



Euroopa kodanike paneelarutelu virtuaalmaailmade teemal

Lõpparuanne

Käsikiri valmis juulis 2023

Käesolev dokument ei kajasta Euroopa Komisjoni ametlikku seisukohta.

Luxembourg: Euroopa Liidu Väljaannete Talitus, 2023



© Euroopa Liit, 2023

Euroopa Komisjoni dokumentide taaskasutamise põhimõtteid rakendatakse vastavalt komisjoni 12. detsembri 2011. aasta otsusele 2011/833/EL komisjoni dokumentide taaskasutamise kohta (ELT L 330, 14.12.2011, lk 39). Kui ei ole märgitud teisiti, on käesoleva dokumendi taaskasutamine lubatud Creative Commons Attribution 4.0 Internationali (CC BY 4.0) litsentsi alusel (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). See tähendab, et taaskasutamine on lubatud, kui on viidatud allikale ja märgitud kõik muudatused.

Kõik fotod: © Euroopa Liit.

Print ISBN 978-92-68-06576-1

doi:10.2775/854140

NA-09-23-365-ET-C

PDF ISBN 978-92-68-06577-8

doi:10.2775/148703

NA-09-23-365-ET-N

SISUKORD

1. Sissejuhatus	2
2. Virtuaalmaailmade-teemalise Euroopa kodanike paneelarutelu põhijooned	5
2.1. Paneelarutelul osalejate juhuslik valimine ja demograafiline jaotus	6
2.2. Juhtkomitee	9
2.3. Teadmuskomitee	10
2.4. Teadmisi- ja teabekeskus	11
2.5. Kõnelejad ja näituse korraldajad	11
2.6. Põhimoderaatorid	13
2.7. Moderaatorid	14
2.8. Vaatlejad	15
3. Metoodikaraamistik ja üksikud kohtumised	18
3.1. Metoodikaraamistik	19
3.2. Esimene kohtumine: protsess ja väljundid	20
3.3. Teine kohtumine: protsess ja väljundid	24
3.4. Kolmas kohtumine: protsess ja väljundid	28
4. Järgmised sammud	33
Lisad: tulemused	36
1. Väärtused ja põhimõtted	37
2. Soovitused	38
3. Soovituste hindamine	61



1. Sissejuhatus



Euroopa Komisjon korraldas 2023. aastal kolm Euroopa kodanike paneelarutelu, millest ühel arutati virtuaalmaailmade teemat. Iga paneelarutelu tõi kokku kuni 150 juhuslikult valitud kodanikku kõigist 27-st ELi liikmesriigist, et pidada komisjoni oluliste ettepanekute eel arutelusid ja esitada soovitusi. Nende paneelaruteludega täideti kohustus, millele komisjon oli osutanud oma 17. juuni 2022. aasta teatises „Euroopa tuleviku konverents. Visioonist reaalsuseks“⁽¹⁾ ja president von der Leyen oma 2022. aasta kõnes olukorrast Euroopa Liidus.

Virtuaalmaailmade-teemaline Euroopa kodanike paneelarutelu oma kolme kohtumisega, mis toimusid 24.–26. veebruarini, 10.–12. märtsini ja 21.–23. aprillini 2023, oli korraldatud paneelaruteludest teine. Virtuaalmaailmad on osa ulatuslikumast üleminekust Veeb 4.0-le. See võimaldab uut liiki veebikogemust läbi virtuaal-, sega- või liitreaalsuse. Paljud usuvad, et Veeb 4.0, alates virtuaalmaailmadest, võib olla uuendus, mis on võrreldav Interneti kasutuselevõtuga ja mis muudab seda, kuidas me tulevikus töötame ja üksteisega suhtleme. Paaril viimasel aastal – eelkõige alates COVID-19 pandeemiast – on arvukad avaliku ja erasektori osalejad teinud sellesse laiendatud reaalsusesse suuri investeeringuid, kiirendades sellega muutusi meie töökohtadel ja isiklikes harjumustes.

Vaatamata sellele suurenenud tähelepanule, ei toimu need muutused üleöö. Läheb aastaid, enne kui virtuaalmaailmadest kujuneb kvaliteetne ja realistlik digitaalne keskkond, ning veel ei ole selge, milliseks virtuaalmaailmad võiksid muutuda ja peaksid muutuma. Euroopa Liit (EL) ja selle liikmesriigid on võtnud

kindlalt nõuks kasutada ära nende muutuste potentsiaali ning mõista muutustega kaasnevaid võimalusi, aga ka riske ja probleeme, kaitstes samal ajal Euroopa kodanike õigusi. Sellega seoses paluti virtuaalmaailmade-teemalisel Euroopa kodanike paneelarutelul osalejatel vastata järgmisele küsimusele: **„Milline visioon ning millised põhimõtted ja meetmed peaksid suunama soovitud ja õiglase virtuaalmaailmade arengut?“**. Konkreetsemalt paluti kodanikel välja töötada rida juhtpõhimõtteid ja meetmeid virtuaalmaailmade arendamiseks ELis.

Paneelarutelul arutati mitmesuguseid küsimusi, mis olid seotud virtuaalmaailmadega kaasnevate võimaluste ja probleemidega. Väljatöötatud põhimõtteid ja soovitusi võetakse arvesse komisjoni teatises „Veeb 4.0 ja virtuaalmaailma käsitlev ELi algatus: parem stardipositsioon järgmise tehnoloogilise ülemineku jaoks“ ning sellele lisatud komisjoni talituste töödokumendis.

Virtuaalmaailmade-teemalisel Euroopa kodanike paneelarutelul osalejad tegid kindlaks ja tõstsid esile komisjoni uue poliitikaettepaneku vaatenurgast olulised küsimused, tuginedes teabematerjalidele, ekspertide seisukohtadele ning töörühmades ja täiskogus peetud aruteludele. Käesolevas aruandes esitatakse kokkuvõtte toimunud paneelarutelu põhijoontest ning kirjeldatakse selle metoodikaraamistikku, arutelude hõlbustamist, kolme kohtumise väljundeid ja järgmisi samme.

⁽¹⁾ Komisjon teatis „Euroopa tuleviku konverents. Visioonist reaalsuseks“ (COM(2022) 404 final) (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/?uri=CELEX%3A52022DC0404>).





European Citizens' Panel
Virtual worlds
Have Your Say

2. Virtuaalmaailmade- teemalise Euroopa kodanike paneelarutelu põhijooned

2.1. PANEELARUTELUL OSALEJATE JUHUSLIK VALIMINE JA DEMOGRAAFILINE JAOTUS

Kodanike paneelarutelul osalejad valiti juhuslikult, et tagada sellise osalusprotsessi puhul vajaliku õiglase, järjekindla ja usaldusväärse põhimõtte rakendamine isikute väljavalimisel. Värbamise viis läbi **Kantar Public** 27 riikliku värbamisagentuuri toel. Enamikus riikides värvati osalejaid telefoni teel (arvutipõhine

telefoniküsitlus), tehes kõnesid juhuslikult välja valitud numbritele. Mõnes riigis kasutati siiski ka silmast silma meetodeid (arvutipõhine isikuküsitlus) või tehti juhuslik valik tõenäosuslikust veebipaneelist (vaid Luksemburgis). Nõustumise määr oli ELis keskmiselt 4,46%, kõikides liikmesriigiti.

Tabel 1. Paneelarutelul osalenute arv liikmesriikide kaupa

RIIK	EESMÄRGIKS SEATUD OSALEJATE ARV KOHTUMISE KOHTA	TEGELIK OSALEJATE ARV KOHTUMISE KOHTA		
		Esimene kohtumine	Teine kohtumine	Kolmas kohtumine
Belgia	5	5	5	4
Bulgaaria	4	3	4	4
Tšehhi	5	5	5	5
Taani	3	3	3	3
Saksamaa	19	18	16	13
Eesti	2	2	2	1
Läti	3	3	2	3
Kreeka	5	5	5	4
Hispaania	12	11	11	11
Prantsusmaa	15	14	12	12
Horvaatia	2	2	2	2
Itaalia	15	13	13	12
Küpros	2	2	2	2
Läti	2	2	2	2
Leedu	2	2	2	2
Luksemburg	2	1	1	0
Ungari	5	5	5	5
Malta	2	2	2	2
Madalmaad	6	6	6	5
Austria	4	4	4	4
Poola	10	10	10	10
Portugal	5	2	2	2
Rumeenia	7	7	7	7
Sloveenia	2	2	2	2
Slovakkia	3	2	2	2
Soome	3	3	3	3
Rootsi	5	5	5	5
Kokku	150	139	135	127

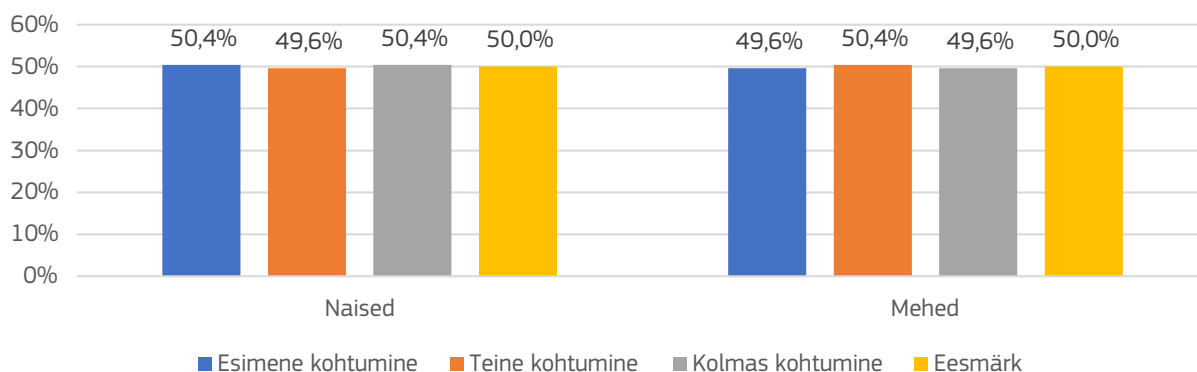
Tabelis 1 on esitatud ülevaade sellest, kui palju kodanikke sooviti ELi liikmesriikidest paneelarutellu kaasata (riikide kvoodid) ja kui palju oli igal kohtumisel osalejaid tegelikult. Eesmärk oli saavutada ELi liikmesriikide esindatus, mis on proportsionaalne liikmesriigi elanikkonna suurusega, kaasates igast riigist siiski vähemalt kaks kodanikku ⁽²⁾. Teisisõnu, suure elanike arvuga riikide puhul seati kõrged eesmärgid (nt Saksamaalt 19 kodanikku), samal ajal kui Maltalt ja Luksemburgist kutsuti kaks kodanikku. Osalemise tase oli kokkuvõttes hea ja küündis peaaegu püstitatud eesmärkideni. Eesmärgiks seatud osalejate arv saavutati 27-st ELi

liikmesriigist 23 puhul. 150 kutsutud kodanikust 140 osales vähemalt ühel kohtumisel.

