

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

Suomen elektronisen urheilun liitto on järkyttynyt siitä, miten VaNuPossa sivuutetaan täysin digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun merkitys ja potentiaali nuorten arjessa ja elämässä. Erityisesti yhteisöllisyyden näkökulmasta pelaaminen ja elektroninen urheilu ovat paitsi äärimmäisen suosittuja tapoja viettää aikaa myös keskeisiä sosiaalisen kanssakäymisen muotoja nuorille.

Pelillistetty oppiminen on jätetty täysin huomiotta ratkaisuna, joka voi tutkitusti tukea esimerkiksi syrjäytymisvaarassa olevien nuorten sitoutumista opintoihin ja kouluyhteisöön. Tästä on näyttöjä niinkin läheltä kuin muista Pohjoismaista, esimerkiksi Norjasta ja Islannista, mutta myös Suomessa matalan kynnyksen pelitoiminnan kytkemisestä oppimisen tueksi koulumaailmassa on hyviä kokemuksia. Etsivästä nuorisotyöstä alkaen ohjatulla pelaamisella ja elektronisella urheilulla voidaan tarjota onnistumisen kokemuksia ja yhteisöllisyyttä ja kehittää mielekkäitä kaverisuhteita nuorille, jotka muuten ovat vaarassa syrjäytyä. Tätä ei tunnisteta VaNuPossa edes osittain.

Pelaamisen ja elektronisen urheilun keskeinen etu on saavutettavuus matalalla kynnyksellä. VaNuPon tavoite 2:n mukaan jokaisella nuorella on pääsy mieluisaan harrastukseen matalalla kynnyksellä, mutta nuorten parissa yksi suosituimmista harrastuksista sivuutetaan täysin. Omaehtoisen toiminnan lisäksi myös ohjattua toimintaa on tarjolla ympäri Suomea ja vastuulliseen harrastamiseen tähtääminen on SEULin yksi kärkiteemoista, jonka parissa olemme tehneet yhteistyötä kuntien ja kaupunkien kanssa pitkään.

SEUL viittaa digitaalisen pelaamisen positiiviseen vaikutukseen sosiaalisuuden vahvistumisessa sekä masentuneisuuden ja yksinäisyyden vähentämisessä. (Kohti Pelisivistystä, Mikko Meriläinen).

Erityisesti pitkien etäisyyksien maassa on hyvin tärkeää huomioida kaikilla hallinnon ja päätöksenteon tasoilla se potentiaali, jonka digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu tarjoavat. Olisi aika unohtaa mielikuvat kellarissa yksin jurottavasta teinistä, koska todellisuudessa pelaaminen on tänä päivänä erittäin sosiaalinen harrastus, jossa muodostetaan elämänmittaisia ihmissuhteita.

Digitaalisuus tulisi ymmärtää paitsi välineenä, myös sisältönä ja toimintaympäristönä. Digitaalisen nuorisotyön keskeisin tavoite on nuorten toimijuuden tukeminen digitalisoituneessa yhteiskunnassa.

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

Digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu tukevat ja edistävät ohjattuna ja hallittuna harrastuksena hyvinvoinnin ja elämönhallintataitojen kehittymistä. Useilla peleillä on tänä päivänä myös fyysistä aktiivisuutta lisäävä vaikutus, josta esimerkkinä suurta suosiota nauttiva Pokémon Go.

Matalan kynnyksen harrastustoiminnan saatavuuden ja erityistarpeisten nuorten näkökulmasta digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu tarjoavat nuorille varsin kustannustehokkaan harrastamisen muodon, jossa erilaiset fyysiset ja henkiset rajoitteet eivät nouse esteiksi.

SEUL alleviivaa myös syrjäytymisvaarassa olevien nuorten parissa tehtävää digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun ohjattua harrastamista, josta on erinomaisia näyttöjä muista Pohjoismaista, mutta myös Suomesta. Islannissa nuoria kannustetaan digitaalisten pelien ääreen maan korkeimman johdon tasolta ja Norjassa valmistui juuri kansallinen elektronisen urheilun strategia.

