

Asia: VN/7050/2023

Luonnos valtakunnalliseksi nuorisotyön ja -politiikan ohjelmaksi (VANUPO) 2024-2027

Lausunnonantajan lausunto

Hallituksen nuorisopoliittiset tavoitteet ja toimenpiteet; Kori 1: Jokaiselle nuorelle polku eteenpäin

Nuorten kasvu- ja elinolojen tila ja hyvinvoinnin haasteisiin vastaaminen.

Kohdassa tuodaan esiin nuorten hyvinvoinnin haasteet ja se, että nuoret ovat erilaisia, mikä on tärkeää. On tärkeä tunnistaa, minkälaiset haasteet ovat, mitkä niiden juurisyyt ovat sekä kuinka niihin voidaan vaikuttaa erilaisin keinoin, koska nuoret ovat monikko.

Tänä päivänä kaikkien nuorten elämää koskettaa digitaalisuus. Digitaalisuus ja digilaitteiden käyttö nähdään kuitenkin ohjelmassa lähinnä uhkana, mutta ei mahdollisuutena. Esimerkiksi "muodostaa jatkuva käyttö myös uhkia" → voisi muotoilla esimerkiksi "itsesäätelyn ja kasvattajien tuen puutteessa muodostuva hallitsematon digilaitteiden liikakäyttö..." (s.3).

Monilukutaito, jonka osana mediataidot ja mediakasvatus ovat, näkyy opetussuunnitelmissa, mutta sen tulisi näkyä myös vahvemmin osana nuorisotyötä. Digitaalisen osaamisen tulee sisältää myös monipuoliset mediataidot, toisinsanoen se ei ole ainoastaan digilaitteiden ja -palveluiden käyttötaitoja, vaan se on ajattelun taitoja, kriittisen arvioinnin ja tulkitsemisen taitoja, digitaalisen hyvinvoinnin edistämisen taitoja, median tuottamisen taitoja sekä turvataitoja. Vihapuheen ja väärän tiedon tunnistamiseen (s.4) tarvitaan nimenomaa mediataitoja.

"Vaikka digitalisaation edut ovat kiistattomat"... Kyseessä ei ole vain digitaalisen tekniikan hyödyllisyys tai vastaavasti sen käytön ongelmallisuus. Huomionarvoista on, että digitaalisuus on iso osa nuorten harrastamista, eikä se ole suurimmalle osalle ongelmallista. Ongelmallista käyttöä tulee tunnistaa, mutta myös siihen johtaneita juurisyyt. "Liikunta on edelleen suosituin harrastus", mutta

digitaalisen median harrastuksista ei mainita mitään - pelaaminen on etenkin pojilla ihan keskeisiä ja suosituimpia harrastuksia. (s.6).

Tavoite 1: Osallisuus edellyttää monilukutaitoja. Monimuotoiset ja vuorovaikutteiset oppimisympäristöt hyötyvät mediavälitteisen työskentelyn sujuvuudesta - tarvitaan taitoja ja uskallusta.

Tavoite 2:

Toimenpide: "Tuetaan erityisesti nuorten teatteritoimintaa osana kulttuurista nuorisotyötä sen vaikuttaviin näyttöihin perustuen." Miksi erityisesti teatteritoiminta nostettu tähän, vaikka olisi syytä tukea monenlaisia harrastuksia ja harrastusmahdollisuuksia?

Hallituksen nuorisopoliittiset tavoitteet ja toimenpiteet; Kori 2: Monipuolista tietoa ja välineitä nuorten mielen hyvinvoinnin tukemiseen

Tavoite 5:

Nuorten elämää ei voi erotella "digielämään" ja "offline elämään", koska digitaaliset ympäristöt kietoutuvat kokonaisvaltaisesti osaksi arkea.

"Vähennetään digilaitteiden lisääntyneen käytön keskittymiskyvylle ja fyysiselle aktiivisuudelle aiheuttamia haittoja. Vahvistetaan olemassa olevia ja etsitään uusia tapoja elää fyysisesti aktiivista ja liikunnallista "digielämää". → mieluummin: Tuetaan nuorten tasapainoista media-arkea, jossa on osaa ehkäistä median haittavaikutuksia ja käyttää laitteita ja palveluita hyvinvointiaan ja osallisuutta tukevalla tavalla. Huomionarvoista on → että korrelaatio ei ole kausaalisuutta, joten tämän tyyppisiä väitteitä tulisi välttää tai ei ainakaan antaa ymmärtää, että digilaitteiden käyttö = huono keskittymiskyky ja fyysinen aktiivisuus.