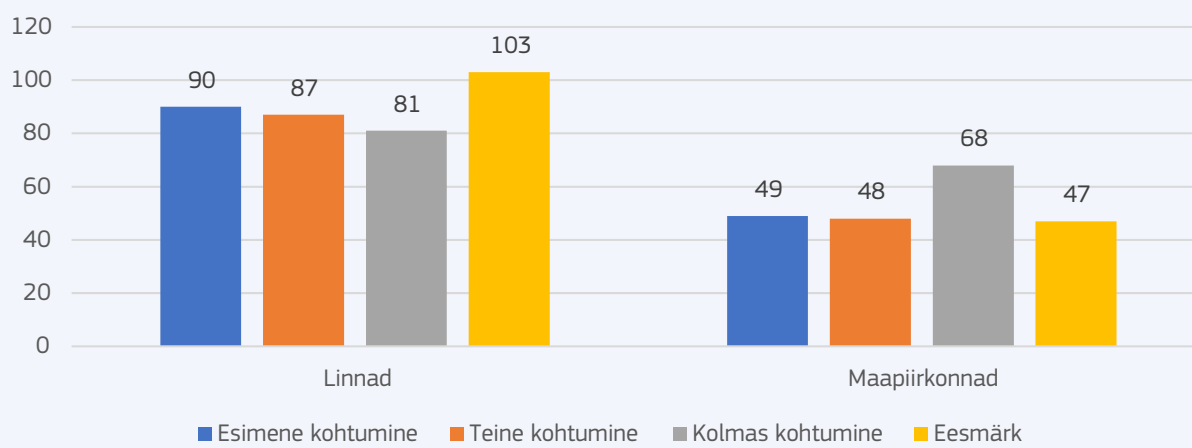
Kandmaks hoolt selle eest, et paneelarutelu kajastaks võimalikult hästi ELi elanikkonna mitmekesisust, määrati kindlaks osalejate sihtkvoodid, lähtudes joonisel 1 esitatud sotsiaal-demograafilistest omadustest (osakaal neist 140st kodanikust, kes osales vähemalt ühel kohtumisel). Ühe erandina otsustati kaasata rohkem noori: kolmandik paneelarutelul osalejatest valiti 16–25-aastaste kodanike seast, ehkki see vanuserühm moodustab alla 33% Euroopa elanikkonnast ⁽³⁾.

Joonis 1. Paneelarutelul osalenute demograafiline jaotus

Sooline jaotus kohtumiste lõikes



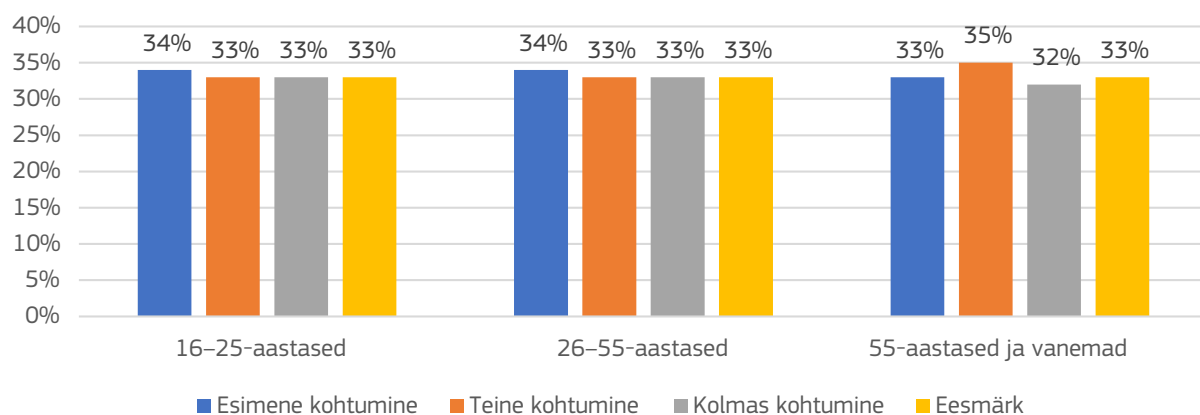
Osalejate jaotumine vastavalt nende elukohale



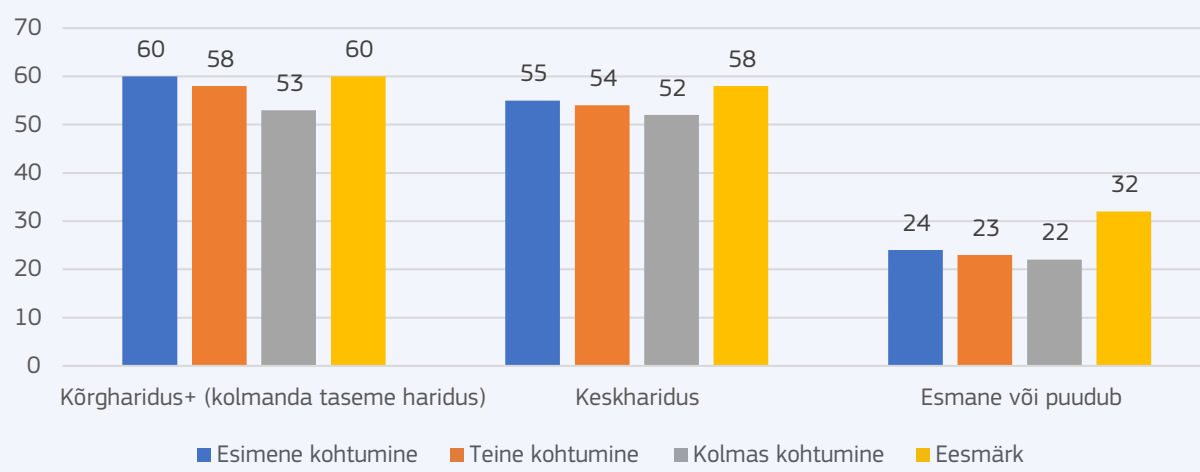
⁽²⁾ Riikide kvootide kindlaksmääramisel rakendati kahaneva proportsionaalsuse süsteemi, mida kasutatakse ka selleks, et määrata kindlaks liikmesriikide kohtade arv Euroopa Parlamendis.

⁽³⁾ Keskmiselt moodustab see vanuserühm 10,6% ELi elanikkonnast (https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/TPS00010/default/table?lang=en&category=demo.demo_ind).

Vanuseline jaotus kohtumiste lõikes



Osalejate jagunemine vastavalt haridustasemele





2.2. JUHTKOMITEE

Virtuaalmaailmade-teemalise Euroopa kodanike paneelarutelu kavandas, korraldas ja viis läbi juhtkomitee. Juhtkomitee tuli kokku kord nädalas, et teha otsuseid põhimõttelistes ja korralduslikes küsimustes, sealhulgas metoodika, logistika ja eelarve kohta. Juhtkomitee koosnes Euroopa Komisjoni ametnikest ja töövõtjatest. Euroopa Komisjoni poolt panustasid juhtkomitee töösse kaks peadirektoraati: sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat, kes vastutab virtuaalmaailmadega seotud interaktiivse tehnoloogia ja algatuste, sealhulgas peatse mitteseadusandliku algatuse eest, ning teabevahetuse peadirektoraat, kes vastutab kodanike kaasamise uue etapi ja konkreetsemalt Euroopa kodanike paneelarutelude metoodika ja korraldamise eest.

Töövõtjad tegid nende uue põlvkonna Euroopa kodanike paneelarutelude kavandamisel ja elluviimisel koostööd. Kodanike värbamisega tegeles **Kantar Public**. **VO Europe** ja **MCI** vastutasid osalevate kodanikega suhtlemise ja osalejate abistamise ning kolme kohtumise kõigi korralduslike aspektide eest. Peale selle tõi rahvusvaheline rühm, kus olid esindatud **Missions Publiques** (Prantsusmaa), **ifok** (Saksamaa), **Taani**

Tehnoloogianõukogu (Taani) ja **Deliberativa** (Hispaania), kokku eksperdid, et kavandada ja hõlbustada aruteluprotsessi. Arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühma liikmed koondasid oma teadmised, et töötada koos teabevahetuse peadirektoraadi ning sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadiga välja üldise osalusprotsessi kontseptsioon ja metoodika iga kohtumise jaoks. Arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühma ülesanne oli koostada koos nimetatud peadirektoraatidega kontseptsioonikirjeldus, kus tutvustatakse paneelarutelu eesmärke, ning luua nõuandev teadmuskomitee. Lisaks otsis ja valgustas see rühm sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi ning teadmuskomitee toel esinejaid, kes aitasid kodanikel mõista teemat kogu selle keetumises ja vastasid kodanike küsimustele kolmel kohtumisel. Peale selle koordineeris arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühm teabevahetust kodanike ja kohapealse tugirühmaga, tegeles modeerimise ja töörühmade töö hõlbustamisega ning tegi järelevalvet tulemustest aru andmise üle.



2.3. TEADMUSKOMITEE

Arutelu terviklikkust suurendas virtuaalmaailmade valdkonna ekspertidest koosneva teadmuskomitee kaasamine, mis tagas kodanikele antava teabe kvaliteedi, objektiivsuse, mitmekesisuse ja põhjalikkuse. Teadmuskomitee ülesanne oli koguda ja jagada teadmisi ja oskusteavet, et luua kõigile osalejatele võrdsed võimalused ja hõlbustada osalejate seas peetavaid arutelusid. Selleks koostati muu hulgas teabekomplekt, mis jagati kodanikele välja enne esimest kohtumist. Faktiline poliitiline teave pandi kokku tihedas koostöös juhtkomiteega.

Teadmuskomitee abistas ka arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühma, et teha kindlaks märgid, mis osutavad nõrkadele kohtadele (nt arutelu puudumine, valdkonnaülesed probleemid ja lüngad kodanike aruteludes (nt ideede ja olemasolevate ELi algatuste võimalik kattumine ja/või valdkonnad, kus kavandatavad meetmed ei tugine tõenditele)). Samuti osalesid teadmuskomitee liikmed faktide kontrollimises ning vastasid kohtumiste ajal ja pärast kohtumisi kodanike küsimustele. Neid toetas teadmis- ja teabekeskus, mis kaasas ka teisi eksperte nii komisjonist kui ka mujalt. Peale selle toetasid teadmuskomitee liikmed arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühma püüdlustes koondada kodanike vahetulemused peamistesse meetmekategooriatesse, tuginedes oma teadmistele ja kogemustele virtuaalmaailmade valdkonnas.

Teadmuskomitee koosnes viiest liikmest, kelle oli välja valinud juhtkomitee järgmiste kriteeriumide alusel: eksperditeadmised mitmesugustes teadmusvaldkondades; asjaomase isiku konkreetse valdkonnaga seotud teadmiste ja kogemuste laialdane tunnustamine akadeemiliste ringkondade esindajate, sidusrühmade ja kolleegide seas; võime mõista, tunnistada ja edastada erinevaid seisukohti asjaomasel teemal, sealhulgas teha kompromisse, ning liikmete mitmekesisus, pidades silmas sugu, kodakondsust ja seotust. Lisaks jagas sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi ekspert teavet ELi poliitika kohta.

Teadmuskomitee liikmed olid:

- **Fabien Bénéto**, WebXR konsultant;
- **Cathrine Hasse**, Århusi Ülikool;
- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Instituut;
- **Rehana Schwinninger-Ladak**, Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat;
- **Frank Steinicke**, Hamburgi Ülikool;
- **Sara Lisa Vogl**, kogukond „Women in Immersive Technologies Europe“ (WIIT).

2.4. TEADMIS- JA TEABEKESKUS

Selleks et vastata arutelude käigus esitatud kodanike küsimustele ja taotlustele saada selgitusi, loodi teadmis- ja teabekeskus. Teadmis- ja teabekeskusesse kuulusid teabevahetuse peadirektoraadi ning sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi eksperdid, teadmuskomitee liikmed ja muud eksperdid. Teadmis- ja teabekeskus sai virtuaalmaailmade-teemalise Euroopa kodanike paneelarutelu kolme kohtumise raames üle

150 kirjaliku küsimuse, millest 30-le vastati kirjalikult esimese ja teise kohtumise vahel. Ülejäänud küsimusi käsitlesid teadmuskomitee liikmed täiskogus ja töörühmades. Kolmandal kohtumisel osalesid teadmis- ja teabekeskuse liikmed põgusalt 12 töörühma töös, et selgitada allesjäänud küsimusi, enne kui kodanikud hakkasid sõnastama oma lõplikke soovitusi.

