



Euroopa kodanike virtuaalmaailmade paneelarutelu

Teabekomplekt

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Komplektist

Tere tulemast Euroopa kodanike virtuaalmaailmade paneelarutelule!

Kõigepealt soovime teid tänada, et nõustusite selles protsessis osalema. Olete koos 149 teise kodanikuga kogu Euroopa Liidust alustamas tõelist seiklust – kodanike arutlusprotsessi, mis keskendub virtuaalmaailmadele.

Oleme selle teabekomplekti viieks osaks jaganud, et aidata teil seda protsessi paremini mõista:

- 1. SISSEJUHATUS EUROOPA KODANIKE PANEELARUTELUDE UUDE PÕLVKONDA** **4**

Kodanike paneelarutelud on demokraatlik uuendus, mis asetab kodanikud avaliku poliitika kujundamise keskmesse. Selles osas anname teile lühikese ülevaate selliste protsesside toimimisest.
- 2. ÜLESANNE: MILLE KALLAL MA TÖÖTAN?** **6**

Euroopa Komisjon kutsus teid kokku konkreetse ülesande täitmiseks: siin on eesmärk, mida teid täitma kutsutakse.
- 3. TEEMA: MIDA MA PEAN VIRTUAALMAAILMADE KOHTA TEADMA?** **8**

Te ei pea olema ekspert ega selleks saama, et anda oma panus kodanike paneelarutelluse, kuid on oluline, et teile oleksid selle teema kohta põhiteadmised. Selles osas saate teada, millised on virtuaalmaailmade arenguga kaasnevad peamised väljakutsed ja võimalused.
- 4. PRAKTILINE TEAVE** **14**

Loodame, et suudame reisimise ja osalemise teie jaoks võimalikult sujuvaks teha. See osa käsitleb transporti, majutust, päevarahasid ja muid praktilisi küsimusi, mida peate arvesse võtma.
- 5. KES KORRALDAB SELLE PANEELARUTELU?** **16**

On oluline, et teaksite, millised asutused ja organisatsioonid selle paneelarutelu eest vastutavad.



1. Sissejuhatus Euroopa kodanike paneelarutelude uude põlvkonda

Mis on Euroopa kodanike paneelarutelud?

Euroopa Komisjoni kodanike paneelaruteludele kogunevad juhuslikult valitud kodanikud kõigist 27 ELi liikmesriigist, et arutada peamisi edasisi ettepanekuid Euroopa tasandil. Selliste rahvusvaheliste arutelude põhjal annavad kodanikud soovitusi, mida Euroopa Komisjon võtab arvesse oma poliitiliste eesmärkide ja konkreetsete poliitika-meetmete määratlemisel.

Aastatel 2021-22 korraldas Euroopa Liit Euroopa tuleviku konverentsil neli paneelarutelu. Seal osales 800 juhuslikult valitud kodanikku neljal Euroopa kodanike paneelarutelul, millest igaüks koosnes kolmest istungist. Osalejad jagasid - oma

emakeeles - oma seisukohti ja ideid majanduse, sotsiaalse õigluse, töökohtade, hariduse, kultuuri, noorte, spordi, digitaalse ümberkujundamise, ELi demokraatia, väärtuste, turvalisuse, õigusriigi, kliimamuutuste, tervishoiu, rände ja ELi rolli kohta maailmas. Paneelarutelu lõpus sõnastasid kodanikud 178 soovitusi, mille tulemusel sündis 49 ettepanekut ja üle 300 seotud meetme.

Kodanike paneelarutelude uus põlvkond

Konverentsi Euroopa paneelarutelud olid murranguline demokraatlik ettevõtmine Euroopa tasandil, mis asetas kodanikud Euroopa Liidu tuleviku kujundamise keskmesse.





Konverentsil osalenud kodanikud soovisid sarnaseid ja sagedasemaid võimalusi Euroopa poliitika kujundamises osalemiseks tulevikus. Vastuseks kuulutas Euroopa Komisjoni president Ursula von der Leyen välja kodanike uue põlvkonna paneelarutelud, et konsulteerida juhuslikult valitud kodanikega teatavate oluliste ettepanekute üle Euroopa tasandil. Konverentsil (mille teemaks oli Euroopa tulevik) keskel kohal olnud kodanike paneelarutelud on nüüd meie demokraatliku elu tavapäraseks tunnuseks, nagu ta märkis oma kõnes olukorrast Euroopa Liidus 2022. aasta septembris.

Uue põlvkonna kodanike paneelarutelude eesmärk on tugineda varasematele kogemustele. Välja kuulutati kolm uut töörühma, millest igaüks koguneb kolmeks istungiks. Seekord tegelevad kodanike paneelarutelud konkreetsemate poliitikateemadega, keskendudes toidujäätmetele, virtuaalmaailmadele ja õpirändele. Osalejad saavad tõlkide abiga omavahel oma emakeeles suhelda.

Kuidas toimivad kodanike paneelarutelud?

Iga paneel koosneb kõigist ELi liikmesriigist 150 juhuslikult valitud kodanikust, kellest kolmandik on nooremad kui 26 aastat ja kes esindavad Euroopa tulevase põlvkondi.

Kodanike paneel ühendab väikeste rühmade (umbes 12 inimest) koostöö täiskogu tööga

(kõik 150 osalejat koos). Selle töö teostamiseks toetab paneliste vahendusmeeskond. See meeskond koosneb ekspertidest, kes aitavad grupitööd dünaamilisemaks muuta, et iga üksikisik ja rühm tervikuna saaks anda oma parima. Samuti pakuvad need kodanikele mitmesuguseid vahendeid koostööks ja kollektiivseks otsustamiseks.

Paneelarutelul osalejana on teil oluline mõista, et selle protsessi eesmärk ei ole teha teist vastava teema eksperti. Saate teema kohta põhiteadmised ja teil on oma väärtustele ja kogemustele tuginedes võimalik soovitusi anda.

