

## Game Over? – Continue!

Nuorten tulevaisuuden näkymien ja hyvinvoinnin vahvistaminen ohjatulla pelitoiminnalla  
1.10.2022 – 31.12.2023

### Tiivistelmä

Game Over? – Continue! -hanke vahvistaa pohjoissavolaisten nuorten tulevaisuuden näkymiä, hyvinvointia ja elämänhallintaa ohjatun digipelitoiminnan keinoin. Pelaamisesta innostuneet, mutta opiskelunsa keskeyttäneet tai paljon poissaoloja kerryttäneet 2. asteella opiskelevat nuoret osallistuvat ryhmätoimintaan, jossa he pääsevät harjoittelemaan erilaisia opintoihin ja työelämään kiinnittymistä ja motivoitumista tukevia taitoja. Samalla tuotetaan uutta tutkimustietoa toimintamallin vaikutuksista nuorten kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin. Kohderyhmään haetaan nuoria, joiden opinnot ovat keskeytyneet tai vaarassa keskeytyä.

Hankkeen päätoteuttaja on Savonia ammattikorkeakoulu ja osatoteuttajina ovat Humanistinen ammattikorkeakoulu sekä Itä-Suomen yliopisto.

### Hankkeen tavoitteet

1. vahvistaa nuorten elämänhallintaa, osallisuutta ja hyvinvointia ohjatun digipelitoiminnan avulla
2. ehkäistä toisen asteen opintojen keskeytymistä ja tukea nuoria kohti työelämää
3. tuottaa uutta tutkimustietoa digipelaamisen ja siihen liittyvän ohjatun ryhmätoiminnan vaikutuksista nuorten hyvinvointiin, sosiaalsiin suhteisiin, toimintakykyyn ja terveyteen
4. järjestää yhteisissä tiloissa toteutettavia pelitapahtumia ottaen nuoret mukaan järjestelyihin ja suunnitteluun
5. luoda toimintamalli, jota voidaan soveltaa nuorten parissa tehtävässä työssä esimerkiksi nuorisotoimessa, työllisyyspalveluissa tai urheiluseuroissa sekä tukea kasvattajien pelikasvatusosaamista

### Hankkeen keskeiset toimenpiteet

1. Nuorten rekrytointi
2. Ryhmätoiminnan järjestäminen
3. Fysiologiset mittaukset
4. Nuorten portfolioiden valmistuminen

### Hankkeen tulokset

Hankkeen tuloksena syntyy nuorille ja nuorille aikuisille soveltuva elämänhallintaa vahvistava ohjatun pelitoiminnan malli, jota voidaan soveltaa mm. oppilaitoksissa, nuorisotoimessa ja seuroissa. Hankkeeseen osallistuvien nuorten kiinnittyminen opintoihin ja työelämään vahvistuu ja he ovat vahvistaneet taitoja ja verkostoja. Ohjatun pelitoiminnan vaikutuksista nuoren kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin on saatu tutkittua tietoa.