2.5. KÕNELEJAD JA NÄITUSE KORRALDAJAD

Lisaks teadmuskomitee liikmetele kutsuti sidusrühmade esindajaid ja eksperte tutvustama oma virtuaalmaailmadega seotud seisukohti ja kogemusi. Esimese kohtumise jaoks pandi üles näitus, et osalejad saaksid lähemalt tundma õppida virtuaal- ja liitreaalsuse võimalikke erinevaid kasutamisi. Peale selle lavastati improvisatsiooniline näitemäng, et äratada ellu kodanike sõnastatud erinevad utopiad ja düstopiad. Kõnelejad andsid teavet selle kohta, milline on virtuaal-

ja liitreaalsuse mõju keskkonnale, majandusele ja ühiskonnale. Nad arutlesid ka arvukate osalejate kaasamise tähtsuse teemal ja võimaliku kahjuliku mõju minimeerimiseks võetavate ettevaatusabinõude üle. Teadmuskomitee kandis hoolt selle eest, et kodanikele esitatav teave oleks tasakaalustatud ja asjakohane ning esindaks piisavalt ELi poliitikakujundajate ja sidusrühmade peamisi seisukohti. Tabelis 2 on loetletud kohtumistel sõna võtnud kõnelejad.



Tabel 2. Kõnelejad ja näitusestendid

ESIMENE KOHTUMINE	
Tervitussõnad	Dubravka Šuica , Euroopa Komisjoni demokraatia- ja demograafiaküsimuste asepresident
	Pia Ahrenkilde Hansen , Euroopa Komisjoni teabevahetuse peadirektoraadi peadirektor
	Yvo Volman , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi andmepoliitika direktor
Euroopa Komisjoni eksperdid	Rehana Schwinniger-Ladak , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi üksuse „Interaktiivsed tehnoloogiad, digiüleminek kultuuris ja hariduses“ juhataja
	Anne Bajart , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi üksuse „Interaktiivsed tehnoloogiad, digiüleminek kultuuris ja hariduses“ juhataja asetäitja
	Gaëtane Ricard-Nihoul , Euroopa Komisjoni teabevahetuse peadirektoraadi üksuse „Dialogid kodanikega“ juhataja asetäitja
Teadmuskomitee liikmed	Fabien Bénéto , WebXR sõltumatu ekspert
	Cathrine Hasse , Århusi Ülikooli haridusteaduskond
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Hamburgi Ülikool
	Sara Lisa Vogl , virtuaalreaalsuse kunstnik, kogukond „Women in Immersive Technologies Europe“
Näitusestendid ja näiterühm	D'un seul geste
	XR Intelligence
	Popul-AR
	CartoonBASE
	Innov4Events
	Lenovo
	Belgia Kuninglik Kujutavate Kunstide Muuseum / VR-Hut
	Rathenau Instituut
	ÜRO virtuaalreaalsuse projekti raames valminud film „Clouds over Sidra“
	Ligue d'improvisation belge – Ligue d'impro ASBL
TEINE KOHTUMINE	
Euroopa Komisjoni eksperdid	Renate Nikolay , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi asepeadirektor
	Yvo Volman , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi andmepoliitika direktor
	Rehana Schwinniger-Ladak , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi üksuse „Interaktiivsed tehnoloogiad, digiüleminek kultuuris ja hariduses“ juhataja
Väliseksperdid ja -spetsialistid	Matthias C. Kettemann , Leibnizi Instituut
	Elisa Lironi , Euroopa Kodanike Teenistus
	Eric Marchiol , Renault
	Harmen Van Sprang , ühendus „Sharing Cities“
	Bruno Thomas , rahvusvaheline uurivate ajakirjanike konsortsium
Teadmuskomitee liikmed	Fabien Bénéto , WebXR sõltumatu ekspert
	Cathrine Hasse , Århusi Ülikooli haridusteaduskond
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
	Frank Steinicke , Hamburgi Ülikool
	Sara Lisa Vogl , virtuaalreaalsuse kunstnik, kogukond „Women in Immersive Technologies Europe“

KOLMAS KOHTUMINE	
Euroopa Komisjoni eksperdid	Roberto Viola , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi peadirektor
	Anne Bajart , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi üksuse „Interaktiivsed tehnoloogiad, digiüleminek kultuuris ja hariduses“ juhataja asetäitja
	Menno Cox , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi üksuse „Digiteenuste ülemaailmsed aspektid, digiteenused ja -platvormid“ juhataja
	Adelina Cornelia Dinu , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi üksuse „Interaktiivsed tehnoloogiad, digiüleminek kultuuris ja hariduses“ projektijuht
Välisekspertid ja -spetsialistid	Svenja Falk , Accenture
	Sarah Nicole , McCourt Institute
	Alexandros Vigkos , Ecorys
Teadmuskomitee liikmed	Fabien Bénéteau , WebXR sõltumatu ekspert
	Mariëtte van Huijstee , Rathenau Instituut
Hüvastijätusõnad	Dubravka Šuica , Euroopa Komisjoni demokraatia- ja demograafiaaküsimate asepresident
	Thomas Skordas , Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi andmepoliitika asepeadirektor

2.6. PÕHIMODERAATORID

Kaks põhimoderaatorit suunasid kodanikke kõigil kolmel kohtumisel ja juhtisid täiskogu arutelu. Nad jagasid teavet paneelarutelu üldeesmärgi ja üksikute kohtumiste metoodika ning korralduslike aspektide kohta. Samuti hõlbustasid põhimoderaatorid esinenud ekspertide vahelisi arutelusid, tagasid teadmiste õiglase ja erapooletu edastamise arutelude käigus ning hõlbustasid kõnelejate ja kodanike vaheliste küsimuste ja vastuste voorude läbiviimist ning moderaatorite

ja kodanike vahelist suhtlust sisu ja protsessiga seotud küsimustes. Lisaks võtsid põhimoderaatorid iga kohtumise viimasel täiskogu istungil kokku kõik tulemused. Põhimoderaatorid olid:

→ **Jennifer Rübel**, ifok;

→ **Antoine Vergne**, Missions Publiques.

2.7. MODERAATORID

Kodanikud töötasid 12 töörühmas. Iga töörühma tööd hõlbustasid kaks arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühma liiget: üks kogenud moderaator ja üks assistent. Moderaatorite ülesanne oli juhtida töörühmades arutelusid ja luua võimalused sujuvaks tööks, sealhulgas

- tekitada sõbralik ja vastastikusel lugupidamisel põhinev õhkkond, et soodustada kõigi osalejate kaasa töötamist;
- tagada, et kõik kodanikud on teadlikud üldisest protsessist, ja juhendada kodanikke rühmatöös;
- tagada töörühma kohtumiste eesmärkide saavutamine, hõlbustades kodanikevaheliste vastasseisude ja lahkarvamuste väljaselgitamist ning edendades kodanikevahelist arutelu ja konsensust;
- pidada ajaarvestust ja teha märkmeid ning koondada arutelude tulemused omavahel seotud mitmekeelsetesse töödokumentidesse;
- koondada töörühmas kodanike pöördumised

tugirühma või ekspertide poole, näiteks kogudes tähelepanu vajavaid märkusi või vastamata küsimusi;

- osaleda aruandekoosolekutel arutelu kavandamise ja hõlbustamisega tegelenud rühmaga.

Kogenud kutselised moderaatorid värvas **Missions Publiques, ifok** või **Taani Tehnoloogianõukogu**. Töörühmades peetud arutelude ajal toetasid moderaatoreid assistendid, kelleks olid peamiselt Brüsselis õppivad üliõpilased või praktikandid. Kõik moderaatorid ja assistendid järgisid samu juhiseid, mis olid esitatud modereerimisjuhendis ja käivitamisdokumendis (üks iga kohtumise jaoks). Nad osalesid enne igat kohtumist kahel spetsiaalsel teabeüritusel ja koolitusel.





2.8. VAATLEJAD

Kodanike paneelarutelu lubati jälgima piiratud arv vaatlejaid. Eesmärk oli tagada selle uuendusliku demokraatliku formaadi läbipaistvus ja nähtavus, ent samal ajal säilitada osalevatele kodanikele turvaline keskkond, mis on väga oluline usaldusliku arutelu jaoks. Vaatlejatel võimaldati jälgida arutelusid täiskogu ja töörühmade istungitel. Igale töörühma istungile lubati kuni kolm vaatlejat.

Paneelarutelu korraldanud partnerid ja asutused saatsid lisaks sisevaatlejaid (nt teabevahetuse peadirektoraadi, sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi ning muude peadirektoraatide ja ELi institutsioonide töötajad). Välisvaatlejate hulka kuulusid teadlased (ülikoolidest või mõttekodadest) ning kodanikuühiskonna ja muude sidusrühmade esindajad. Välisvaatlejad said küsitleda kodanikke nende nõusoleku korral vaid teadusuuringute eesmärgil, kui see ei seganud paneelarutelu läbiviimist.







3. Metoodikaraamistik ja üksikud kohtumised



3.1. METOODIKARAAMISTIK

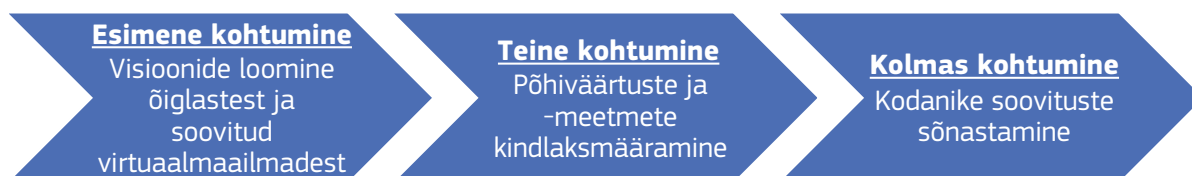
Virtuaalmaailmade-teemaline Euroopa kodanike paneelarutelu koosnes kolmest kohtumisest, millest igaühel olid oma eesmärgid.

- Esimesel kohtumisel (Brüsselis kohapeal) tutvustati osalejatele käsitletavat teemat. Lisaks said osalejad üksteist tundma õppida ning luua kogukonnatunde ja usalduse. Osalejad kuulasid ära ekspertide sissejuhatavad sõnavõttud ning neil oli võimalus tutvuda paneelarutelu teemaga virtuaalmaailmasid käsitleval näitusel. Osalejad vahetasid mõtteid oma digimaailmaga seotud kogemuste üle ning lõid oma tulevikuvisionid, koostades utoopiaid ja düstopiaid.
- Teise, veebis toimunud kohtumisega püüti süvendada arusaama vaatlusalusest teemast. Kohtumise põhieesmärk oli julgustada osalejaid

vahetama ideid ja seisukohti, teha kindlaks, millistes küsimustes ollakse ühel ja millistes eri meelel, ning sõnastada esimesed ideed nelja eraldi teemaploki tegevuspunktide jaoks. Uuenduslik oli see, et kohtumine toimus virtuaalsel platvormil (Hyperfair).

- Kolmandal ja viimasel kohtumisel (Brüsselis kohapeal) koostati soovitusel, tuginedes kahel esimesel kohtumisel väljendatud ideedele ja seisukohtadele ning ekspertidelt saadud lisateabele. Kolmanda kohtumisega kanti hoolt selle eest, et kodanike paneelarutelu tulemuseks on lõplikud väärtused ja põhimõtted ning konkreetset soovitusel, mille saab edastada komisjonile ja mida saab jagada asjaomaste sidusrühmadega.

