

Virtuaalimaailmoja käsittelevä eurooppalainen kansalaispaneeli

Toinen istunto

10.3.2023-12.3.2023



Eurooppalainen kansalaispaneeli

Virtuaalimaailmat

Kerro mielipiteesi

1. Yleistä

Virtuaalimaailmoja käsittelevään eurooppalaiseen kansalaispaneeliin kuuluu 150 satunnaisesti valittua kansalaista, ja paneeli kokoontuu kolme kertaa. Ensimmäisessä istunnossa, joka pidettiin Brysselissä 24.–26. helmikuuta 2023, aihe esiteltiin osallistujille, ja he muodostivat vision siitä, minkälainen haluttu ja oikeudenmukainen virtuaalimaailma olisi (utopia) ja toisaalta minkälainen se ei saisi olla (dystopia). Tämän perusteella paneelin osaamiskomitea määritteli neljä monialaista aihetta, jotka ovat kiinnostavia kansalaisten kannalta:

1. Talous, työpaikat ja yritykset (myös oppiminen ja osaaminen)
2. Turvallisuus (rikollisuus – kyberturvallisuus, data ja digitaali-ala, henkilökohtainen turvallisuus)
3. Terveys ja hyvinvointi / Ympäristö (psykkinen ja fyysinen terveys)
4. Yhteiskunta: Osallistavuus, saavutettavuus, demokratia

Paneelin toinen istunto pidettiin verkossa 10.–12. maaliskuuta 2023. Istunnon tavoitteena oli ryhtyä pohtimaan arvoja ja toimia, jotka voisivat toimia ohjenuorana oikeudenmukaisen ja toivottavan eurooppalaisen virtuaalimaailman rakentamisessa. Paneeli käyttää niitä perustana laatiessaan lopulliset suosituksensa kolmannessa ja viimeisessä istunnossaan.

Ensimmäinen päivä (perjantai)

Perjantaina kaksi keskustelun vetäjää toivotti osallistujat tervetulleiksi virtuaaliseen yhteisistuntoon Hyperfair-alustalla. Keskustelun vetäjät esittelivät osallistujille lyhyesti toisen istunnon esityslistan. Tämän jälkeen puheenvuoro siirtyi asiantuntijoille, jotka käsitelivät kutakin neljää aihetta:

Aihekokonaisuus 1: Talous, työpaikat ja yritykset (myös oppiminen ja osaaminen)

- **Harmen Van Sprang**, Sharing Cities Alliance
- **Eric Marchiol**, Renault

Aihekokonaisuus 2: Turvallisuus (rikollisuus – kyberturvallisuus, data ja digitaali-ala, henkilökohtainen turvallisuus)

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Institute, Alankomaat
- **Fabien Bénétou**, riippumaton WebXR-asiantuntija, Belgia

Aihekokonaisuus 3: Terveys ja hyvinvointi / Ympäristö (psykkinen ja fyysinen terveys)

- **Sara Lisa Vogl**, virtuaalitodellisuustaiteilija, Women in Immersive Technologies Europe, Tanska
- **Bruno Thomas**, The International Consortium of Investigative Journalists

Aihekokonaisuus 4: Yhteiskunta: Osallistavuus, saavutettavuus, demokratia

- **Elisa Lironi**, European Citizen Action Service
- **Matthias C. Kettemann**, Leibniz Institut

Näiden puheenvuorojen jälkeen **Yvo Volman** (viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosaston linjan ”Tieto” johtaja) esitteli osallistujille [EU:n digitaalisia oikeuksia ja periaatteita koskevan julistuksen](#).

Toinen päivä (lauantai)

Lauantaina osallistujat jaettiin 12 työryhmään, joihin oli järjestetty simultaanitulkkaus. Keskusteluja käytiin kokoneiden vetäjien avulla. **Ensimmäisellä kierroksella** kukin ryhmä käsitteli EU:n digitaalisten oikeuksien ja periaatteiden julistusta ja yksilöi itselleen kolme tärkeintä arvoa. **Toisella kierroksella** kukin aihekokonaisuus osoitettiin kolmelle työryhmälle, ja niitä pyydettiin muotoilemaan enintään kolme toiminta-alaa, joiden avulla voitaisiin saavuttaa toivotut ja oikeudenmukaiset virtuaalimaailmat. **Kolmannella, neljännellä ja viidennellä kierroksella** ryhmät laativat palautetta muista aihekokonaisuuksista. Tätä varten keskustelun vetäjä esitteli aiemman ryhmän kehittämät toimet. Tämän jälkeen vastaanottava ryhmä keräsi ehdotuksia, kommentteja ja kysymyksiä näistä toimista tunnin ajan ennen siirtymistä uuteen aihekokonaisuuteen.