Euroopa kodanike virtuaalmaailmade paneelarutelu

Nagu te juba teate, olete virtuaalmaailmade 2. paneelarutelul osaleja. Teised kodanikud on valitud 1. ja 3. paneelarutelus osalejateks, mis käsitlevad muid teemasid.

Sellel paneelarutelul osalejad kohtuvad kolmel istungil. Kaks istungit on füüsilised (Brüsselis) ja üks virtuaalne (veebis):

- **1. istung:**
24.-26.veebruar (kohapeal Brüsselis)
- **2. istung:**
10.-12.märts (veebis)
- **3. istung:**
21.-23. aprill (kohapeal Brüsselis)

2. Ülesanne: mille kallal ma töötan?

Harjume üha enam digitaalsete keskkondadega suhtlema. Seni on see suhtlus toimunud ekraani kaudu. Kuid uus areng, mida üldisemalt nimetatakse „metaversumiks“, pakub peagi uut tüüpi veebikogemust „virtuaalse“, „ hübriidreaalsuse“ või „liitreaalsuse“ kaudu uutes „virtuaalmaailmades“.

Paljud inimesed usuvad, et virtuaalmaailmad, mida nimetatakse ka metaversumiteks, võivad olla muutus, mis on võrreldav Interneti väljanägemisega ja muudab tulevikus seda, kuidas me töötame ja üksteisega suhtleme. Viimase paari aasta jooksul – ja eriti pärast COVID-19 pandeemiat – on paljud avaliku ja erasektori osalised investeerinud massiliselt nendesse nn laiendatud ja liitreaalsustesse, kiirendades muutusi meie töökohtades ja harjumustes.

Sellest suurenenud tähelepanust hoolimata ei toimu selline ümberkujundamine äkki. Virtuaalmaailmadel kulub palju aastaid, et areneda kvaliteetseks ja rea-

listlikuks digikeskkonnaks, ning veel ei ole selget pilti sellest, milliseks metaversumid võiks ja peaks muutuma. ELi ja selle liikmesriikide kindel soov on selle muutuse potentsiaal ära kasutada ning mõista sellega kaasnevaid võimalusi, aga ka riske ja väljakutseid, kaitstes samal ajal Euroopa kodanike õigusi. Seepärast otsustas Euroopa Komisjon korraldada kodanike paneelarutelu, mille selge eesmärk on kutsuda oma osalejaid üles vastama järgmisele küsimusele:

Millised põhimõtted, tegevused ja visioon peaksid juhtima soovitatavate ja õiglase virtuaalmaailmade arengut?

Esimesel istungil loote ühise nägemuse sellest, millised peaksid olema soovitatavad ja õiglased virtuaalmaailmad. Välisesinejate toel sukeldute sügavamale teema mõistmisse, arutelu konteksti ja väljakutsetesse, millega praegu silmitsi seisame. On oluline, et teil oleks võimalus virtuaalset reaalsust ise kogeda ja uurida selle erinevaid kasutusviise, minevikku, olevikku ja tulevikku meie igapäevaelus.

Teisel istungil tuginete 1. istungi ühisele visioonile, et tuvastada, arutada ja prioriseerida väärtusi ja põhimõtteid, mis peaksid suunama virtuaalmaailmade arengut ja hakkate uurima tegevusalasid, mis aitavad selle visiooni reaalsuseks muuta. Siinkohal on oluline pöörata erilist tähelepanu teatud kompromissidele põhimõtete, valdkondade ja/või sihtrühmade vahel ning pidada silmas virtuaalreaalsuse erinevaid kasutusviise meie igapäevaelus. Kutsume külla palju valdkonna tegijaid, kelle panus on oluline, et anda teile teema kohta mitmeid vaatenurki ja teavet. See istung toimub veebis virtuaalreaalsuse platvormil: eesmärk on hakata koostama esimesi ideid virtuaalmaailmade soovitamiseks seda ise samal ajal kogedes.





Kolmandal ja viimasel istungil muudate ideed konkreetseteks soovitusteks ja töötate välja eelistatud tegevuste kataloogi soovitud metaversumite arendamiseks, keskendudes juhtpõhimõtetele ja kasutusjuhtumitele.

Selle paneelarutelu käigus kogete virtuaalset reaalsust ja selle erinevaid kasutusviise igapäevaelus ning saate piisavalt teavet, et arutada metaversumi ja virtuaalmaailmade võimalikku mõju, eeliseid ja kompromisse meie igapäevaelus – töö, tervise, hariduse, vaba aja veetmise, ostlemise, meelelahutuse, poliitika jne suhtes –, samuti peamiste ELi ja selle väliste avaliku ja erasektori osalejate rolli selles muutuses.

Paneeli oodatavaks tulemuseks on rida juhtpõhimõtteid ja meetmeid virtuaalsete maailmade arendamiseks ELis, mis põhinevad teie kogemustel, arusaamadel ja soovidel tuleviku suhtes. See võetakse vastu Euroopa Komisjonile suunatud soovitude kujul, mis võetakse arvesse teemakohases algatuses.

3. Teema: mida ma pean virtuaalmaailmade kohta teadma?

Nüüd, kui te protsessi kohta natuke rohkem teate, keskendume teemale endale. Koostasime selle lühikese osa, et aidata teil siseneda sellesse põnevasse ja ulatuslikusse teemasse. Loomulikult ei saa me paaril leheküljel kõiki aspekte käsitleda ja te saate põhjalikuma teavet kogu paneelaruelu jooksul.

Mis on metaversumid?
Mis on liitreaalsus?
Mis on laiendatud reaalsus?

