

Virtuaalimaailmoja käsittelevä eurooppalainen kansalaispaneeli

1. istunto

24.2.2023–26.2.2023



Eurooppalainen kansalaispaneeli
Virtuaalimaailmat
Kerro mielipiteesi

1. Yleistä

Virtuaalimaailmoja käsittelevään eurooppalaiseen kansalaispaneeliin kuuluu 150 satunnaisesti valittua kansalaista, ja paneeli kokoontuu kolme kertaa. Ensimmäinen istunto järjestettiin Brysselissä 24.–26.2.2023, ja sen tarkoituksena oli tutustua aiheeseen yleisesti ja aiheen käsittelyyn paneelissa. Osallistujat tutustuivat toisiinsa ja aloittivat aiheeseen perehtymisen tekemällä harjoituksen, jossa keskityttiin heidän kokemuksiinsa digitaalisuudesta. Tämän jälkeen he muodostivat vision siitä, minkälainen haluttu ja oikeudenmukainen virtuaalimaailma olisi (utopia) ja toisaalta minkälainen se ei saisi olla (dystopia). Osallistujat keräsivät myös keskeisiä kysymyksiä, jotka auttavat ymmärtämään aihetta paremmin.

Ensimmäinen päivä (perjantai)

Koska 24. helmikuuta oli Venäjän Ukrainaankin tekemän hyökkäyksen vuosipäivä, paneelin alku omistettiin viidelle Ukrainan kansalaiselle, jotka jakoivat henkilökohtaisia kokemuksiaan kuluneelta vuodelta. Tilaisuuden avasi virallisesti Euroopan komission varapuheenjohtaja Dubravka Šuica.

Sen jälkeen paneelin moderoinnit ja Euroopan komission edustajat toivottivat osallistujat tervetulleiksi: Pia Ahrenkilde Hansen (pääjohtaja, viestinnän pääosasto) ja Yvo Volman (johtaja, viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosasto, linja ”Tieto”) tekivät yleiskatsauksen paneelin toimintaan. Osallistujille annettiin lisäeväitä tuleviin keskusteluihin, kun Gaëtane Ricard-Nihoul (apulaisyksikönpäällikkö, viestinnän pääosasto, kansalaiskeskustelujen yksikkö) esitteli lyhyesti EU:n instituutiot sekä päätös- ja lainsäädäntöprosessin. Tämän jälkeen Rehana Schwinninger-Ladak (yksikönpäällikkö, viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosasto) esitteli tarkemmin virtuaalimaailmoja koskevan aiheen.

Yhteisistunnon jälkeen puolet osallistujista vieraili näyttelyssä, jossa he saivat lisätietoja ja konkreettisia esimerkkejä virtuaalimaailmoista. Toinen puoli osallistujista käsitteli tärkeimpiä tapahtumia, muistoja ja uutisia, jotka liittyvät digitaalisuuteen viimeisten 30 vuoden aikana heidän omassa elämässään mutta myös yleisesti ottaen eurooppalaisissa yhteiskunnissa. Tätä varten järjestettiin harjoitus, jossa luotiin yhteinen aikataulu. Läsä oli tiedeyhteisöön ja politiikan laatijoihin kuuluvia asiantuntijoita, jotka esittivät näkemyksensä aikataulusta ja tarjosivat laajan yleiskuvan omasta näkökulmastaan.

Toinen päivä (lauantai)

Lauantaina osallistujat jaettiin 12 työryhmään, joihin oli järjestetty simultaanitulkkaus. Keskusteluja käytiin kokeneiden vetäjien avulla. Päivän ensimmäisen jakson aikana ryhmäkeskusteluissa keskityttiin osallistujien aiempiin kokemuksiin digitaalisesta ja virtuaalimaailmasta. Osallistujat keskustelivat aiheeseen liittyvistä käsityksistään, peloistaan ja toiveistaan.