Joonis 2. Paneelarutelu üldine töövoog



Paneelarutelu ajal – nii täiskogus kui ka töörühmades – oli küllaldaselt aega meeskonnatunde loomiseks ja mõttevahetuseks. Kohtumised olid üles ehitatud eesmärgiga soodustada osalejatevahelist suhtlust ja tagada kõigi osalejate arvamuse ärakuulamine. Kodanike paneelarutelu kohtumised toimusid mitmekesises keskkonnas ja tänu tõlkele said kodanikud kõ-

neleda oma emakeeles. Töörühmade moodustamisel tagati piisav geograafiline mitmekesisus, kombineerides osalejaid suurematest ja väiksematest riikidest ning paigutades ühte töörühma kuni viie erineva keele kõnelejad. Moderaatorid juhatasid arutelusid kas oma emakeeles või inglise keeles.

3.2. ESIMENE KOHTUMINE: PROTSESS JA VÄLJUNDID

Esimesel kohtumisel, mis toimus 24.–26. veebruaril 2023 Brüsselis, tutvustati kodanikele teemat ning koostati ühine visioon sellest, millised soovitud ja õig-

lased virtuaalmaailmad peaksid olema (utoopia) ja millised need ei tohiks olla (düstopia).

1. päev (reede, 24. veebruar)

Kuna 24. veebruaril möödus aasta Venemaa Ukraina-vastase sõjalise agressiooni algusest, kuulati paneelarutelu alguses ära viis Ukraina kodanikke, kes jagasid oma viimase aasta isiklikku kogemust. Selle osa juhatas sisse asepresident **Dubravka Šuica**.

Seejärel tervitasid kodanikke paneelarutelu põhimoderatorid ja Euroopa Komisjoni esindajad – teabevahetuse peadirektoraadi peadirektor **Pia Ahrenkilde Hansen** ning sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi andmepoliitika direktor **Yvo Volman**, kes andsid ülevaate paneelarutelu eesmärkidest. Sissejuhatava sõnavõtuga esines ka teabevahetuse peadirektoraadi esindaja **Gaëtane Ricard-Nihoul**, kes

rääkis lühidalt ELi institutsioonidest ning otsustus- ja seadusandlikust protsessist. Pärast seda tutvustas **Rehana Schwinninger-Ladak** sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadist üksikasjalikumalt virtuaalmaailmade teemat.

Pärast täiskogu istungit külastasid kodanikud näitust, kus neil oli võimalik järele proovida konkreetseid virtuaalmaailmade kasutamise viise. Samuti vahetasid kodanikud mõtteid kõige olulisemate digimaailmaga seotud sündmuste, mälestuste ja uudiste üle nii oma isiklikus elus kui ka Euroopa riikide ühiskonnas üldiselt, ning koostasid ühise ajajoone.



2. päev (laupäev, 25. veebruar)

Teisel päeval töötasid kodanikud 12 paralleelses töörühmas. Päeva esimeses osas keskenduti rühmaruteludes kodanike varasematele kogemustele digi- ja virtuaalmaailmadega. Kodanikud said arutada nende maailmade tajumist ning oma hirme ja lootusi. Pärast lõunapausi töötasid kodanikud oma visiooniga virtuaalmaailmade tulevikust. Kõigepealt püüdsid kodanikud

ette kujutada Euroopa virtuaalmaailmu aastal 2050 ning nende positiivset ja negatiivset mõju oma elu eri aspektidele. Päeva lõpus tutvustasid nad oma visiooni tuleviku virtuaalmaailmadest kahe loodud kollaaži abil, mis kujutasid düstopia- ja utoopiavisiooni sellest tulevikust.



3. päev (pühapäev, 26. veebruar)

Kolmandal päeval arutlesid töörühmad eelmisel päeval loodud visioonide üle. Samuti arutasid nad, milliseid teadmisi on neil vaja, et töötada Euroopa Komisjoni jaoks välja usaldusväärsed soovitusel. Pärast kohvipausi naasid kõik kodanikud täiskogu istungile, kus kolm juhuslikult valitud rühma tutvustasid oma visiooni kõigile osalejatele. Seejärel vastasid teadmuskomitee liikmed küsimustele, mille kodanikud olid

tõstatanud rühmaarutelude käigus. Nendele küsimustele reageeris ka rühm koomikuid. See võimaldas täiendada antud vastuseid, rakendades vähem teaduslikku ja ratsionaalset lähenemisviisi, millega loodi käsitletud teemade ja esitatud küsimustega otsem ja emotsionaalsem side. Põhimoderaatorid esitasid lõppmärkused ja ütlesid hüvastijätusõnad.



ESIMISE KOHTUMISE PÄEVAKORD

Esimese kohtumise ametlik päevakord on esitatud tabelis 3.

Tabel 3. Esimese kohtumise päevakord

Reede (24. veebruar 2023)	TÄISKOGU ISTUNG – CHARLEMAGNE, ALCIDE DE GASPERI SAAL
12.30–14.30	Saabumine ja lõunasöök
14.30–15.00	Tervitussõnad ja Ukrainale pühendatud minutid
15.00–15.25	Tervitussõnavõtted ja kodanike paneelarutelu sissejuhatus
15.30–15.45	Suhtlusharjutus
15.45–16.00	Paneelarutelu teema tutvustus
16.00–16.30	<i>Vaheaeg</i>
16.30–17.00	Näituse tutvustus ja ajajoone koostamine
17.00–19.00	Paralleelne tegevus täiskogus (Gasperi saal) ja näitusel (külastuskeskus) Pool osalejatest jääb täiskogu saali, teine pool külastab näitust. Tunni aja pärast toimub vahetus.
Laupäev (25. veebruar 2023)	TÖÖRÜHMAD
9.30–11.00	Mõttevahetus ja kogemuste jagamine
11.00–11.30	<i>Vaheaeg</i>
11.30–12.30	Virtuaalmaailmad: mida me teame
12.30–14.00	<i>Lõunapaus</i>
14.00–15.45	Visioonide väljatöötamine
15.45–16.15	<i>Vaheaeg</i>
16.15–18.00	Visioonide väljatöötamine
Pühapäev (26. veebruar 2023)	TÖÖRÜHMAD JA TÄISKOGU
9.15–10.15	Töörühmad: küsimuste kogumine
10.15–11.15	<i>Vaheaeg ja rühmade suundumine Charlemagne'i hoonesse</i>
11.15–11.45	Täiskogu: rühmade visioonide tutvustamine
11.45–13.15	Täiskogu: aruteluvoor ja etendus
13.15–13.30	Platvormi Hyperfair esitlus ja küsimused
13.30–13.45	Kokkuvõte

3.3. TEINE KOHTUMINE: PROTSSESS JA VÄLJUNDID

Paneelarutelu teine kohtumine toimus 10.–12. märtsil 2023 veebis, kaasaval platvormil Hyperfair. Selle kohtumise tulemuste põhjal tegi teadmuskomitee kindlaks neli kodanikele huvi pakkuvat valdkonnaülest teemat:

- 1) majandus, töökohad ja ettevõtted (sh õppimine ja oskused);
- 2) ohutus ja turvalisus (kuritegevus ja küberturvalisus, andmed ja digitaalvaldkond, isiklik ohutus/turvalisus);

3) tervis ja heaolu / keskkond (vaimne ja füüsiline tervis) ning

4) ühiskond (kaasamine, juurdepääsetavus, demokraatia).

Selle kohtumise eesmärk oli alustada tööd väärtuste ja meetmetega, mis võiksid suunata õiglaste ja soovitatavate Euroopa virtuaalmaailmade loomist.

1. päev (reede, 10. märts)

Esimesel päeval tervitasid kaks moderaatorit kodanikke platvormil Hyperfair virtuaalsel istungjärgul. Seejärel tutvustasid moderaatorid osalejatele lühidalt teise kohtumise päevakorda, enne kui andsid sõna ekspertidele, et need saaksid kõigi nelja teema kohta oma seisukohti avaldada.

Esimene teemaplokk: majandus, töökohad ja ettevõtted (sh õppimine ja oskused):

- **Harmen Van Sprang**, ühendus „Sharing Cities“;
- **Eric Marchiol**, Renault.

Teine teemaplokk: ohutus ja turvalisus (kuritegevus ja küberturvalisus, andmed ja digitaalvaldkond, isiklik ohutus/turvalisus):

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau Instituut (Madalmaad);
- **Fabien Bénéto**, WebXR sõltumatu ekspert (Belgia).



Platvormi Hyperfair istungisaal.

Kolmas teemaplokk: tervis ja heaolu / keskkond (vaimne ja füüsiline tervis):

- **Sara Lisa Vogl**, virtuaalreaalsuse kunstnik, kogukond „Women in Immersive Technologies Europe“ (Taani);
- **Bruno Thomas**, rahvusvaheline uurivate ajakirjanike konsortsium.

Neljas teemaplokk: ühiskond (kaasamine, juurdepääsetavus, demokraatia):

- **Elisa Lironi**, Euroopa Kodanike Teenistus;
- **Matthias C. Kettemann**, Leibnizi Instituut.

Pärast neid sõnavõtte tutvustas sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi andmepoliitika direktor **Yvo Volman** kodanikele [Euroopa digiõiguste ja -põhimõtete deklaratsiooni](#).

2. päev (laupäev, 11. märts)

Teisel päeval töötasid kodanikud 12 paralleelses töörühmas, kus tehti sünkroontõlget ja mille tööd hõlbusid kogenud moderaatorid. Esimeses voorus tegeles iga rühm Euroopa digiõiguste ja -põhimõtete deklaratsiooniga ning selgitas välja kolm enda jaoks kõige olulisemat väärtust. Teises voorus määrati iga teemaploki käsitlema kolm töörühma, kellel paluti sõnastada kuni kolm meetmete valdkonda, mis võiksid aidata jõuda soovitud ja õiglaste virtuaalmaailma-

deni. Kolmandas kuni viiendas voorus koostasid rühmad tagasisidet teiste teemaplokkide kohta. Selleks tutvustas moderaator eelmise rühma välja töötatud tegevuspunkte. Seejärel kogus tegevuspunktid saanud rühm tund aega tegevuspunktide kohta soovitusi, märkusi ja küsimusi, enne kui liikus uue teemaploki juurde. Teemad, mida arutati 12 töörühmas, on esitatud tabelis 4.



Tabel 4. 12 töörühmas arutatud teemad

Rühma number	TEEMA
1, 2, 3	Majandus, töökohad ja ettevõtted (sh õppimine ja oskused)
4, 5, 6	Ohutus ja turvalisus (kuritegevus ja küberturvalisus, andmed ja digitaalvaldkond, isiklik ohutus/turvalisus)
7, 8, 9	Tervis ja heaolu / keskkond (vaimne ja füüsiline tervis)
10, 11, 12	Ühiskond (kaasamine, juurdepääsetavus, demokraatia)

3. päev (pühapäev, 12. märts)



Kolmandal päeval said rühmad tutvuda eelmisel päeval kogutud tagasisidega, enne kui asusid viimistlema väärtusi ja tegevusvaldkondi, millega nad olid juba tööd alustanud.

Pärast kohvipausi kogunesid kõik kodanikud virtuaalsele istungjärgule. Kõigepealt andis sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi asepeadirektor **Renate Nikolay** kodanikele lisateavet komisjoni käimasoleva

töö kohta. Seejärel tutvustasid iga teemaploki juhuslikult valitud esindajad oma tegevuspunkte. Nendele reageerisid kaks teadmuskomitee liiget – **Rehana Schwinninger-Ladak** sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadist ning **Frank Steinicke** Hamburgi Ülikooli informaatikateaduskonnast. Põhimoderaatorid esitasid lõppmärkused ja ütlesid hüvastijätusõnad.