Esimesena võttis termini metaversum kasutusele ulmekirjanik Neil Stephenson oma 1992. aasta romaanis Snowcrash. Kolmkümmend aastat hiljem kuuleme sõnu „metaversum” ja „virtuaalmaailmad” üha enam, kuna nad hakkavad kõikjal esile kerkima. Samas ei ole ühtset ja kokkulepitut määratlust selle kohta, mis need ikkagi on! Seetõttu on teie paneelarutellu kaasamine nii huvitav, kuna vajame teie abi, et juhtida metaversumite arengut ning tagada, et nad on eurooplaste jaoks õiglased, turvalised ja kasutajasõbralikud.

Praegu kasutatakse virtuaalmaailmasid peamiselt sellistes tööstusharudes nagu autotööstus ja kosmose tööstus, samuti veebipõhistes hasartmängudes ja meelelahutuses, kus nägemis- ja kuulmismeeli köidetakse üha realistlikumas ja keerukamas digitaalses keskkonnas. Tulevikus parandatakse virtuaalmaailmade immersiiivseid omadusi, köites selleks teisi meeli, nagu maitse, lõhn ja puudutus. Lisaks laiendatakse selle tehnoloogia kasutamist teistele ühiskonna valdkondadele, nagu haridus, tervishoid, õppimine, töö, kultuur jne.

Virtuaalmaailmadega võrreldes on sõna „metaversum” tavaliselt laiema tähendusega. Esiteks

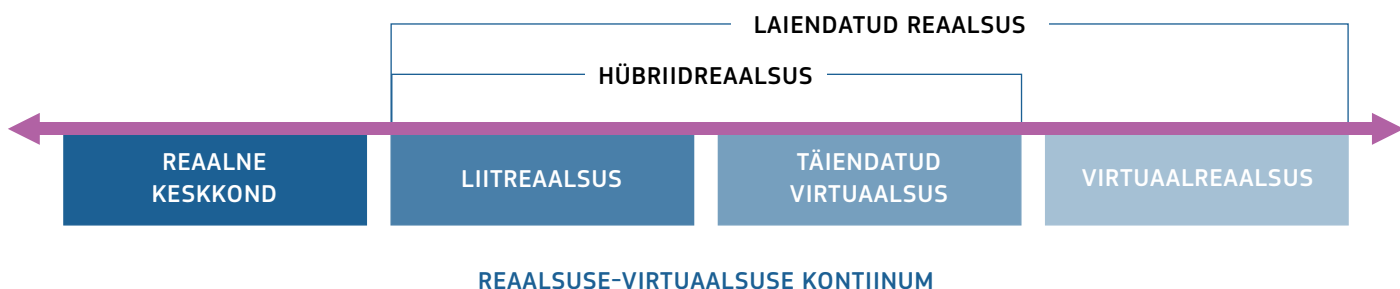
uurib see, kuidas virtuaalmaailmad omavahel ühendada ja virtuaalmaailmade võrgustikuks saada. See tähendab, kuidas need võiksid käituda nagu internet, kus teie arvuti teiste arvutitega ühendub. Metaversumid võtavad arvesse ka olukordi, kus meie füüsilisele reaalsusele lisatakse digitaalne kiht. Võib-olla teate edukat liitreaalsuse mängu Pokemon Go, kus näete oma mobiiltelefoni kaudu animeeritud tegelasi tänaval kõndimas.

Mis nendes metaversumites nii erilist on?

Virtuaalmaailmad ehk metaversumid erinevad olemasolevatest digitaalsetest keskkondadest kolmel olulisel viisil:

1. Nad kipuvad olema immersiiivsemad

Virtuaalreaalsus (VR) ühendab füüsilise maailma virtuaalmaailmadega ja haarab kasutajad täielikult täiesti erinevasse maailma, mis võib vallandada tugeva füüsilise illusiooni, et olete teistega „reaalses” ruumis: te ei „lähe” virtuaalmaailma-desse, te „astute” nendesse. Tuleviku virtuaalmaailmades on teil näiteks võimalik lõhnepoes lõnaõli nuusutada või esemeid puudutada: just seda immersiivus tähendabki - oma meelte kasutamist kogemuse võimendamiseks. Sel moel on võimalik näiteks osaleda üritustel, ostelda ja töötada erinevates virtuaalmaailmades. Need tegevused on instinktiivsemad ja meie füüsilistele





kogemustele lähemal: uuringud on näidanud, et liitreaalsus, hübriidreaalsus ja virtuaalne reaalsus avaldavad tugevat mõju meie ajule, emotsioonidele ja isegi hormoonide tasemele.

2. Nad on sageli interaktiivsemad

Digitaalsete elementide segunemine füüsilise maailmaga loob inimestele uue võimalike interaktsioonide kogumi. Mitte ainult meelelahutuslikel eesmärkidel, vaid ka koos töötamiseks, kunstilise loovuse arendamiseks, oma avatari teise kohta teleporteerimiseks, meditsiiniliste sekkumiste simulatsioonide läbiviimiseks, kultuuri säilitamiseks, keskkonnakaitseks või katastroofide ennetamiseks ja paljuks muuks.

3. Paljud neist on püsivad

Neid ei saa tegelikult peatada ega ootele panna, nad eksisteerivad isegi siis, kui te nendega läbi ei käi. Nad eksisteerivad edasi ilma teieta. See muudab selle väga erinevaks digitaalsest kogemusest, mis algab ja lõpeb teid kaasava suhtlusega, nagu näiteks Zoomi kõned, arvutimängud või teatrietendused.

Lühidalt öeldes on need kogemused nagu **interneti SEES olemine**, mitte ainult interneti kasutamine.

Kes seda arengut suunab?

Mängutööstus on siin esirinnas ja virtuaalreaalsust kasutatakse mängude maailmas juba laialdaselt. Kuna globaalne metaversumiturg kasvab eeldatavasti ligikaudu 36 miljardilt eurolt 2021. aastal peaaegu 900 miljardi euroni 2030. aastaks, on globaalsetel tehnoloogiahiidudel ja telekommunikatsioonitööstusel otsene majan-

duslik ja strateegiline huvi virtuaalmaailmade vastu, kuid ka paljud teised sektorid kasutavad tõenäoliselt oma töös virtuaalmaailma, sealhulgas kultuuri-, haridus- ja tervishoiusektor.