Ohjelma:

	Ensimmäinen kierros (arvot)	Toinen kierros (toimet)	Kolmas kierros (palaute 1)	Neljäs kierros (palaute 2)	Viides kierros (palaute 3)
Ryhmä 1	Yleistä	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia
Ryhmä 2	Yleistä	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia
Ryhmä 3	Yleistä	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia
Ryhmä 4	Yleistä	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen
Ryhmä 5	Yleistä	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen
Ryhmä 6	Yleistä	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen
Ryhmä 7	Yleistä	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus
Ryhmä 8	Yleistä	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus
Ryhmä 9	Yleistä	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus
Ryhmä 10	Yleistä	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö
Ryhmä 11	Yleistä	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö
Ryhmä 12	Yleistä	Yhteiskunta: Osallisuus, saavutettavuus, demokratia	Talous, työpaikat, yritykset, oppiminen ja osaaminen	Turvallisuus (henkilökohtainen, data), rikollisuus	Terveys (psykkinen ja fyysinen), ympäristö

Kolmas päivä (sunnuntai)

Sunnuntaiamuna ryhmät saivat lauantain aikana kerätyn palautteen ennen kuin ne viimeistelivät arvot ja toiminta-alat, joita ne olivat alkaneet työstää lauantaina.

Kahvitaun jälkeen kaikki osallistujat kokoontuivat virtuaaliseen yhteisistuntoon. Ensin viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosaston apulaisjohtaja Renate Nikolay antoi osallistujille lisää taustatietoa meneillään olevista komission toimista. Tämän jälkeen kustakin aihekokonaisuudesta satunnaisesti valitut edustajat esittelivät ryhmänsä toimia. Osaamiskomitean kaksi jäsentä, viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosaston yksikönpäällikkö Rehana Schwinninger-Ladak ja Hampurin yliopiston tietotekniikan tiedekunnan Frank Steinicke ottivat kantaa näihin kysymyksiin. Moderoijat esittivät loppusanat ja kiitokset.

2. Ohjelma tiivistetysti

Perjantai 10.3. – YHTEISISTUNTO	
14.10–14.25	Tervetuliaissanat ja ensimmäisen istunnon tulosten tarkastelu
14.25–14.50	Aiheiden käsittely: Talous, työllisyys, yritykset
14.50–15.10	Tauko
15.00–16.05	Aiheiden käsittely: Turvallisuus / Terveys ja hyvinvointi/ Ympäristö
16.05–16.25	Tauko
16.25–16.50	Aiheiden käsittely: Yhteiskunta: Osallisuus ja saavutettavuus
16.50–17.10	Tauko
17.10–17.50	EU:n digitaalisia oikeuksia ja periaatteita koskevan julistuksen esittely
17.50–18.10	Seuraavat vaiheet ja loppusanat

Lauantai 11.3. – TYÖRYHMÄT	
9.30–9.45	Ryhmän muodostaminen/tutustumisleikki
9.45–10.45	Aihekokonaisuus 1: Euroopan virtuaalimaailmojen keskeiset arvot
10.45–11.15	Tauko
11.15–12.30	Aihekokonaisuus 2: Aiheeseen 1 liittyvät keskeiset toimet
12.30–14.00	Lounastauko
14.00–15.05	Aihekokonaisuus 3: Aiheeseen 2 liittyvä palaute ja keskeiset toimet
15.05–15.20	Tauko
15.20–16.25	Aihekokonaisuus 4: Aiheeseen 3 liittyvä palaute ja keskeiset toimet
16.25–16.55	Tauko
16.55–18.00	Aihekokonaisuus 5: Aiheeseen 4 liittyvä palaute ja keskeiset toimet

Sunnuntai 12.3. – TYÖRYHMÄT JA YHTEISISTUNTO	
	Työryhmät
9.30–9.50	EU:n virtuaalimaailmojen arvojen määrittäminen
9.50–10.50	Toimien vahvistaminen
	Yhteisistunto

11.05–11.25	Viestintäverkkojen, sisältöjen ja teknologian pääosaston esittely Renate Nikolayn haastattelu
11.25–11.35	Palautekyselyt
11.35–12.15	Ensimmäinen esittely- ja palauteistunto
12.15–12.35	Tauko
12.35–13.05	Toinen esittely- ja palauteistunto
13.05–13.15	EU:n kansalaisten arvot ja tulevaisuuden metaversumi
13.15–13.30	Yhteenveto ja päätössanat

3. Luettelo osaamiskomiteaan osallistuneista asiantuntijoista

Seuraavat asiantuntijat osallistuivat toiseen istuntoon:

Euroopan komissio:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, apulaisyksikönpäällikkö, viestinnän pääosasto, kansalaiskeskustelujen yksikkö
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, yksikönpäällikkö, Interaktiiviset teknologiat, kulttuurin ja koulutuksen digitalisointi, 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