TEISE KOHTUMISE PÄEVAKORD

Teise kohtumise ametlik päevakord on esitatud tabelis 5.

Tabel 5. Teise kohtumise päevakord

Reede (10. märts 2023)	TÄISKOGU ISTUNG
14.10–14.25	Avasõnad ja esimese kohtumise väljundite ülevaade
14.25–14.50	Teemade arutelu: majandus, töökohad ja ettevõtted
14.50–15.10	<i>Vaheaeg</i>
15.10–16.05	Teemade arutelu: ohutus ja turvalisus ning tervis ja heaolu / keskkond
16.05–16.25	<i>Vaheaeg</i>
16.25–16.50	Teemade arutelu: ühiskond (kaasamine ja juurdepääsetavus)
16.50–17.10	<i>Vaheaeg</i>
17.10–17.50	Euroopa digiõiguste ja -põhimõtete deklaratsiooni tutvustus
17.50–18.00	Järgmised sammud ja lõppsõna
Laupäev (11. märts 2023)	TÖÖRÜHMAD
9.30–10.45	1. plokk: meie põhiväärtused Euroopa virtuaalmaailmade jaoks
10.45–11.15	<i>Vaheaeg</i>
11.15–12.30	2. plokk: 1. teema peamised tegevuspunktid
12.30–14.00	<i>Lõunapaus</i>
14.00–15.05	3. plokk: tagasiside ja 2. teema tegevuspunktid
15.05–15.20	<i>Vaheaeg</i>
15.20–16.25	4. plokk: tagasiside ja 3. teema tegevuspunktid
16.25–16.55	<i>Vaheaeg</i>
16.55–18.00	5. plokk: tagasiside ja 4. teema tegevuspunktid
Pühapäev (12. märts 2023)	TÖÖRÜHMAD
9.30–10.50	Metaversumi väärtuste reastamine ja tegevuspunktide kinnistamine
	TÄISKOGU ISTUNG
11.05–11.15	Arutelu Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi asepeadirektori Renate Nikolayga
11.10–12.05	Esitlus ja 1. tagasisidearutelu
12.05–12.25	<i>Vaheaeg</i>
12.25–13.15	Esitlus ja 2. tagasisidearutelu
13.15–13.25	Euroopa kodanike väärtused tulevase metaversumi jaoks
13.25–13.30	Kokkuvõte ja lõppsõna

3.4. KOLMAS KOHTUMINE: PROTSESS JA VÄLJUNDID

Kolmandal kohtumisel, 21.–23. aprillil 2023, viimistlesid Brüsselisse kokku tulnud kodanikud oma soovitusi. Enne lõplike soovitude koostamist arutasid osalejad

esinejate ja teadmuskomitee esitatud tagasisidet ja seisukohti töörühmades. Lõpphindamisel väljendas iga kodanik, kuivõrd ta toetab igat soovitud.



Moderatorid märgivad väärtusteteemalise arutelu ajal üles hääli.

1. päev (reede, 21. aprill)

Esimesel päeval tervitasid kaks põhimoderaatorit kodanikke täiskogu istungile saabumisel. Seejärel tutvustasid moderaatorid kodanikele lühidalt kolmanda kohtumise päevakorda ning tervitussõnad lausus sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi peadirektor **Roberto Viola**. Siis jagati täiskogu pooleks ja moodustati kodanikest kaks arutelurühma.

→ Esimesel arutelul olid tähelepanu keskmes teise kohtumise käigus kodanike poolt kindlaks tehtud probleemid, mis olid olulised lõplike soovitude arutamiseks. Eesmärk oli panna rühm mõtlema

digiidentiteedi ja majandusmudelitega seotud lahendamata probleemide üle.

→ Teisel arutelul keskenduti väärtustele, mille kodanikud olid esile tõstnud eelmisel kohtumisel. Sellega püüti anda kodanikele võimalus mõtiskleda nende väärtuste üle, enne kui nad hakkavad arutama lõplikke soovitusi.

Nendele aruteludele tuginesid töörühmade teise päeva arutelud. Eesmärk oli panna kodanikud tunnistama vaatlusaluse teema keerukust.

2. päev (laupäev, 22. aprill)

Teisel päeval töötasid kodanikud töörühmades, et koostada oma lõplikud soovitusel. Töörühmi külastasid eksperdid, et vastata allesjäänud küsimustele.



3. päev (pühapäev, 23. aprill)

Viimasel täiskogu istungil tutvustasid 12 töörühma raportöörid täiskogule oma soovitusi ja kodanikel oli võimalus esitada küsimusi, et saada lahti mis tahes ebakindlusest. Pärast kõigi soovitude tutvustamist

paluti kodanikel väljendada oma toetust igale soovitusetele skaalal 1–6, kus 1 tähendas „ei ole üldse nõus“ ja 6 „igati nõus“. Selleks kasutati anonüümseid pabersedeleid.

KOLMANDA KOHTUMISE PÄEVAKORD

Kolmanda kohtumise ametlik päevakord on esitatud tabelis 6.

Tabel 6. Kolmanda kohtumise päevakord

Reede (21. aprill 2023)	TÄISKOGU ISTUNG – CHARLEMAGNE, ALCIDE DE GASPERI SAAL
13.00–14.30	Saabumine ja lõunasöök
14.30–14.50	Tervitussõnad
14.50–15.00	Sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi peadirektori Roberto Viola sõnavõtt
15.00–15.20	Vaheaeg – ruumivahetus
15.20–18.30	Töö kahes rühmas Pooled osalejatest tegelevad pingetega (majandusmudelid/digiidentiteet) Pooled osalejatest tegelevad väärtustega Seejärel toimub vahetus
Laupäev (22. aprill 2023)	TÖÖRÜHMAD
9.30–11.00	1. istung: tegevuspunktidest soovituseni
11.00–11.30	Vaheaeg
11.30–13.00	2. istung: ekspertide seisukohad ning küsimused ja vastused rühmades
13.00–14.30	Lõunapaus
14.30–16.00	3. istung: teise rühma töö ülevaatamine
16.00–16.30	Vaheaeg
16.30–18.00	4. istung: soovitude viimistlemine
Pühapäev (23. aprill 2023)	TÄISKOGU ISTUNG
9.30–11.15	Soovituste tutvustamine
11.15–11.45	Vaheaeg
11.45–12.30	Soovituste tutvustamine
12.30–13.30	Hääletamistulemused Sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraadi esindaja ning asepresident Dubravka Šuica lõppsõna Kokkuvõte ja hüvastijätt
13.30–13.40	Grupipilt

Kodanike paneelarutelul koostati 23 soovitus, mida kõiki toetati viimasel päeval toimunud lõpphääletusel

üsna ühtmoodi. Täielikud soovitusel, sealhulgas soovitusel pealkirjad, teksti ja põhjendused, leiab lisast.





4. Järgmised sammud

Kodanikud näitasid soovitude koostamiseks tehtud töös üles **suurt pühendumust**. Neil õnnestus luua visioon virtuaalmaailmade tulevikust, hoolimata selle nii paljude tundmatute muutujatega teema keerukusest ja uudsusest. Paneelarutelu esimese kohtumise raames külastasid kodanikud näitust, kus neil oli võimalik virtuaalmaailmadest rohkem teada saada ja järele proovida konkreetseid virtuaalmaailmade kasutamise viise. Teine kohtumine toimus aga ise veebis, virtuaalsel platvormil.

Paneelarutelu 23 soovitusel, mis on loetletud lisas, rakendatakse **laiapõhjalist süsteemset lähenemisviisi** ning käsitletakse virtuaalmaailmade teket üldisemalt. Kodanike soovitusel rõhutatakse, et virtuaalmaailmade arendamisel tuleks lähtuda ELi digitaaloigustest, seadustest ja väärtustest ning seada eesmärgiks kaasavad, juurdepääsetavad, läbipaistvad ja kestlikud virtuaalmaailmad. Näiteks soovivad kodanikud meetmeid, et tagada kõigile juurdepääs virtuaalmaailmadele, nõuavad kasutajasõbralikke vorme andmekasutuseks nõusoleku andmiseks ning rõhutavad arendusprotsessis taastuvenergia kasutamise tähtsust. Samuti tõstavad kodanikud esile vajaduse kõigi asjaomaste sidusrühmade, sealhulgas akadeemiliste ringkondade esindajate, ettevõtjate ja seadusandjate tiheda koostöö järele. Kodanikud väljendavad selgelt lootust, et demokraatlikel väärtustel põhinevate standardite kehtestamise kaudu, millega aidatakse kujundada üleilmseid norme, **saab Euroopa maailmas tugev tegija** uute virtuaalmaailmade valdkonnas.

Soovitusel kinnitatakse vajadust rakendada **inimkesksete** virtuaalmaailmade arengu suunamisel **tõenduspõhist lähenemisviisi**, rõhutades, et tähtsad on teadusuuringud, et hinnata mõju tervisele, ja kaasavad osalusfoorumid, et kehtestada ühised standardid. Samuti tunnistatakse soovitusel **kodanike teadlikkuse suurendamise, hariduse ja digikirjaoskuse** tähtsust.

Kodanike soovitusel osutatakse virtuaalmaailmadega seoses vajadusele poliitika järele, mis aitab ära kasutada võimalusi ja lahendada probleeme. Näiteks tuleks **virtuaalmaailmade eripära arvesse võtta tööturul**, et saada täiel määral kasu digitaalsetest äri võimalustest. Virtuaalmaailmad peaksid olema kooskõlas laiema **ringmajanduse** eesmärgiga ning seonduvates meetmetes tuleks käsitleda nii asjaomase sektori kui ka kodanike vastutust. Kodanikud arutasid pikalt ka ohutuse ja turvalisusega seotud aspekte, mille hulka kuuluvad õiguskaitse, eraelu puutumatus ja haavatavate rühmade kaitse. Kodanikud soovivad, et virtuaalmaailmade üle tehtaks **nõuetekohast järelevalvet**, et avastada antisotsiaalne käitumine ja kuritegelik tegevus, ning et järelevalve reguleerimist ei jäetaks väga suurtele platvormidele.

Mõni soovitus kajastab Euroopa Komisjoni **hiljutist ja käimasolevat tööd** liikmesriikide ja sidusrühmadega, mis on seotud digiüleminekuga, kinnitades vajadust võtta selles valdkonnas ELi tasandi meetmeid. Hiljutised õigusaktid (andmehalduse määrus, digiturgude määrus, digiteenuste määrus), nagu ka





kavandatud õigusaktid (tehisintellekti käsitlev õigusakt ja andmemäärus), kajastavad hästi kodanike väljendatud vajadust kaitsemeetmete ja õiglaste turutingimustele järele, samal ajal kui Euroopa digiõiguste ja -põhimõtete deklaratsiooni põhieesmärk on tagada kestlik ja inimkeskne digiüleminek. Peale selle lõi komisjon 2022. aasta septembris virtuaal- ja liitreaalsuse tööstuskoalitsiooni. See hõlbustab dialoogi sidusrühmadega, aidates varustada poliitikakujundajaid teabega ning teha kindlaks peamised probleemid ja võimalused Euroopa virtuaal- ja liitreaalsuse sektoris.

Kodanike soovitustes on välja toodud ka **põhjalkumat käsitlemist vajavad küsimused**, nagu isikuandmete turvalisus. Ehkki selleleemaline üldine ELi õigusakt on juba olemas (isikuandmete kaitse üldmäärus), võiks komisjon vaadelda oma töös põhjalikumalt virtuaalmaailmade mõju uut liiki andmete, näiteks biomeetriliste andmete kasutamisele.