Ettevõtted – eriti Põhja-Ameerikas ning Ida- ja Kagu-Aasias – on virtuaalmaailmade arendamisel esirinnas ja nende eesmärk on nautida eesotsas olivate eeliseid. EL peab virtuaalmaailmade arengut juhtima, et tagada nende õiglus, turvalisus ja kasutajasõbralikkus eurooplaste jaoks. Euroopa on juba praegu tugev konkurent niinimetatud vahevara ja tarkvaraga seotud teadusuuringutes ja innovatsioonis oma paljude kõrgtehnoloogiliste väikeste ja keskmise suurusega ettevõtete (VKE) ning suuremate tehnoloogiaettevõtetega. Euroopal on ka sisu osas konkurentsieelis tänu tema suurele kultuurilisele ja keelelisele mitmekesisusele ning paljudele kogenud kunstnikele ja loojatele, kes on hädavajalikud atraktiivsete virtuaalmaailmade ja keskkondade loomiseks, hoides samas tasakaalu ettevõtte huvide ja kodanike õiguste vahel.

Millised on virtuaalmaailma võimalikud mõjud Euroopa ühiskonnale?

Paljud eksperdid usuvad, et virtuaalmaailma-dest saab „järgmine Internet”: me ei tohiks alahinnata, kuidas see võib muuta seda, kuidas me töötame, õpime, kultuuri naudime, avalikele teenustele ligi pääseme ning laiemalt üksteisega läbi käime. Sellisena mõjutavad virtuaalmaailmad ja metaversum Euroopa ühiskonda laiemalt: nendega kaasnevad võimalused, aga ka mitmed riskid.

Millist kasu võime oodata?

Mitu korda oled sa internetist riideid ostnud ja need pettunult tagasi saatnud? Kujutage ette, et saate riideid enne tellimist virtuaalselt proovida ja vaadata, kuidas need täpselt teie kehakujuga sobivad? Kui pükste lõige teile ei meeldi, võiks teistsuguseid proovida ja alles siis tellida. See on üks näide paljudest võimalustest, mida virtuaalreaalsus võib pakkuda. Veel üks näide on uued võimalused, kuidas inimesed saavad töötada nii virtuaalmaailmade kui füüsilistes asukohtade kaudu, olenemata sellest, kus nad tööd teevad. Kõik võimalused, mida metaversum võiks pakkuda meie tööstusele, tervishoiusüsteemidele, haridussüsteemidele või valitsustele oma kodanikega suhtlemiseks, arenevad aja jooksul pidevalt. Uuringud on näidanud, et ainuüksi laiendatud reaalsuse sektor võib luua Euroopas 2025. aastaks kuni 800 000 uut töökohta. Samuti kaasneb sellega suur potentsiaal märkimisväärseks aja kokkuhoiduks ja me kõik vajame aega töö- ja eraelu paremaks tasakaalustamiseks. Virtuaalmaailmal võib olla potentsiaali edasiseks kaasamiseks. Allpool on toodud mõned näited hiljutisest uuringust¹:

TERVISHOID - Virtuaalmaailmad aitavad kiiremini ja täpsemalt diagnoosida ning ravida. Näiteks Madalmaades on vaimse tervise sektoris kognitiiv-käitumusliku teraapia pakkumiseks kasutatud mitmeid VR-rakendusi, kusjuures ravikindlustuse pakkujad katavad vähemalt osa kuludest. Enne keerukaid kirurgilisi sekkumisi võib VR aidata kirurgidel vajalikuks protseduuriks valmistuda, võimaldades neil uurida elundite kolmemõõtmelisi mudeleid.

HARIDUS - Neid tehnoloogiaid saab kasutada õppe tõhususe suurendamiseks madalamate kuludega ja paremate tulemuste saavutamiseks sellistes valdkondades nagu pehmete oskuste õpe. Näiteks kasutatakse seda klassiruumides õppevahendina ja see võimaldab õpilastel minna virtuaalsetele ekskursioonidele. Võõrkeelte õppimine on veel üks valdkond, mis virtuaalmaailmas kiiresti areneb. Metaversumite kasutamine õppimisel on tõestanud, et meelde jätmise võime suureneb². Kui te suudaksite ette kujutada keerulist ülesannet ilma, et kardaksite vigu teha, või koguni virtuaalmaailma sukelduda, et aidata teile eksamik õppides keskenduda, kas oleksite huvitatud?

KUNST JA DISAIN - Kasutajad sukelduvad muuseumide, galeriide ja arhiivide virtuaalmaailma, kus nad kogevad päris muuseumis viibimise tunnet, vaadates näitusi realistlikult. Arhitektid kasutavad samuti virtuaalmaailma, et jalutada virtuaalsetes 3D-hoonetes, saades realistlik ettekujutus nende struktuurist ja põrandaplaanist, mööblist, sisustuselementidest ja isegi sellest, kuidas varjud sõltuvalt kellaajast muutuvad.

LOGISTIKA, INSENERITEADUS JA TOOTMINE - Ettevõtted saavad oma igas maailma nurgas asuvatele töötajatele samaaegselt õpetada, kuidas tööriistu ilma vigastuste tekkimise riskita praktiliselt kasutada. Näiteks on VR odav ja ohutu viis puurtornide töötajate ja hävituslennukite pilootide ettevalmistamiseks nende suure kuludega ja kõrge riskiga tööks. Ettevõtted saavad katsetada tootmisliinide või keerukate arhitektuuriliste struktuuride prototüüpe, kasutades protsessi digitaalset kaksikut võimalike vigade tuvastamiseks enne uute funktsioonide sisselülitamist, vähendades seega aega ja kulusid.