Kohdassa "etsitään uusia tapoja elää fyysisesti aktiivista ja liikunnallista "digielämää". → miksi digielämä on lainausmerkeissä? Eikö kannattaisi rinnastaa digihyvinvoiva ja fyysisesti hyvinvoiva elämä molemmat tavoitteiksi? Seuraavassa kappaleessa puhutaan kulttuuriharrastusten hyvinvointivaikutuksista, mutta myös monet kulttuuriharrastukset kytkeytyvät mediaan ja edellyttävät mediatietoista ja medialukutaitoista nuoruutta, jossa mediaa ei demonisoida vaan sitä opetellaan ymmärtämään.

Digitaalinen media voi olla osana harrastuksia ja kulttuuria, eikä ainoastaan ongelmien lähteenä. Media ja digitaalisuus voivat toimia myös voimavarana ja tasapainoisen median käytön keinoja tulee sekä tunnistaa että kehittää.

Hallituksen nuorisopoliittiset tavoitteet ja toimenpiteet; Kori 3: Nuorten hyvinvointia tuetaan osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja turvallisuutta vahvistamalla

On hyvä, että nuorten hyvinvointi ja ilmastohuolet otetaan huomioon. Näiden lisäksi tunnistetaan osallisuuteen ja demokratiaan liittyviä kysymyksiä. Myös digitaalisuus sekä vahvat mediataidot tulisi huomioida tässä, koska ne voivat olla tukemassa näiden haasteiden ja kysymysten ratkaisemisessa sekä ovat kiinteästi osa näitä kysymyksiä. Esimerkiksi ymmärrys digitaalisuuden ympäristövaikutuksista tai digivallan ja medioiden vaikuttamisen tavoista tai toimintalogiikoista on oleellinen osa, kuinka näistä kysymyksistä puhutaan, miten niihin voidaan vaikuttaa tai kuinka ne vaikuttavat esimerkiksi demokratioihin. Digitaalinen osallisuus, -toimijuus, -aktiivisuus ei näy korin 3 toimenpiteissä.

Lisäksi puhutaan kiusaamisesta ja syrjinnästä, mutta ei rasismista. Onkohan tämä tietoinen valinta?

Kohdassa “nuorilla on erinomaiset tiedolliset ja asenteelliset valmiudet yhteiskunnalliseen osallistumiseen, mutta kiinnostus ja tarve kovin aktiiviseen osallistumiseen puuttuu valtaosalta nuorista.” (s.10) → jos kiinnostus ja tarve aktiivisuuteen puuttuu, on selvästi nähtävissä, että osallisuuden rakenteet ja niiden läpinäkyvyys ovat puutteellisia nuorten osallistumisen osalta - vaikuttamisen lukutaito on myös heikko. Valtarakenteita ja diskurssisia osallistumisen mediataitoja pitää opettaa ja mahdollistaa, jotta nuoret tietävät niistä.

Tavoite 6: “Nuorten osallisuutta ja vaikuttamismahdollisuuksia vahvistetaan ilmastonmuutoksen pysäyttämistä ja ehkäisemisestä sekä luontokadon pysäyttämistä käytävässä keskustelussa ja toiminnassa monenlaisin tavoin, mm. kulttuurin keinoin.” → tarvitaan myös mediavälitteisiä ilmaisullista ja interaktiivisia taitoja, jotka ovat puutteellisia merkittävällä osalla nuorista. Sekä tulkinnan taitoja, jotka auttavat nuoria etsimään tietoa monimutkaisista kysymyksistä sekä tunnistamaan ja luovimaan dis/misinformaation maailmassa. Tekoälyllä tuotetun disinformaation myötä tarve tälle ennemminkin kasvaa kuin vähenee.

Tavoite 8: Mediakasvatus on hyvin edustettuna, mutta harmillisesti yhdistettynä vain yhteisöllisyyteen - ei osallisuuden tai hyvinvoinnin kehittämiseen, joissa on erittäin merkittävä osa heikentäviä ja voimauttavia mekanismeja.

“Jatketaan koulujen mediakasvatusta sekä tuetaan erilaisia nuoriin ja erityisesti haavoittuvassa asemassa oleviin ryhmiin kohdistuvia kolmannen sektorin toteuttamia mediakasvatustoimenpiteitä sekä vahvistetaan Suomen Safer Internet - toimintaa.” → Tämä on tärkeää ja kannatettavaa, mutta korostaa jälleen suojelunäkökulmaa haittojen kautta. Mediakasvatus ei kuulu pelkästään kouluille, vaan myös nuorisotyön toimijoille ja laajemmin. Olisi tärkeää nähdä mediakasvatustyön merkitys ja että vastuu mediataitojen opettamisessa on kaikilla nuoria kohtaavilla ammattilaisilla. Tämä tarkoittaa niin nuorten kuin myös nuorten kanssa toimivien ammattilaisten

mediakasvatuskouluttamista. Huomioidaan Medialukutaito Suomessa -linjaukset (OKM 2019) myös tässä kohtaa.