Kodanike soovitustes **on esile tõstetud ka mõni valdkond**, kus komisjon, liikmesriigid ja muud osalised **võiksid tulevikus meetmeid võtta**. Kooskõlas kodanike soovitustega kavandab komisjon **teatistes „Veeb 4.0 ja virtuaalmaailma käsitlev ELi algatus: parem stardipositsioon järgmise tehnoloogilise ülemineku jaoks“** mitu meetet, et reageerida kodanike väljendatud muredele.

Võttes arvesse liidu pädevust ja olemasolevaid vahendeid, hõlmavad teatistes esitatavad meetmed järgmisi soovitusi: 4. soovitus (rahaline toetus virtuaalmaailmade arendamiseks), 5. soovitus (osalusfoorumid ühise arendustegevuse ning ühiste õigusnormide ja standardite jaoks), 10. soovitus (virtuaalmaailmade ja digivahenditealane õpetajakoolitus), 14. soovitus (ühine vastutustundlik tervisliku tuleviku ülesehitamine)

mine) ja 23. soovitus (EL kui tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmades). Mõnda esitatud soovitust arendatakse edasi teistes töösundades, näiteks 19. soovitus (digiidentiteeti käsitlev õigusakt) digiidentiteeti käsitlevas ettepanekus. Teatatud meetmete eesmärk on edendada ühist lähenemisviisi liikmesriikide ja sidusrühmadega, et veelgi **suurendada teadlikkust ning toetada juurdepääsetavate, avatud, ohutute ja kestlike virtuaalmaailmade arengut**, andes kodanikele kasutajasõbralikku teavet ja vahendid **virtuaalse identiteedi**, virtuaalsete andmete ja krüptovara haldamiseks virtuaalmaailmade kasutamisel, toetades Euroopa teadus- ja arendustegevust, toetades avatud standardeid ning parandades arusaama virtuaalmaailmade mõjust tervisele ja heaolule.

Paneelarutelu tulemused toetavad komisjoni tema töös ning **võivad aidata liikmesriikidel välja töötada virtuaalmaailmadega seotud poliitika-meetmeid**. Mis puudutab poliitikakujundamist Euroopa Komisjonis, siis soovitused täiendavad komisjoni korraldatud avaliku konsultatsiooni tulemusi ning on lähtepunktiks üldise lähenemisviisi ja tulevaste meetmete väljatöötamisel. Kodanike tehtud töö tulemused on väärtuslik **inspiratsiooniallikas** ning komisjon võtab neid arvesse oma lähiaastate **töös ja poliitikaettepanekutes**, mis on seotud tekkivate virtuaalmaailmadega. Peale selle on kodanike soovitused väärtuslik alus virtuaalmaailmade arendamisse kaasatud arvukate sidusrühmade meetmetele. Kodanikke hoitakse kursis virtuaalmaailmade valdkonnas toimuva olulise arenguga, nagu komisjoni algatuse vastuvõtmine ja paneelarutelu raames tehtud tööst tulenevad uued algatused.

The background image shows a group of people, primarily women, wearing large over-ear headsets. They are all clapping their hands, suggesting they are at a presentation or a live event. The image is heavily filtered with an orange color. Overlaid on the bottom half of the image is a large, semi-transparent blue shape that resembles a stylized letter 'L' or a large bracket. The text 'Lisad: tulemused' is written in white, sans-serif font within the upper part of this blue shape. There are also some orange and black geometric shapes at the bottom right corner of the image.

Lisad:
tulemused

1. VÄÄRTUSED JA PÕHIMÕTTED

Kaheksa kodanike väärtust ja põhimõtet soovitud ja õiglase Euroopa virtuaalmaailmade jaoks

1	VALIKUVABADUS Virtuaalmaailmade kasutamine on vaba valik, ilma et mitteosalejad sattuksid ebasoodsamasse olukorda.	2	KESTLIKKUS Virtuaalmaailmade ülesehitus ja kasutamine on keskkonnahoidlikud.
3	INIMKESKSUS Virtuaalmaailmade tehnoloogia arendamisel ja reguleerimisel arvestatakse kasutajate vajaduste, õiguste ja ootustega.	4	TERVIS Füüsiline ja vaimne tervis on virtuaalmaailmade arendamise ja kasutamise nurgakivid.
5	HARIDUS JA PÄDEVUS Haridus, teadlikkuse suurendamine ja virtuaalmaailmade kasutamise oskused tuleb seada virtuaalmaailmade arendamise keskpunkti.	6	OHUTUS JA TURVALISUS Tuleb tagada Euroopa kodanike ohutus ja turvalisus, sealhulgas isikuandmete kaitse, ning hoida ära manipuleerimine ja vargus.
7	LÄBIPAISTVUS 1) Läbipaistvad õigusnormid , millega kaitstakse inimesi, nende isikuandmeid ning vaimset ja füüsilist tervist; 2) läbipaistev andmete kasutamine (kolmandate isikute poolt).	8	KAASAMINE Võrdne ligipääs kõigile kodanikele, olenemata vanusest, sissetulekust, oskustest, tehnoloogia kättesaadavusest, riigist jms.

Allpool on esitatud 21. aprillil toimunud kodanike paneelarutelu kolmandal istungil ellu viidud ülesande tulemused. Kodanikel paluti märkida lõplike soovitude koostamisel aluseks võetud 12 teemast igaühe juurde kaks eespool nimetatud kaheksast kodanike väärtusest ja põhimõttest. Selle ülesande eesmärk oli võimaldada osalejatel siduda oma varasem väärtuste ja põhimõte-

tega seotud töö aruteludega, mida nad pidasid soovitude üle. Tegemist ei ole paneelarutelu ametliku tulemiga, vaid tulemustega, milleni osalejad jõudsid oma mõttetöö ühes etapis, kus neid julgustati ühendama omavahel kolm tasandit, millega neil tuli tegeleda: väärtused, põhimõtted ja meetmed.

Nr	TEEMA	SEOTUD VÄÄRTUS
1	Virtuaalmaailmad tööl ja tööturgudel	Haridus ja pädevus, tervis, kestlikkus
2	Virtuaalmaailmade innovatsiooni ja arengu toetamine	Haridus ja pädevus, kestlikkus, läbipaistvus
3	Avalik ja erasektor: virtuaalmaailmade hindamine ja registreerimine	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, tervis
4	Andmete kasutamine ja kaitse virtuaalmaailmades	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, haridus ja pädevus
5	Keskasutus ja politsei virtuaalmaailmade jaoks	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, haridus ja pädevus
6	Virtuaalmaailmadega seotud õpe ja haridus	Kestlikkus, tervis, haridus ja pädevus
7	Keskkonna- ja kliimakestlikkus	Läbipaistvus, kaasamine, haridus ja pädevus
8	Virtuaalmaailmade mõju tervisele ja teadusuuringute kava	Kaasamine, haridus ja pädevus, kestlikkus
9	Teabe jagamine ja teadlikkus	Inimkesksus, kestlikkus, ohutus ja turvalisus
10	Digiidentiteet virtuaalmaailmades	Ohutus ja turvalisus, inimkesksus, haridus ja pädevus, valikuvabadus
11	Ühendatus ja juurdepääs virtuaalmaailmadele	Tervis, valikuvabadus, kestlikkus
12	Rahvusvaheline koostöö ja rahvusvahelised standardid	Inimkesksus, ohutus ja turvalisus, tervis

2. SOOVITUSED

LÕPLIKUD SOOVITUSED

Teema: virtuaalmaailmad tööl ja tööturgudel

1. soovitus

Tööturud Euroopa virtuaalmaailmades

Mis?

Lähtudes liikmesriikide kehtivatest tööturгу käsitlevatest õigusaktidest, soovitame hinnata ning vajaduse korral kohendada ja ühtlustada õigusakte Euroopa virtuaalmaailmade jaoks.

Kes?

Soovitus on mõeldud neile, kes soovivad juurdepääsu Euroopa virtuaalsele tööturule.

Kuidas?

Kõnealused õigusaktid käsitlevad näiteks töö- ja eraelu tasakaalu, töötajate õigust puhkepausidele ja õigust mitte olla kättesaadav, abi virtuaalmaailmade tõttu töö kaotamise korral ning kodanike (puudega inimeste, digioskusteta inimeste) kaasamist.

Nende õigusaktidega tuleks piirata ELi tööõigust mittejärgivate riikide juurdepääsu ELi turule. See tähendab, et Euroopa töötajate ja ühtse turu kaitsmiseks ei lasta neil osutada ühtsel turul metaversumi teenuseid (käitamine ja seire).

Põhjendus

Peaksite seda soovitusi toetama, sest see aitab kindlustada Euroopa tööturгу. Selle eesmärk on kaitsta teatavaid Euroopa väärtusi ja põhimõtteid, mis on seotud töötajate õiguste ja kaitsega. Samuti aitab see tagada Euroopa rangete tööstandardite järgimise ja levimise kogu maailmas.

1. soovitus TÖÖTURUD EUROOPA VIRTUAALMAAILMADES



2. soovitus

Virtuaalmaailmades töötamise alane ühtlustatud koolitus

Mis?

Selleks, et tagada kõigi eurooplaste võrdsus ja kaasamine, soovime pakkuda kõikjal ELis virtuaalmaailmade alast ühtlustatud koolitust ja täiendõpet, mida rahastab EL.

Kes?

Soovituse eesmärk on kaitsta Euroopa töötajaid.

Kuidas?

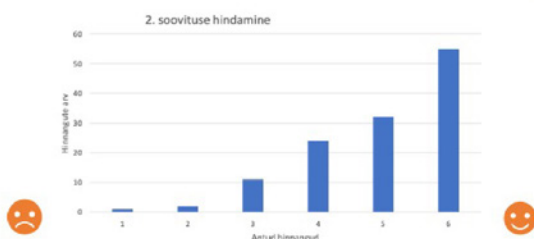
Teeme ettepaneku ühtlustada koolitust kõikides ELi liikmesriikides. Koolitusel peaks olema kõigis Euroopa riikides üldjoontes sama sisu ja raamistik, ehkki arvestada tuleks ka riiklikku konteksti. Vajalik on sertifitseerimine ja kvalifikatsioonide vastastikune tunnustamine.

Põhjendus

Seda soovitus tuleks toetada, kuna see aitab tagada virtuaalmaailmade aktsepteerimise töötajate seas. Soovime kaitsta Euroopa tööturгу ja Euroopa töökohti. Need inimesed, kelle töökohad muutuvad virtuaalmaailmade tõttu iganenuks, peaksid saama piisavat koolitust, tuge ja ümberõpet, et uue olukorraga kohaneda.

2. soovitus

VIRTUAALMAAILMADES TÖÖTAMISE ALANE ÜHTLUSTATUD KOOLITUS



Teema: virtuaalmaailmade innovatsiooni ja arengu toetamine

3. soovitus

Asjakohaste ELi virtuaalmaailmade suuniste korrapärane läbivaatamine

Mis?

Soovitame korrapäraselt läbi vaadata eetika- ja tehnoloogiastandardeid sisaldavad olemasolevad ELi suunised ning neid ajakohastada, samuti suuniseid virtuaalmaailmade jaoks kohandada ja nende puhul rakendada.

Kes?

Läbivaatamise eest vastutab Euroopa Komisjoni sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat. Läbivaatamisel võetakse arvesse ekspertide seisukohti. Läbivaatamise tulemused esitatakse heakskiitmiseks Euroopa Parlamendile.

Kuidas?

Esimene samm: sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat määratleb ülesande.

Teine samm: sidevõrkude, sisu ja tehnoloogia peadirektoraat määrab kindlaks, millised suunised on asjakohane ja oluline läbi vaadata.