SOTSIAALNE KAASATUS - Virtuaalmaailmades oleme vabad looma, elama ja kohtuma teistega läbi digitaalse alter ego – avatari. Avatar esindab meid digitaalses maailmas: see võib olla erinevast soost, puudega või ilma, inimene või mitte. Seetõttu öeldakse, et virtuaalmaailmad on kaasa-
vamad kui füüsiline või 2D digitaalne keskkond. Need ei paku inimestele mitte ainult võimalust oma identiteeti uuesti määratleda ilma sotsiaalse ja füüsilise koormata, vaid võivad olla ka võimsad vahendid, mis lasevad inimestel kogeda, milline võib olla elu teiste inimeste olukorras: näiteks selleks, et inimesed saaksid kogeda, milline on Süüria pagulaste elu, käivitas ÜRO VR dokumentaalfilmi „Pilved Sidra kohal“.

SPORT JA TAASTUSRAVI on veel ühed valdkonnad, mis on virtuaalmaailmades olulised. COVID-19 ajal kehtestatud liikumispiirangute ajal ühinesid inimesed virtuaalsete treeningutega, nagu rattarühmad, kus nad said treeningutel või võistlustel virtuaalselt osaleda ja samal ajal oma sõpradega vestelda. Taastusravi on juba pikka aega virtuaalmaailmades üks uurimisteemasid olnud. Mõttekaaslastega koos virtuaalmaailmas trenni tegemine on palju motiveerivam, kui üksi treenimine. Virtuaalmaailmad aitavad ka teie edusammudel silma peal hoida.



¹ : Laiendatud reaalsus: võimalused, edulood ja väljakutsed (tervishoid, haridus), mis kehtivad ka virtuaalsetes maailmades

² : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



Millised on võimalikud karid?

Võttes arvesse kõiki neid kasutusjuhtumeid ning virtuaalse reaalsuse immersiiivset ja intiimset olemust, kaasnevad virtuaalmaailmade ja metaversumitega olulised riskid demokraatiale nagu keerukad süvavõltsingud ja kajakambrid, uued füüsilised ja vaimsed riskid, samuti oht, et suurenevad juba 2D-digitaalses sfääris olemas olevad eetilised ja **sotsiaalmajanduslikud** väljakutsed, eriti digilõhe ning meie seas elavate tehnoloogias vähem kodus olevate ja vaesemate inimeste isoleeritus³.

Virtuaalmaailmad võivad olla ka uus ruum ebaseaduslikuks tegevuseks või hall ala **õiguslikes ja eetilistes küsimustes**⁴, millega kaasnevad olulised riskid meie põhilistele inimõigustele, nagu peibutamine või seksuaalne rünnak, laste ja teiste haavatavate inimeste kuritarvitamine, surmavad väljakutsed, jälitamine ja küberkiusamine, laimamine ja valeinformatsioon, valimistega manipuleerimine, söömishäireid toetavate harjumuste soodustamine, platvormide kasutamine reporterite järel luuramiseks, erapoolik suhtumine kindla välimusega või konkreetsest soost inimestesse, vähemuste allasurumine ja küberkuritegevus, sealhulgas pettus⁵. Need ohud eksisteerivad juba 2D-digisfääris, kuid võivad laienenud metaversumites veelgi suuremaks muutuda.

Kuna tehnoloogiahiid teevad sellesse uude tehnoloogiasse tohtuid investeeringuid, peame olema teadlikud ka riskidest, et oma **võimu kuritarvitavad** vähesed suured tegijad, kellest võivad saada virtuaalmaailmade tulevased väravavahid, kes VKEd sellelt arenevalt turult välja tõrjuvad. See seab ohtu ka meie isikuandmete kaitse, virtuaalmaailmade vabaduse ja avatuse, kuid avab ka virtuaalsed ruumid sihitud reklaamile, mis alateadvuse tasandil inimese soove, eelistusi ja valikuid mõistavad.

Pealegi võivad ilmned uued riskid metaversumite immersiiivse olemuse tõttu: millised virtuaalsete suhete tagajärjed tööl, koolis ja sellest väljaspool? Kas võime sellest sõltuvusse jääda või kaotada sideme reaalsusega? Vajame veel uuringuid, et hinnata VRi kasutamise pikaajalisi tagajärgi meie vaimule ja kehale. ELi rahastatud uurimisprojekt on näidanud, et liiga kaua virtuaalmaailmas viibimine võib muuta meie arusaama ajast, seda kiirendada, kuid ka südame löögisagedust kasvatada⁶. Samal ajal tooks virtuaalne reaalsus kaasa suurema emotsionaalse kaasatuse, eriti võrreldes „2D“ digitaalse reaalsusega.

Mis on poliitika mõttes juba olemas?

Digitaalne aastakümme

Euroopa Liit on juba võtnud teatud hulga meetmeid andmekaitse ja põhiõiguste, digiteenuste ja tööstuspoliitika valdkonnas, mis saadavad uute tehnoloogiate väljatöötamist ELis. Eelkõige on Euroopa Komisjon seadnud eesmärgid Euroopa vastupanu suurendamiseks ning ettevõtete ja inimeste võimestamiseks inimkeskes, jätkusuutlikus ja jõukamas digitaalses tulevikus. Selle algatuse nimi on „**Digitaalne aastakümme 2030**“ ning selles seatakse konkreetset eesmärgid digioskuste, ettevõtete digitaalse ümberkujundamise, digitaalse infrastruktuuri ja avalike teenuste digiteerimise kohta kõigis 27 liikmesriigis. Kui soovite rohkem teada saada, siis siin on mõned olulised ELi õigusaktid, mis ka teie tööd puudutavad:

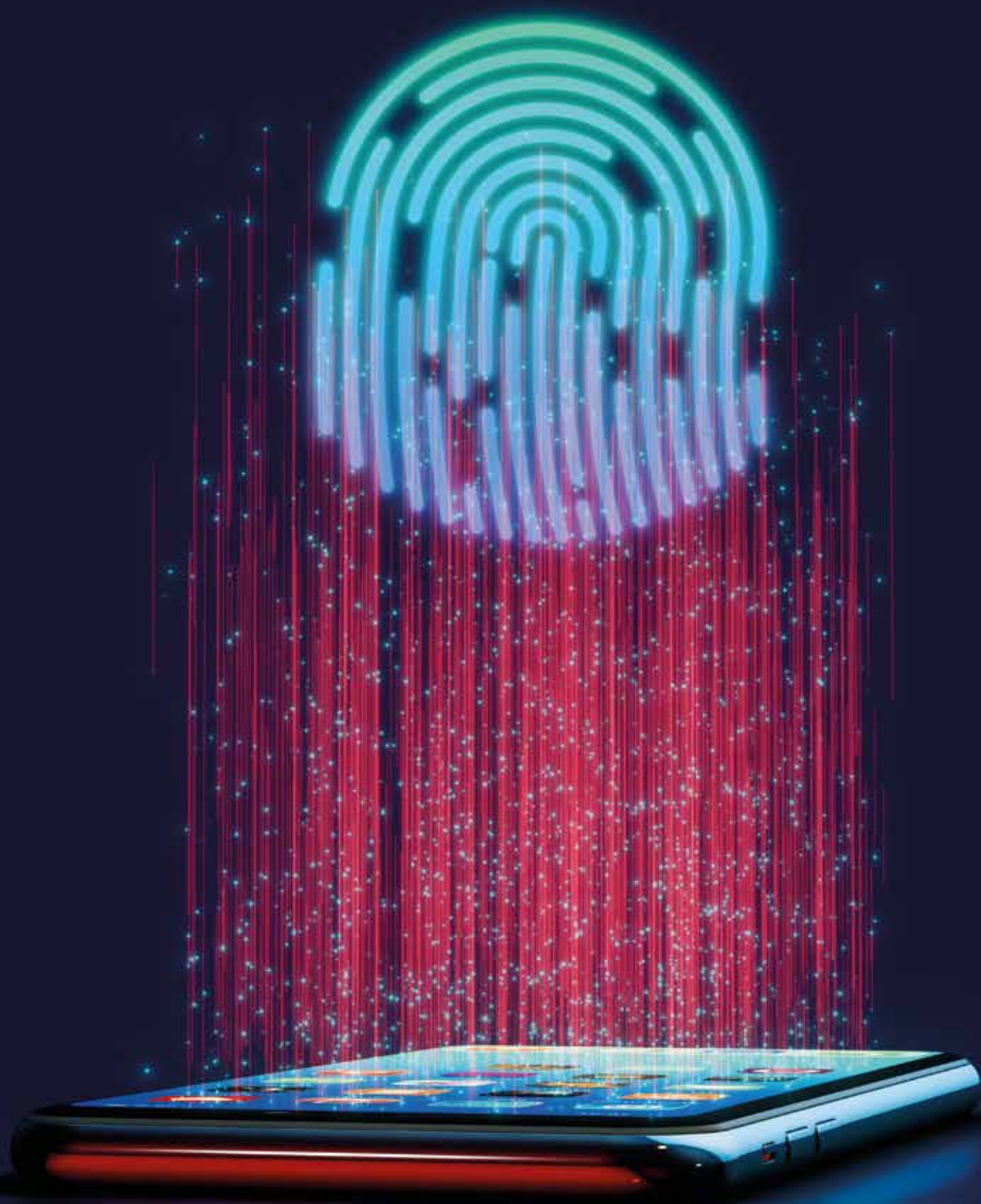
1. Isikuandmete **kaitse üldmäärus** (GDPR), mis kaitseb üksikisikute õigust otsustada, mis juhtub nende enda veebis olevate andmetega.
2. Digiteenuste **õigusakt (DSA)** ja **digiturgude määruse (DMA)** eesmärk on luua turvalisem digiruum, kus kasutajate põhiõigused on kaitstud (DSA), ning luua Euroopa ettevõtetele võrdsed võimalused (DMA). DSA on üks viimaseid Euroopa Komisjoni meetmeid: 17. veebruariks 2023 peavad suured sotsiaalplatvormid teatama Euroopa Komisjonile, kui palju aktiivseid kasutajaid neil ELis on, ja septembriks 2023 hindama riske, mida nende teenused võivad ühiskonnale kujutada, või neid ähvardavad sanktsioonid.
3. Tulevase **tehisintellekti käsitleva õigusakti** eesmärk on tagada, et ELi turule lastavad tehisintellekti süsteemid on ohutud ning järgivad kehtivaid põhiõigusi ja ELi väärtusi käsitlevaid õigusakte.

³ : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

⁴ : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁵ : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



ELi digiõiguste ja –põhimõtete raamistik

„Euroopa digiõiguste ja –põhimõtete deklaratsiooni allkirjastamine peegeldab meie ühist eesmärki, milleks on inimesed esikohale seadev digipöörde. Meie deklaratsioonis toodud õigused on tagatud kõigile ELis, nii veebis kui ka väljaspool seda. Deklaratsioonis sätestatud digitaalsed põhimõtted juhivad meid kõigi uute algatustega seotud töös.”