Lounastauon jälkeen osallistujat alkoivat työstää visioitaan virtuaalimaailmojen tulevaisuudesta. Tätä varten he kuvittelivat ensin eurooppalaisen virtuaalimaailman vuonna 2050 ja sen myönteisiä ja kielteisiä vaikutuksia oman elämänsä eri puoliin. Päivän lopussa he esittivät tulevaisuuden virtuaalimaailman vision kahdessa kollaasissa, jotka edustivat tämän tulevaisuuden kahta ääripäätä: dystopiaa ja utopiaa.

Kolmas päivä (sunnuntai)

Sunnuntaiamuna ryhmä pohti visiotaan. Ryhmässä keskusteltiin myös siitä, mitä tietoja osallistujat tarvitsisivat voidakseen laatia vankkoja suosituksia Euroopan komissiolle.

Kahvitaun jälkeen kaikki osallistujat palasivat yhteisistuntoon, jossa kolme satunnaisesti valittua ryhmää esitteli visionsa kaikille. Tämän jälkeen koomikkoryhmä käsitteli pääaiheita, joista osallistujat olivat keskustelleet, ja osaamista käsittelevän komitean jäsenet vastasivat kysymykseen, jonka osallistujat esittivät alaryhmän keskusteluissa. Moderoijat esittivät loppusanat ja kiitokset.

2. Ohjelma tiivistetysti

Perjantai 24.2. YHTEISISTUNTO	
14.30–15.00	Demokratiasta ja väestökehityksestä vastaavan varapuheenjohtajan Dubravka Šuican tervetuliaissanat Venäjän hyökkäys Ukrainaan – vuosipäivän huomiointi
15.00–15.30	Avauspuheenvuorot kansalaispaneelissa: Pia Ahrenkilde Hansen, viestinnän pääosaston pääjohtaja Yvo Volman, viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosaston linjan ”Tieto” johtaja
15.30–16.00	Johdanto paneelin aiheeseen
16.00–16.30	Kahvitauko
16.30–19.00	Työskentely yhteisistunnossa (Gasperi) ja näyttelyssä (Visitor Center) samanaikaisesti Puolet osallistujista jää yhteisistuntoon ja toinen puoli tutustuu näyttelyyn. Ryhmät vaihtuvat tunnin kuluttua.

Lauantai 25.2. TYÖRYHMÄT	
9.30–11.00	Pohdintoja ja kokemusten vaihtoa
11.00–11.30	Kahvitauko
11.00–12.30	Virtuaalimaailmat: nykytilanne
12.30–14:15	Lounastauko
14:15–15:45	Visioiden kehittäminen
15:45–16:15	Kahvitauko
16.30–18.00	Visioiden kehittäminen

Sunnuntai 26.2. YHTEISISTUNTO	
09.15–10.15	Työryhmät: kysymysten kerääminen
10.15–11.15	Kahvitauko ja kaikkien ryhmien siirtyminen Charlemagneen
11.15–11.45	Yhteisistunto: Ryhmien visioiden esittely
11.45–13.15	Yhteisistunto: Keskustelukierros ja teatteri
13.15–13.45	Hyperfair-alustan esittely ja tilaisuuden päättäminen

3. Luettelo osallistuneista asiantuntijoista

Seuraavat asiantuntijat osallistuivat ensimmäiseen istuntoon:

Euroopan komissio:

1. **Gaëtane RICARD-NIHOUL**, apulaisyksikönpäällikkö, viestinnän pääosasto, kansalaiskeskustelujen yksikkö

2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosasto, Luxemburg

Ulkopuoliset tahot:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, riippumaton WebXR-asiantuntija, Belgia
2. **Cathrine HASSE**, Århusin yliopisto, kasvatustieteen laitos, Tanska
3. **Franck STEINICKE**, Hampurin yliopisto, tietotekniikan laitos, Saksa
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Rathenau Institute, Alankomaat
5. **Sara Lisa VOGL**, virtuaalitodellisuustaiteilija, Women in Immersive Technologies Europe, Tanska

Liite

- Liite 1: Valokuvia visiosta