Kolmas samm: suunised vaadatakse läbi, võttes arvesse ekspertide seisukohti.

Neljas samm: koostatakse vastavate suuniste muutmise ettepanekud.

Viies samm: ettepanekud esitatakse heakskiitmiseks Euroopa Parlamendile.

Läbivaatamine toimub korrapäraselt vähemalt iga kahe aasta tagant.

Põhjus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

3. soovitus

ASJAKOHASTE ELI SUUNISTE
KORRAPÄRANE LÄBIVAATAMINE
SEOS VIRTUAALMAAILMADEGA



4. soovitus

Rahaline toetus virtuaalmaailmade arendamiseks

Mis?

Soovitame sisse seada Euroopa kaasrahastuse kestlike ja kasutajakesksete virtuaalmaailmade arendamiseks ja laiendamiseks.

Kes?

Euroopa Komisjon Euroopa Parlamendi heakskiidul.

Kuidas?

Esimene samm: toetuse kriteeriumide kindlaksmääramine.

Teine samm: rahaliste vahendite eraldamine.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

4. soovitus

RAHALINE TOETUS VIRTUAALMAAILMADE ARENDAMISEKS



Teema: avalik ja erasektor: virtuaalmaailmade hindamine ja registreerimine

5. soovitus

Osalusfoorumid ühise arendustegevuse ning ühiste õigusnormide ja standardite jaoks

Mis?

Soovitame ettevõtjatel, teadlastel ja ELil teha tihedat koostööd, et arendada ja reguleerida virtuaalmaailmu kooskõlas ELi väärtustega.

Kes?

Selle soovitusel elluviimist peaks juhtima Euroopa Komisjon.

Kuidas?

Asjakohaste teemade (haridus, vaimne tervis jne) arutamiseks peaksid kokku saama erinevad eksperdirühmad (teadlased, sidusrühmad, seadusandjad, ametnikud, aga ka kasutajad). See koostöö peaks olema institutsionaliseeritud, mis tähendab korrapäraseid ja hästi ette valmistatud kohtumisi, mille materjalid on juba ette välja jagatud, ning veebipõhist arvamustevahetust asjakohastel teemadel. See koostöö võib kaasa tuua ka ELi rahaliste vahendite eraldamise idufirmadele ja teistele, et arendada virtuaalmaailmu kooskõlas selliste ELi väärtustega nagu (andmete) ohutus ja turvalisus, tervis, humanism, läbipaistvus, võrdne juurdepääs ja vabadus.

Põhjendus

Ühised õigusaktid tagavad kõigile ELi kodanikele õiglased ja kindlad võimalused kasutada virtuaalmaailmu ja neis osaleda.

5. soovitus

OSALUSFOORUMID ÜHISE ARENDUSTEGEVUSE NING ÜHISTE ÕIGUSNORMIDE JA STANDARDITE JAOKS



6. soovitus

Ettevõtjate ja kasutajate sertifitseerimine virtuaalmaailmade jaoks

Mis?

Soovitame luua ELi asutuse, et anda ELi väärtustele tuginedes virtuaalmaailmadele ja üksikisikutele välja sertifikaate, neid sertifikaate kontrollida ning sertifitseeritud virtuaalmaailmu ja kasutajaid korrapäraselt auditeerida.

Kes?

Asutuse peaks looma EL ning sellesse tuleks kaasata ettevõtjad ja erasektor.

Kuidas?

Sertifikaadid põhineksid kindlaks määratavatel ühistel standarditel. Sertifikaadid võivad olla erinevad sõltuvalt sellest, millises virtuaalmaailma osas neid kasutatakse. Näiteks kuna hasartmängude suhtes kohaldatavad standardid erineksid internetipanganduse jaoks kehtestatavatest standarditest, oleksid erinevad ka sertifikaadid. Samuti võivad sertifikaadid parandada ligipääsetavust, näiteks pimedate jaoks. Selliste standardite välja töötamise tuleks kaasata eksperdid. Samuti tuleks kindlaks määrata aeg, mille möödudes tuleks sertifikaadid läbi vaadata.

Põhjendus

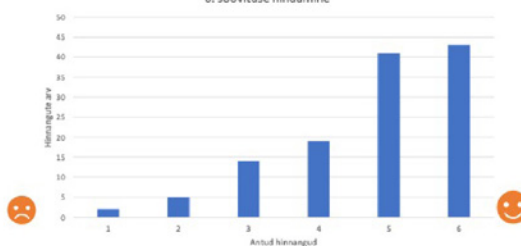
Sõltumatu asutus tagaks, et virtuaalmaailmades, mida kodanikud kasutavad, järgitakse ELi väärtusi.

6. soovitus

ETTEVÕTJATE JA KASUTAJATE SERTIFITSEERIMINE VIRTUAALMAAILMADE JAOKS



6. soovitus hindamine



Teema: andmete kasutamine ja kaitse virtuaalmaailmades

7. soovitus

Kasutajasõbralik mehhanism metaversumis konkreetseks andmekasutuseks loa andmiseks

Mis?

Soovitame rakendada standardset ja kasutajasõbralikku mehhanismi, mis tagab andmete läbipaistvuse (kes andmeid kogub, milleks neid kasutatakse, kuidas neid säilitatakse ja kellega neid jagatakse) ja mille kaudu saab anda sõnaselge loa andmeid kasutada.

Kes?

Avaliku sektori asutus või avaliku sektori vahenditest rahastatav ELi tasandi asutus, mis võib juba olemas olla (ehk nt Euroopa Parlamendi juurde kuuluv asutus, kuna võidakse eelistada otsest esindamist).

Kuidas?

Vaja on selgitada, milliseid andmeid kasutajatelt virtuaalsetel platvormidel kogutakse ning kuidas neid andmeid jagatakse ja kasutatakse. Näiteks värvikoodiga „uks“ kolmemõõtmelises virtuaalmaailmas annaks enne platvormile sisenemist märku andmete kasutamisest selgetel tingimustel (punane uks tähendaks, et võidakse jagada väga tundlikke andmeid). Kui vähegi võimalik, peaks inimestel olema võimalik otsustada selle üle, kuidas nende andmeid kasutatakse. Selline mehhanism peaks olema ettevõtjatele kohustuslik ja standardne. Selle saavutamiseks on vaja uusi õigusnorme ja ELi loodud näidismehhanismi, mille ettevõtjad peavad eeskujuks võtma.

Põhjendus

Andmete kasutamist ei ole võimalik täielikult ära hoida – see kahjustaks rängalt ettevõtjate konkurentsivõimet. Me ei saa teabe andmist läbinisti vältida, kuna kõiki tegevusi metaversumis on võimalik mingil viisil töödelda. Ent selleks peaks olema antud nõusolek. Vajame selgust selles, mida kasutatakse ja kuidas, et saaksime anda konkreetseks kasutamiseks nõusoleku.

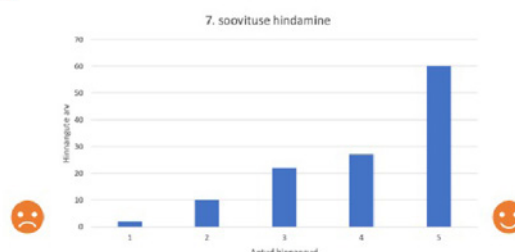
Probleem: mida teha ettevõtjatele vabatahtlikult antud varasemate andmetega, mida on vaja innovatsiooni ja turunduse jaoks?

7. soovitus

KASUTAJASÕBRALIK MEHHAANISM
METAVERSUMIS KONKREETSEKS
ANDEKASUTUSEKS LOA
ANDMISEKS



Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!



Teema: keskasutus ja politsei virtuaalmaailmade jaoks

8. soovitus

Politseiasutus virtuaalmaailmades korra ja kaitse tagamiseks

Mis?

Soovitame luua eriväljaõppe saanud personaliga varustatud rahvusvahelise politseiasutuse, mis teeb koostööd teiste asutustega, nagu Europol ja liikmesriikide asutused.

Kuidas?

Vahet tuleb teha kolmel tegevusvaldkonnal: „klassikaline“ kuritegevus (st kuriteod, mis pannakse toime reaalmaailmas), virtuaalmaailmades sagenenud soovimatu käitumine (vaenu õhutamine, kiusamine jne) ja inimeste kaitsmine nende endi eest. Teise valdkonna puhul tuleks vääriti käituvat isikut kõigepealt toetada, et ta oma vigadest õpiks. Kui sama käitumine jätkub, tuleb tegutseda kiiresti ja järk-järgult. Mingist hetkest peaks asjaomane käitumine muutuma karistatavaks (alates tegevuse peatamisest kuni lõpliku väljasaatmiseni). Mis puutub kaitse, siis kui politsei avastab, et keegi ohustab oma käitumisega iseennast (nt sõltuvuse korral), peaks ta asjaomast isikut nõustama. Selle kontrolliga ennetab ja lahendab politsei probleeme. Siinkohal sooviksime meelde tuletada ka meie esimest eesmärki, milleks on ennetus koolituse kaudu (nt õpetuse andmine selle kohta, kuidas kõnealuseid vahendeid ohutult kasutada).

Põhjendus

Kogu võim ei peaks olema vaid ühe organisatsiooni käes. Samuti ei saa kõnealust tegevust usaldada eraõiguslikule organisatsioonile – vajame politsei ülesannete täitmiseks avaliku sektori asutusi. Selleks, et tagada läbipaistvus, ristkontroll ja liikmesriikide organisatsioonide austamine (igal riigil on oma politsei), on oluline koostöö. Rahvusvahelisus on vajalik ka selle pärast, et veebivahenditel, nagu virtuaalmaailmadel, puuduvad piirid, mistõttu on vaja tegutseda üheskoos.

8. soovitus

POLITSEIASUTUS VIRTUAALMAILMADES KORRA JA KAITSE TAGAMISEKS

Keskmine
4,8



9. soovitus

Tehisintellekt kui politsei abimees virtuaalmaailmades

Mis?

Soovitame kasutada metaversumis tehisintellekti, et aidata politseil ennetada kuritegusid ja nende vastu võidelda ning kontrollida virtuaalmaailmades toimuvat.

Kes?

Tehisintellektiga seotud eetikapõhimõtted peaks määrama kindlaks Euroopa sõltumatu avaliku sektori asutus, näiteks konstitutsioonikohus, kes peaks tagama ka nende põhimõtete järgimise.

Kuidas?

Tehisintellekti määratlevad eetikapõhimõtted peaksid toimima samamoodi kui demokraatiat juhtiv põhiseadus. Selline „põhiseadus“ sisaldab demokraatlikult kindlaks määratud põhimõtteid (nn suure venna efekti ärahoidmiseks ei tohi tehisintellektil lasta inimeste käitumist mõjutada). Need põhimõtted peavad olema pikaajalised ja neid ei tohi otseselt mõjutada ükski võimul olev erakond ega isik.

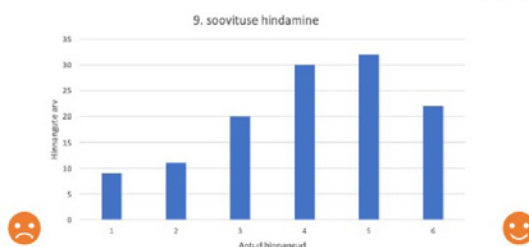
Põhjendus

On oluline, et tehisintellekt abistaks politseid, mitte ei asendaks seda. Tähtis on ka see, et selle tehisintellekti rahastaja, omanik ja haldaja oleks avalik sektor. Selle eest ei saa vastutada eraettevõtja. Kui soovime luua tehisintellekti ja vajame selleks eraettevõtjate teadmisi, saame sõlmida nendega lepingu. Eraettevõtjad peavad oma töös rangelt kinni pidama varem kindlaks määratud eetikapõhimõtetest. Tehisintellekt aitab politseil kiiresti tegutseda ja on vaid üks vahend teiste seas.