Ursula von der Leyen,
Euroopa Komisjoni president

Alates 2022. aasta detsembrist kehtib ELis **Euroopa digilõiguste ja –põhimõtete deklaratsioon**⁷. See deklaratsioon näitab ELi pühendumust turvalisele, ohutule ja jätkusuutlikule digipöördele ning peaks aitama suunata teie tööd paneelarutelu ajal. Deklaratsioonis esitatud digiõigused ja –põhimõtted täiendavad olemasolevaid õigusi ja ELi põhimõtteid, näiteks ELi aluslepingutes, ELi põhiõiguste hartas ning andmekaitset ja privaatsust käsitlevates õigusaktides sätestatud põhimõtteid. Need annavad eurooplastele võrdlusraamistiku oma digiõiguste kohta ning suunised ELi liikmesriikidele ja ettevõtetele „**Digitaalse aastakümne 2030**“ eesmärkide saavutamiseks. Nende eesmärk on aidata kõigil ELis digipöördest maksimaalselt kasu saada ning edendada digipöörde jätkusuutlikku ja inimkeskset visiooni. Õigused ja põhimõtted on:

1. Inimeste ja nende õiguste asetamine digipöörde keskmesse
2. Solidaarsuse ja kaasatuse toetamine
3. Internetis valikuvabaduse tagamine
4. Digitaalses avalikus ruumis osalemise toetamine
5. Üksikisikute ohutuse, turvalisuse ja võimestatuse suurendamine
6. Digituleviku jätkusuutlikkuse edendamine

Mida me teha saame?

Millised vahendid ja tegevused meil selleks on?

„Meil Euroopas on kolm vahendit virtuaalmaailma edendamiseks: inimesed, tehnoloogiad ja taristu.”

Thierry Breton,
Euroopa Komisjoni siseturu volinik⁸

Nagu president von der Leyeni Euroopa Liidu olukorda käsitlevas kavatsuskirjas mainitud, on virtuaalmaailmad, mida nimetatakse ka metaversumiteks, üks meie ees seisvatest pakilisest väljakutsetest ning Euroopa Komisjon on otsustanud seda uut digivõimalust lähemalt uurida. Eespool mainitud kehtivate õigusaktide ja deklaratsioonidega on ELil digiruumi jaoks juba tugevad regulatiivsed vahendid, kuid virtuaalmaailma areng tekitab ELis ja selle liikmesriikides uusi küsimusi.

Paralleelselt kodanike paneelaruteluga on Euroopa Komisjon seetõttu otsustanud käivitada tööstusharude, kodanikuühiskonna, akadeemiliste ringkondade ja teadlastega põhjaliku arutelu ja konsultatsioonid Euroopa metaversumitaristu visiooni ja ärimudeli üle. Koos teie kodanike paneelarutelude raames avaldatud mõtetega kasutatakse selle konsultatsiooni tulemusi mitteseadusandlikus algatuses, mis on kavandatud 2023. aasta teiseks kvartaliks.

Milline on teie roll selles protsessis?

Te ei pea olema virtuaalmaailmade ega ELi digipoliitika ekspert ja me ei eelda, et te üldtoodud meetmetest ja algatustest teadlik olete. Kodanikepaneeli liikmena saate rohkem teavet esinejate ettekannetest ja vastustest oma küsimustele ning saate virtuaalreaalsust vahetult kogeda. Teil on võimalik arutada ELi õigusi ja põhimõtteid, nende rakendamist virtuaalmaailmades, virtuaalreaalsuse erinevate võimalike kasutusjuhtude plussid ja miinuseid meie igapäevaelus ning erinevate meetmete teostatavust ja soovitatavust.

Teie töö tulemuseks on eelistatud suunad, juhtpõhimõtted ja soovitusel, mis mõjutavad tulevasi ELi meetmeid virtuaalmaailmas ning kaitsevad Euroopa kodanike õigusi ja ootusi usaldusväärsete, õiglaste ja avatud metaversumite suhtes.

Teie roll on seega olla uudishimulik, esitada küsimusi, osaleda aruteludes koos teiste eurooplastega, olla avatud erinevatele seisukohtadele ja argumentidele ning tuua oma kogemused ja arusaamad virtuaalsest reaalsusest sellesse ELi strateegilisse arutellu.

⁷ : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en and https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Praktiline teave

Meil on hea meel tervitada teid Euroopa kodanike paneelarutelude järgmise põlvkonna üritusel, mis algab reedel, 24. veebruaril Brüsselis Belgias. Meil on hea meel saata teile praktilist teavet reisi ettevalmistamiseks ja kohtumisel osalemiseks.

1. PÄEVARAHA

Päevarahad (elamiskulude hüvitis) on 90,00 € konverentsi ja reispäeva kohta. Päevaraha makstakse pärast koosolekul osalemist kohalolijate nimekirja alusel.

2. LOGISTIKA

REISKORRALDUS

Teil on olemas või saate oma reisiplaani ja e-pileti. Kui teil on oma reisikorralduste kohta lisaküsimusi, andke meile sellest teada, võttes meiega ühendust aadressil info@futureeu.events

TRANSFEERID

Transfeerid saabumisel: teie saabumisel lennujaama/raudteejaama tervitavad teid järgmise põlvkonna Euroopa kodanike paneelarutelude esindajad tervistustahvliga (plakatiga) ja saadavad teid transfeerbussile. Kui teil tekib raskusi esindajate leidmisega, helistage numbrile 00 32 - 478 79 68 53 või 00 32 - 478 79 68 63 kell 7.00 kuni 15.00.

Lennukiga saabumisel: pärast pagasi oma pagasi kättesaamist lennujaamas minge palun saabuvate lendude terminalis oleva vastuvõtulaua juurde, kus meie esindajad teid ootavad.

Rongiga saabumisel: Brüsseli Midi raudteejaama saabumisel minge palun Prêt à Manger kohviku juurde, kus meie esindajad teid konverentsi tervistustahvi ja rullplakatiga ootavad.

Kui juba Brüsselis olete: hotellidest Euroopa Komisjoni ruumidesse aitavad teil saada eribussid, mis viivad teid konverentsihoonesse. Palun tulge enne bussi väljasõiduaega hotelli lobisse. Meie meeskond

aitab teil eribussi üles leida. Kui eelistate ise Euroopa Komisjoni ruumidesse minna, teavitage sellest enne lahkumist meie tugimeeskonda.