Suomessa tällaista avointa ja maalaisjärjelläkin perusteltua suhtautumista digitaaliseen pelaamiseen ja elektroniseen urheiluun joudutaan päättäjien ja virkakunnan tasolta edelleen odottamaan. Karsein esimerkki VaNuPossa näkyvästä asenteellisuudesta on "digilaitteiden" niputtaminen negatiiviseksi ilmiöksi nuorten parissa. Olisi äärimmäisen tärkeää kyetä erottamaan sosiaalisessa mediassa addiktoituneena notkuminen ja luokissa korostuva digilaitteiden ruokkima häiriökäyttäytyminen digitaalisesta pelaamisesta ja elektronisesta urheilusta, jotka päinvastoin ja erityisesti ohjattuna tukevat ja kehittävät nuorten elämönhallintaitoja, keskittymistä ja sosiaalisuutta.

SEUL ei kiistä digitaalisten laitteiden liikkakäytön aiheuttamia ongelmia tai sosiaalisen median huomattavan suuren roolin negatiivisia vaikutuksia, mutta toivoo niiden lisäksi käsiteltävän myös sitä valtavaa ja toistaiseksi sivuutettua potentiaalia, jota erityisesti ohjattu digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu tarjoavat mielekkäinä harrastuksina. Lisäksi digitaalisen ja pelillistetyn oppimisen sivuuttaminen on myös virhe, joka voi maksaa yhteiskunnalle paljon.

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

SEUL on vuosien ajan työskennellyt digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun ympäristössä turvallisemman tilan syntyiseksi. Olimme mukana esimerkiksi vuosina 2019-2023 toimineessa valtakunnallisessa Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeessa, jossa pelikulttuuria ja pelitoimintaa kehitettiin kaikille avoimeksi ja turvallisiksi, vihapuheesta ja häirinnästä vapaaksi harrastukseksi. Koko Suomen laajuista hanketta koordinoi yhdessä hankekumppaneiden kanssa Helsingin kaupungin nuorisopalvelut. Hankkeen raporttiin ja tuloksiin voi tutustua osoitteessa: <https://vanhemmille.seul.fi/mita-on-e-urheilu/non-toxic-pelikulttuuri/>

Digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu ovat myös muunsukupuolisten harrastus, kuten Kentaurin tutkimuksessa selviää. Kyse on siis harrastuksesta, joka jo nyt tarjoaa turvallisen tilan ja mahdollisuuden ilmaista itseään luovilla tavoilla ilman syrjintää ja paineita. <https://kentauri.fi/harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa/>

Nuorisotyön ja –toiminnan tukemisen linjaukset

-

Painopisteet nuorisualan valtakunnallisten osaamiskeskusten valtionapukelpoisuuden hyväksymiselle

Yhtenä valtakunnallisena osaamiskeskuksena tulee olla digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus, joka keskittyy digitaaliseen nuorisotyöhön, peliharrastukseen ja pelikulttuuriin, tiedon tuottamiseen ja osaamisen kehittämiseen.

Suomen kansalliset tavoitteet nuorisualan eurooppalaiselle ja kansainväliselle toiminnalle

Digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu eivät tunne maiden rajoja ja tarjoavat siten ainutlaatuisen matalan kynnyksen mahdollisuuden niin sanotulle kotikansainvälistymiselle. Suomen tulisi nostaa digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun kansainvälinen merkitys korkealle myös nuorisualan eurooppalaisessa ja kansainvälisessä kontekstissa.

EU-tasolla digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu tarvitsee erityisesti nuorisonäkökulmaa käsittelevän oman strategiansa, mutta se vaatii myös Suomessa merkittävää pohjatyötä ja mahdollista kansallisen strategian valmistelua.

Muita näkemyksiä ohjelmasta

-

Pulkinen Miika
Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry - Toiminnanjohtaja