

Asia: VN/2401/2026

Ehdotus kansalliseksi mediakasvatuslinjauksiksi

1. Johdanto

Mahdolliset kommentit ja huomiot johdannosta:

Pelikasvatus ja pelikulttuuri nousevat linjausluonnoksessa esiin vain rajallisesti, vaikka ne ovat keskeinen osa lasten, nuorten ja nuorten aikuisten arkea. Pelikulttuuri ei ole vain teknologinen ilmiö, vaan laaja kulttuurinen ja sosiaalinen kokonaisuus, jossa osallisuus, yhteisöllisyys ja identiteetin rakentuminen ovat keskiössä.

Johdannossa korostuu mediakasvatuksen merkitys yhteiskunnallisena resilienssinä, mutta pelikulttuurin rooli osana tätä kokonaisuutta jää tunnistamatta. Pelikulttuuri tulisi jo johdannossa nimetä merkittäväksi mediakasvatuksen toimintaympäristöksi. Tämä loisi pohjan sille, että pelikasvatus nähdään muutakin kuin riskienhallintaa koskevana osa-alueena.

2. Mediakasvatuksen nykytila

Mahdolliset kommentit ja huomiot mediakasvatuksen nykytilasta:

Nykytilan kuvauksessa mediakasvatus näyttäytyy monipuolisena ja laadukkaana, mutta pelikulttuurityön osalta todellinen toiminnallinen paino ei tule näkyväksi. Pelikulttuurin parissa toimivat yhteisöt, yhdistykset ja järjestäytymättömät yhteisöt tavoittavat laajoja kohderyhmiä, joita perinteinen mediakasvatus ei aina saavuta. Näiden toimijoiden merkitys mediakasvatuksen kokonaisuudessa jää kuitenkin alitunnistetuksi. Erityisesti e-urheilun, liikuntapelien ja muiden pelikulttuurin erityismuotojen rooli osana mediakasvatuksen kenttää jää vähälle huomiolle.

Nykytilan analyysissä tulisi tunnistaa paremmin pelikulttuurin yhteisölähtöinen luonne ja sen vaikutus mediakasvatuksen tavoitavuuteen.

3. Visio

Mahdolliset kommentit ja huomiot visiosta:

Linjausten visio mediakasvatuksesta osallisuutta, hyvinvointia ja toimijuutta vahvistavana kokonaisuutena on kannatettava. Pelikulttuuri tukee näitä tavoitteita luontaisesti, sillä se tarjoaa nuorille merkityksellisiä osallistumisen ja vaikuttamisen paikkoja. Visiossa mediakasvatus nähdään osana hyvää elämää ja yhteiskunnallista luottamusta, mutta pelikulttuurin mahdollisuudet tämän vision toteuttamisessa jäävät sanoittamatta.

Pelikulttuurin huomioiminen vision tasolla vahvistaisi sen asemaa osana mediakasvatuksen ydintä. Tämä auttaisi siirtymään pois pelkästä ehkäisevästä ajattelusta kohti myönteistä ja vahvuuksia tunnistavaa pelikasvatusta..

4. Tavoitteet

Mahdolliset kommentit ja huomiot tavoitteista:

Linjausten tavoitteet toimijuuden vahvistamisesta, osaamisen kehittämisestä ja kestävyys edistämisestä ovat linjassa pelikasvatuksen peruslähtökohtien kanssa. Pelikulttuurissa toimijuus rakentuu usein yhteisöissä ja vertaisryhmissä, ei institutionaalisissa rakenteissa.

Tavoitteissa korostuvat kodin ja koulun vastuut, mutta vapaa-ajan toimijat, nuorisotyö ja harrastusyhteisöt jäävät sivurooliin. E-urheiluseurojen, peliyhteisöjen ja järjestäytymättömien yhteisöjen kaltaiset toimijat tulisi nostaa tavoitteissa selkeämmin esiin. Monialainen yhteistyö on edellytys tavoitteiden saavuttamiselle, eikä vastuuta mediakasvatuksesta voida sysätä yksinomaan perheille ja kouluille.

5. Toimenpiteet

Mahdolliset kommentit ja huomiot toimenpiteistä:

Tiedontuotanto, ohjeistaminen, kampanjointi ja kouluttaminen eivät yksin synnytä ruohonjuuritason muutosta tai aitoja kohtaamisia. Julkishallinnon henkilöstö tavoittaa vain rajatun osan lapsista ja nuorista, kun taas pelikulttuurin yhteisöt toimivat siellä, missä nuoret jo ovat.

Linjauksista ei käy ilmi, miten yhteisöt ja yhdistykset otetaan mukaan toimeenpanoon tai miten heidän toimintaansa tuetaan. Toimenpiteissä tulisi painottaa konkreettisen, yhteisölähtöisen toiminnan mahdollistamista.

6. Toimeenpano ja seuranta

Mahdolliset kommentit ja huomiot toimeenpanosta ja seurannasta:

Tavoite siitä, että kunnilla ja alueilla on omat mediakasvatusstrategiat, on hyvä ja perusteltu. Strategiat eivät kuitenkaan itsessään takaa vaikuttavaa mediakasvatusta ilman resursseja ja toimivia yhteistyörakenteita. Pelikulttuurityön ja pelikasvatuksen osalta kunnissa tarvitaan selkeitä kumppanuuksia yhteisöjen, järjestöjen ja harrastustoimijoiden kanssa.

Seurannan näkökulmasta olisi tärkeää tunnistaa myös epämuodollinen ja yhteisölähtöinen toiminta, joka ei aina näy hankeraportoinnissa. Toimeenpanossa tulisi varmistaa, että pelikulttuuri tunnistetaan aidosti merkittävänä mediakasvatuksen toimintaympäristönä.

7. Liitteet

Mahdolliset kommentit ja huomiot liitteistä:

-

8. Yleiset kommentit linjausluonnoksesta

Yleiset kommentit kokonaisuudesta:

-

9. Muita mahdollisia terveisiä valmistelijoille

Muita mahdollisia terveisiä:

-

Sillanmikko Kimmo
Espoon kaupunki

Leinonen Kimmo
Espoon kaupunki, Liikunta ja Urheilu - Kimmo Leinonen, Liikunta ja Urheilu
tulosityksikkö