Kui juba Brüsselis olete: seltskondlikust üritusest hotellidesse. Lisaks kohtumisele võidakse korraldada seltskondlik üritus ning Euroopa Komisjonist ürituse toimumiskohta viib eribuss. Pärast õhtusööki viiakse osalejad restoranist eribussiga hotellidesse.

Transfeerid väljumisel: korraldame kõigile osalejatele transpordi tagasi lennujaama/raudteejaama hotellist, kus te peatute. Bussi väljumisaega näeb hotelli fuajeesse paigutatud teadetetahvliilt.

MAJUTUS

Meie meeskond tervitab teid hotelli saabumisel, annab teile väljatrükitud päevakorra ja kogu asjakohase teabe. Teile on broneeritud üksikkasutuses tuba koos hommikusöögi ja tasuta WiFi-ühendusega. Palun vaadake oma broneeringu meili. Pange tähele, et kõikide lisade eest (nt minibaar, toateenindus, telefon, hotellibaar, pesupesemisteenus, varajane sisseregistreerimine või hiline väljaregistreerimine jne) tuleb teil endal maksta ja korraldajad nende eest ei tasu. Palun tasuge kõik lisakulud otse hotellis.

NB! Ametlik sisseregistreerimise aeg on 15.00 ja väljaregistreerimise aeg on lahkumispäeval kell 12.00. Vajadusel on meie töötajad teile hotellis abiks. Kui saabute varem, siis püüab hotell vabade tubade olemasolul varem majutada. Sellegipoolest või juhtuda, et peate veidi ootama ja sellisel juhul võite oma pagasi hotelli jätta ja hotelli fuajees oodata.



3. MUU

- **Sobilik riietus**

Palun võtke koosolekute jaoks kaasa smart-casual riided, soe jakk ja sall siseruumides olemiseks ning veekindel talvejope ja soojad, mugavad kingad ja vihmavari väljas olemiseks. Veebruaris on temperatuur tõenäoliselt umbes 7 ° C ja keskmine madal temperatuur on 4 ° C.

- **Joogivesi**

Kraanivee joomine Belgias on ohutu. Pudelivett või filtreeritud vett on kerge osta ja seda pakutakse kõikidel koosolekutel, söögikordadel ja seltskondlike üritustel.

- **Ajavöönd**

Hetkeaeg on Kesk-Euroopa aeg (UTC/GMT +1 tund).

- **Turismiinfo**

Brüsselist leiab ohtralt põnevat ajalugu, arhitektuuri, toitu, kultuuri ja palju muud. Kui veedate nädalavahetuse Brüsselis, külastage kindlasti Brüsseli pealinna piirkonna veebisaiti, et saada teavet kõigi teie külastuse ajal toimuvate kultuuriürituste kohta.

- **Kontaktandmed**

Meie meeskond koosneb mitmest isikust ja esin-dajast, kes on kättesaadavad enne koosolekut ja kogu koosoleku ajal. Kui teil tekib saabumisel raskusi või teie lennu väljumisaeg on muutunud, võtke meiega ühendust e-posti teel: info@futureu.events

- **Tõlgendamine**

Tänu professionaalsete tõlkide meeskonnale toimub koosolek 24 keeles. Palun jälgige oma tempot ja ärge rääkige istungi ajal liiga kiiresti.

4. JUURDEPÄÄS HOONELE

Kohtumine toimub Euroopa Komisjoni ruumides Brüsselis. Täpsemat teavet hoonete ja ruumide kohta leiate päevakorrast. Euroopa Komisjoni hoonesse pääseb V-loaga. Enne üritust saadetakse V-luba teile e-kirjaga. Protsessi lõpuleviimiseks ja V-loa QR-koodi saamiseks ärge unustage end selle e-kirja kaudu registreerida. Kui te ei ole oma V-luba kätte saanud, võtke meiega ühendust e-posti teel: info@futureu.events.

Pidage meeles, et turvakontrolli läbimiseks ja koosolekuruumi saabumiseks võib kuluda vähemalt 20 minutit. Turvameeskond küsib sinult V-luba ja ID-kaarti.

Kõik osalejad:

- on kohustatud enne hoonesse sisenemist esitama kehtiva passi või ID-kaardi;
- peavad läbima sissepääsualal turvakontrolli;
- peaksid kaasas kandma kutsekirja või mis tahes muud dokumenti, milles on selgelt märgitud nende osalemine (nt registreerimise e-kiri)

5. KASUTAJATUGI, INTERNETIÜHENDUS

Ruumide sissepääsu juures asub kasutajatoe laud. Meie kolleegid ja esindajad aitavad teil õigesse kohta minna ja dokumente saada ning vastavad kõigile teie küsimustele. Internetile pääseb juurde Wi-Fi-levialades kaudu, mida jagatakse koosoleku päeval.

6. JUURDEPÄÄS

Euroopa Komisjoni ruumid on puuetega inimestele täielikult juurdepääsetavad. Kui registreerute veebis, märkige palun oma erivajadused ja me püüame nendega arvestada nii hästi kui võimalik.

Kes korraldab selle paneelarutelu?

Virtuaalsete maailmade kodanike paneeli korraldab Euroopa Komisjon (kommunikatsiooni peadirektoraat koostöös kommunikatsioonivõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadiga) ning Kantar Public (peatöövõtja), Missions Publiques, ifok, Deliberativa, Taani Tehnoloogiaameti ja VO Europe'i toetusel.

Teemaosa koostas korraldusmeeskond ja sellesse panustas teadmuskomisjon, mille liikmed on:

Fabien BÉNÉTOU,

sõltumatu WebXR ekspert, Belgia

Caterine HASSE,

Århusi ülikool, haridusosakond, Taani

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Euroopa Komisjon, sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat, Luksemburg

Franck STEINICKE,

Hamburgi Ülikool, informaatika osakond, Saksamaa

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Rathenau Instituut, Holland

Sara Lisa VOGL,

virtuaalreaalsuse kunstnik, Women in Immersive Technologies Europe, Taani