Nuorisotyön ja –toiminnan tukemisen linjaukset

-

Painopisteet nuorisoalan valtakunnallisten osaamiskeskusten valtionapukelpoisuuden hyväksymiselle

Elämämme on kietoutunut digitaaliseen maailmaan, joten mediakasvatus ja hyvät mediataidot tulee nähdä läpileikkaavana asiana ja taitoina, joita tarvitaan joka ikinen päivä. Myös tekoäly asettaa jo nyt uusia haasteita ja mahdollisuuksia, joten hyvälle mediataidoille ja digitaaliselle sivistykselle tulisi olla paikka painopisteissä.

Suomen nykyisen ja edellisten hallituskausien aikana on voimakkaasti edistetty digitaalisuutta ja sen huomioimista yhteiskunnassamme, mutta puhumme siitä hyvin ongelmalähtöisesti tai kuinka palveluita tai laitteita käytetään. Digitaalinen kompassi (Valtioneuvosto 2023), Varhaiskasvatuksen ja esi- ja perusopetuksen digitalisaation tavoitetila (OKM 2023) ja Kasvatuksen ja koulutuksen digitalisaation linjaukset 2027 (OKM 2023) tuovat esiin jo laajempaa näkökulmaa. Medialukutaito Suomessa -linjauksissa (OKM 2019) tuodaan esiin kattavan, laadukkaan ja systemaattisen mediakasvatuksen tärkeys kaiken ikäisille. Tavoitetilassa korostetaan mm. digitaalista hyvinvointia ja todetaan, että ”mis- ja disinformaatiotulvan myötä medialukutaidon merkitys korostuu paitsi yksilöiden tasolla, myös yhteiskunnan resilienssin ja demokra-tiakehityksen näkökulmista. Myös lasten ja nuorten medialu-kutaitoon ja henkilöstön mediakasvatusosaamiseen kiinnitetään erityistä huomiota.

Suomen kansalliset tavoitteet nuorisoalan eurooppalaiselle ja kansainväliselle toiminnalle

Nuorisotyön laatu: ”Suomi edistää digitaalisen nuorisotyön mahdollisuuksia” - on melko epämääräisesti ilmaistu. Voisiko sitä konkretisoida esimerkiksi vahvistaa ja laajentaa digitaalisen nuorisotyön mahdollisuuksia tunnistamalla, kehittämällä ja kouluttamalla nuoria ja nuorten parissa toimivia ammattilaisia digitaalisuuteen ja mediakasvatukseen liittyvissä teemoissa.

Muita näkemyksiä ohjelmasta

Media osana nuorten elämää ja hyvinvointia kytetään tärkeäksi yhteisöllisyyden alla, mutta osallisuuden mediavälitteisyys ja dialogisten ilmaisutaitojen maininnat puuttuvat - kuten digihyvinvoinnin rinnastaminen fyysisen hyvinvoinnin rinnalle näiden kilpailun sijaan. Digihyvinvointi on digilaitteiden soveltamisesta arkeen hyvinvointia ja osallisuutta tukevalla tavalla ja digitaalisuus on monelle fyysistä aktiivisuutta edistävä liikuntaohjeiden, -haasteiden ja sosiaalisen liikkumisen apuväline. Ohjelmaluonnos on yllättävän diginegatiivinen eikä ota tällaisenaan huomioon digitaalisten laitteiden, ympäristöjen ja yhteisöjen potentiaalia.

Ohjelmassa (esim. johdannossa) nuorista piirtyy kuva varsin passiivisina digitaalisten mediaympäristöjen käyttäjänä ja kuluttajana, johon vaikutetaan, erityisesti haitallisesti. Samaan aikaan ohjelmassa ollaan huolissaan nuorten osallisuuden kokemuksen heikentymisestä. Tässä on

ristiriita. Mikäli nuorten osallisuuden kokemusta pyritään vahvistamaan, tulisi heidät nähdä aktiivisina mediaympäristöjen käyttäjinä, tuottajina ja hyödyntäjinä.

Lisäksi sävy digitaalisten medioiden käyttöön liittyen on jotenkin nuoria syöllistävä. Ikään kuin ei tunnistettaisi sitä tosiasiaa, että yhteiskunta, sen palvelut ja toiminnot ja arki on rakennettu digitaaliseksi, mutta nuoret elävät liikaa "digielämää". Myös aikuisille ja nuorten kanssa työskentelevillä on vastuu siinä, millaista esimerkkiä, toimintakulttuuria ja normeja media-arkeen luomme. Tärkeässä roolissa ovat silloin myös nuorten kanssa toimivat ammattilaiset ja heidän kouluttaminen, jolloin heillä on valmiudet ohjata nuoria tasapainoiseen digiarkeen.

Prusskij Christa
Mediakasvatusseura ry