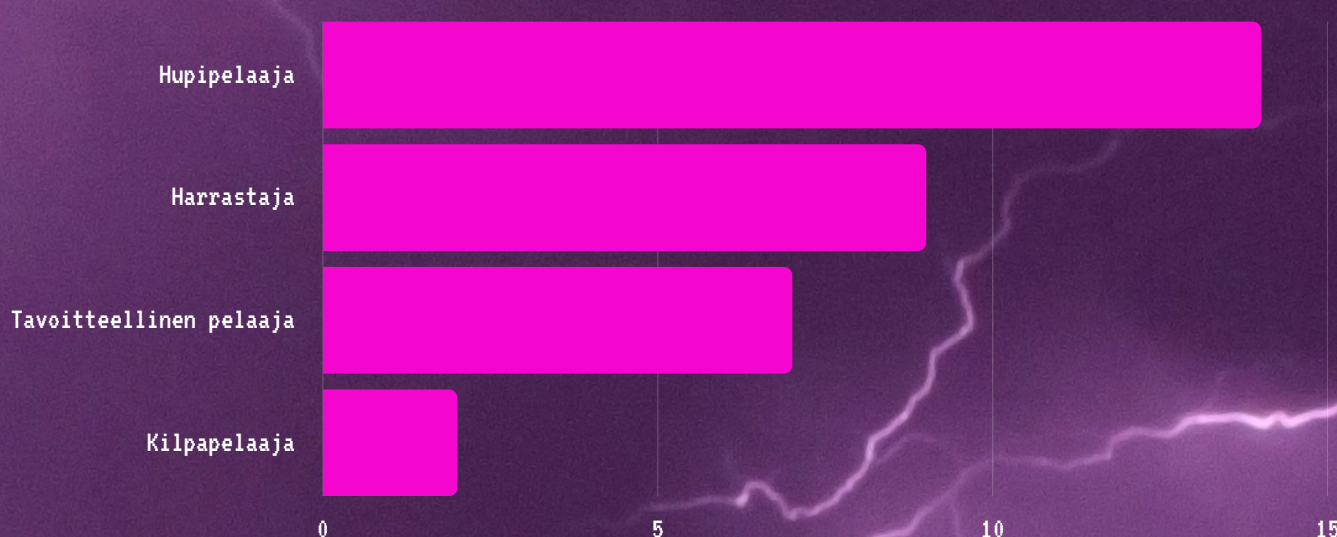
Kaverit ja harrastukset

ARJEN PERUSTANA

PELATEN DUUNIINI! -PROJEKTIN IDEOINTIPÖHINÖISSÄ 16-29 -VUOTIAILTA NUORILTA JA NUORILTA AIKUISILTA KYSYTTIIN AJATUKSIA PELAAMISESTA JA MIELEKKÄÄSTÄ ARJESTA. IDEOINTIPÖHINÖIHIN SAATIIN 45 VASTAUSTA.

PELAAMINEN

Pelaaminen on osallistujille merkityksellinen ajanviete ja yhteydenpitokanava kavereihin. Vastanneista 3/4 pelasi digi- ja kilpapelejä ja heistä lähes kaikki pelasivat kotoa käsin yksin tai etäyhteydellä kavereiden kanssa.



ARKI

Mielekäs arki koostuu vastaajien mielestä tärkeistä ihmissuhteista ja harrastuksista sekä opiskelusta. Lisäksi tärkeää on lepo, säännöllinen päivärytmi ja liikunta.



1/4

VASTANNEISTA KOKI
ITSENSÄ
YKSINÄISEKSI.

TOIVEET YSTÄVÄN KANSSA TEKEMISELLE LIITTYIVÄT YHDESSÄ OLEMISEEN, ESIMERKIKSI PELAILUUN JA KAHVILLA KÄYMISEEN.

Jopa puolet vastaajista kuvasi korona-ajan vaikuttaneen negatiivisesti kaverisuhteisiin.



STRESSI

Vastaajat kokivat suurimpana arjen haasteena työ- ja opiskelustressin. Lisäksi he kuvasivat taloudellisia sekä mielen hyvinvoinnin, jaksamisen ja palautumisen haasteita.

TYÖELÄMÄ

Vastaajia pohditutti tulevaisuuden työelämän suhteen oman alan ja työpaikan löytäminen sekä työehtoihin liittyvät asiat.

"Digitaitoja, hyviä sosiaalisia taitoja, tunneälyä, kykyä joustaa ja pysyä kehityksen mukana"



Pelaamalla

OSAAMISTA TYÖELÄMÄÄN

PELAAMINEN

Pelaaminen on osallistujille merkityksellinen ajanviete ja yhteydenpitokanava kavereihin. Vastanneista 3/4 pelasi digi- ja kilpapelejä ja heistä lähes kaikki pelasivat kotoa käsin yksin tai etäyhteydellä kavereiden kanssa.

Lähes kolmasosa pelasi tavoitteellisesti kehittyäkseen paremmaksi pelaajaksi. Suurin osa vastaajista kuvasi itseään harrastelijaksi tai vapaa-ajan hupipelaajaksi. Vain kaksi vastaajaa oli kilpa- tai ammattilaispelaajia.

TULEVAISUUDEN TYÖELÄMÄTAIDOT

"It-taitoja, monenlaisia. Joustoa, innovatiivisuutta ja luovuutta. Kykyä ajatella omilla aivoilla, "laatikon ulkopuolella" "

"Digitaitoja, hyviä sosiaalisia taitoja, tunneälyä, kykyä joustaa ja pysyä kehityksen mukana"

"Vuorovaikutustaidot, kyky ajatella monesta eri näkökulmasta"

Tutkimusten mukaan, pelaaminen kehittää mm. vastaajien kuvaamia tulevaisuuden työelämätaitoja, kuten vuorovaikutustaitoja, tarkkaavuutta, havaitsemista, toiminnanohjausta, stressin hallintaa, motoriiikkaa ja kielen oppimista.

TYÖELÄMÄSSÄ

POHDITUTTAA

Vastaajia pohditutti tulevaisuuden työelämän suhteen oman alan ja työpaikan löytäminen sekä työehtoihin liittyvät asiat. Arjen kuormitusta aiheuttivat taloudelliset huolet, työnhaku ja työkiireet.

LÄHDE: PELATEN DUUNIINI! -PROJEKTIN IDEOINTIPÖHINÄT (2021). 16-29 -VUOTIAILTA NUORILTA JA NUORILTA AIKUISILTA KYSYTTIIN AJATUKSIA PELAAMISESTA JA MIELEKKÄÄSTÄ ARJESTA. VASTAUKSIA SAATIIN 45.