9. soovitus

TEHISINTELLEKT KUI POLITSEI ABIMEES VIRTUAALMAAILMADES

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamusi!



Teema: virtuaalmaailmadega seotud õpe ja haridus

10. soovitus

Virtuaalmaailmade ja digivahendite alane õpetajakoolitus

Mis?

Soovitame pakkuda õpetajatele kõikjal ELis koolitust, mis hõlmab 1) digivahendite kasutamist praktikas, 2) riske, ohutust ja eetikat virtuaalmaailmades ning 3) tänu virtuaalmaailmadele avanevaid uusi õpetamisvõimalusi.

Kes?

EL võtab sihikule liikmesriigid ja koolid, et parandada õpilastele antavat haridust.

Kuidas?

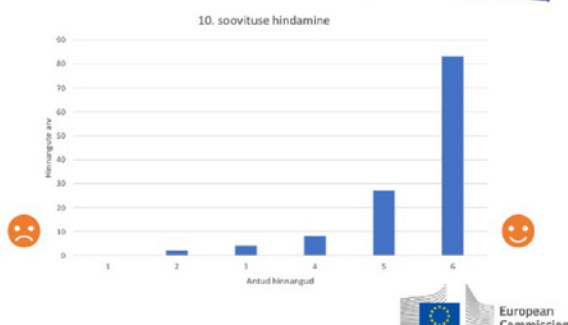
EL peaks koostama jõulised suunised, kus kutsutakse liikmesriike üles lisama õpetajakoolitusse kursused virtuaalmaailmade ja digivahendite kohta. Õpetajad peaksid saama ka kohustuslikku täiendõpet, mille läbijale antakse ELi tunnistus (keeletunnistuse eeskujul). Need kohustuslikud koolitused, mida tuleks kohandada igas vanuses õpetajatele, peaksid hõlmama selliseid teemasid nagu eetika, turvaline internetikasutus, oskuslik digivahendite kasutamine ja õpetamisvõimalused virtuaalmaailmades. Neid koolitusprogramme peaks pakkuma liikmesriikidele EL. Kõnealuste vahendite ja õpetamisvõimalustega täiendatakse õppekavu, mitte ei asendata teisi aineid.

Põhjendus

Koolitatud õpetajad suudavad koolitada oma õpilasi ja suurendada noorte seas teadlikkust kohe algusest peale. Samuti aitab õpetajate koolitamine vähendada õpetajate ja õpilaste vahelist digitaalset lõhet. Leiame, et seda, kuidas kasutada turvaliselt interneti ja virtuaalmaailmu, tuleb hakata õpetama juba eelkoolis. Seepärast peab EL julgustama liikmesriike lisama need teemad õpetajakoolitusse ja looma ELi tunnistuse andmisega stiimuli. EL peaks koostama koolitusprogrammi, et luua standardiseeritud süsteem.

10. soovitus

VIRTUAALMAAILMADE JA DIGIVAHENDITE ALANE ÕPETAJAKOOLITUS



11. soovitus

Tasuta juurdepääs digivahendeid ja virtuaalmaailmu käsitlevale teabele kõigile ELi kodanikele

Mis?

Soovitame ELil tagada kõigile kodanikele tasuta ja lihtsa juurdepääsu digivahendeid ja virtuaalmaailmu käsitlevale olulisele teabele.

Kes?

EL kõigi kodanike jaoks.

Kuidas?

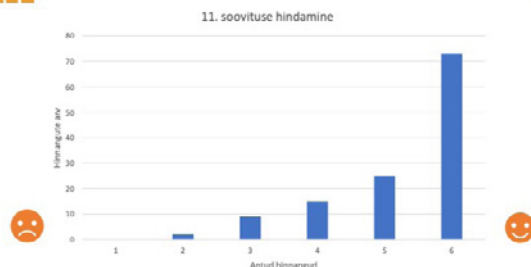
Soovitame sisse seada teavitamissüsteemi, kasutades traditsioonilisi meediakanaleid (telereklaamid, stendid), ja luua spetsiaalse platvormi. Sellesse Euroopa virtuaalmaailmade platvormi tuleks koondada asjakohane teave digivahendite ja virtuaalmaailmade kohta ning seda ühtlustada. Need teabeallikad peavad aitama suurendada teadlikkust virtuaalmaailmades esinevatest ohtudest ja tõsta esile selle uue tehnoloogiaga kaasnevaid hüvesid.

Põhjendus

On tähtis, et EL püüaks ühtlustada teadmisi ning juurdepääsu virtuaalmaailmadele ja digivahenditele kõikjal ELis. Paljud kodanikud on digiplatvorme kasutades endiselt haavatavad ja pahatahtlike inimeste meelevaldas.

11. soovitus

TASUTA JUURDEPÄÄS DIGIVAHENDEID JA VIRTUAALMAILMU KÄSITLEVALE TEABELE KÕIGILE ELI KODANIKELE



Teema: keskkonna- ja kliimatestlikkus

12. soovitus

Ringluspõhised virtuaalmaailmad: kodanike ja tööstusettevõtjate õigused ja vastutus

Mis?

Soovitame töötada välja meetmed, millega suurendada teadlikkust keskkonnajalajälgijest, ja kanda hoolt selle eest, et virtuaalmaailmades kasutatavad seadmed on osa ringmajandusest. Virtuaalmaailmu käsitlevad õigusaktid peavad kohustama tööstusettevõtjaid tootma ringlussevõetavaid/parandatavaid seadmeid ja piirama seadmete vananemisega seotud probleeme.

Kes?

- Euroopa Komisjon, kes määratleb raamistiku.
- Liikmesriigid/piirkonnad, kes rakendavad teadlikkuse suurendamise meetmeid.
- Igas vanuses Euroopa kodanikud, kes on nende meetmete sihtrühm.
- Virtuaalmaailmades kasutatavaid seadmeid tootvad ettevõtjad, kes lõimivad ringmajanduse põhimõtteid oma ärimudelisse.

Kuidas?

Teadlikkuse suurendamise meetmetega tuleb alustada koolides. Euroopa Komisjon peab looma raamistiku, et anda juurdepääs virtuaalmaailmu käsitlevale teabele ja muuta see teave kättesaadavamaks. Liikmesriigid ja piirkonnad peaksid seejärel asjaomaseid haridusprogramme rakendama.

Selleks võidakse näiteks rajada koolituskeskusi, mis pakuvad kursusi ja väljastavad tunnistusi õpilastele, kes on läbinud eksami, et tõestada oma teadlikkust virtuaalmaailmade mõjust keskkonnale. Inimesi tuleks koolitada ja neile, kes soovivad rohkem teavet, tuleks anda võimalus seda saada. Seepärast tuleb tagada, et teave on hõlpsasti kättesaadav.

Teadlikkuse suurendamise kampaaniad on küll alati kasulikud, kuid neile peavad järgnema siduvad vahendid, nagu õigusnormid. Tööstuse sidusrühmadele tuleb anda valmistumiseks aega, nähes ette konkreetse üleminekuperioodi. Teadlikkuse suurendamise meetmete sihtrühm peaks olema tarbijad ning siduvad õigusaktid peaksid olema suunatud tööstusele.

Põhjendus

Euroopa Komisjon peaks välja töötama meetmed, millega suurendatakse teadlikkust metaversumi seadmete ringlussevõtust, kuid mis hõlmavad ka kogu metaversumi olulusringi. Alustada tuleb varakult, kõige noorematest (eelkõige koolis), kuid tähelepanu tuleb pöörata ka eakatele. Teave peab olema kohandatud sihtrühmale.

Nendele meetmetele peaks järgnema sidus õigusakt, et sundida tööstuse sidusrühmi tootma ringlussevõetavaid/parandatavaid tooteid ja piirama oma toodete vananemist.

12. soovitus

RINGLUSPÕHISED VIRTUAALMAAILMAD: KODANIKE JA TÖÖSTUSETTEVÕTJATE ÕIGUSED JA VASTUTUS



13. soovitus

Rohelised virtuaalmaailmad läbipaistva taastuenergiaga

Mis?

Soovitame kehtestada virtuaalmaailmades tegutsevate ettevõtjate jaoks karistuste ja hüvede süsteemi, et võtta arvesse keskkonnakulusid, mida nende seadmed põhjustavad.

Kes?

- Euroopa Komisjon, kes töötab välja asjakohase õigusraamistiku.
- Liikmesriigid, kes pakuvad rahalisi stiimuleid, et innustada ettevõtjaid oma ärimudelites kestlikumaid lahendusi kasutusele võtma.
- Ettevõtjad, kes ELi ühtsel turul andmekeskusi käitavad ja virtuaalmaailmadega seotud andmeid säilitavad, peaksid järgima asjakohaseid õigusakte. Nemad on selle soovitusel esmajärguline sihtrühm.

Kuidas?

Euroopa Komisjon peaks nõudma, et ettevõtjad, kes käitavad andmekeskusi ja virtuaalmaailmadega seotud seadmeid, korvaksid selle energia, mille nad ära kasutavad. Kasutada võiks süsteemi, mis sarnaneb CO₂-turul rakendatava süsteemiga, et sundida neid ettevõtjaid maksma saaste eest, mida nad tekitavad. Selle lahendusega võivad kaasneda rahalised stiimulid, et innustada ettevõtjaid olema kestlikumad ja energiatõhusamad. Tõhusa rakendamise tagamiseks tuleks välja töötada järelevalvesüsteem.

Samuti tuleks rõhku panna suuremale läbipaistvusele: tarbijad peavad olema teadlikud oma virtuaalmaailmade kasutamise keskkonnajalajälgist ja saama teha teadlikke valikuid. Selleks võib kasutada hindamissüsteemi, mida ettevõtjad enda müüdavate toodete puhul kasutaksid, et mõõta nende toodete kestlikkust, aga ka jälgitavussüsteemi.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

13. soovitus

ROHELISED VIRTUAALMAAILMAD LÄBIPAISTVA TAASTUENERGIAGA



Teema: virtuaalmaailmade mõju tervisele ja teadusuuringute kava

14. soovitus

Ühine vastutustundlik tervisliku tuleviku ülesehitamine

Mis?

Soovitame ELil luua ulatusliku teadusprogrammi, et uurida virtuaalmaailmade mõju tervisele.

Kes?

Iga liikmesriik peab moodustama koostöös asjaomase Euroopa asutusega riigi tasandi eksperdikomisjoni. Euroopa institutsioonid ja liikmesriigid peaksid osalema teadusprogrammi rahastamises.

Eri valdkondade (psühholoogia, neuroloogia, kognitiivteadused, sotsioloogia jne) sõltumatud eksperdid peaksid tegema tihedat koostööd ekspertidega, kes selle teemaga Euroopa asutustes juba tegelevad, ja peamiste erasektori sidusrühmadega. See võiks toimuda korrapäraselt kohtuva spetsiaalse Euroopa ühenduse raames.

Kuidas?

Kõnealune teadusprogramm peaks arenema käsikäes virtuaalmaailmadega. Tööstusettevõtjatel, kes arendavad asjaomast tehnoloogiat kuni turuküpsuse saavutamiseni, on kohustus töötada partnerluses teadusprogrammi elluvijatega. Tööstusettevõtjatel võivad olla ka oma teadusprogrammid, mida jälgib ja hindab EL. Nende programmide tulemused peavad olema avalikkusele kättesaadavad ja läbipaistvad.

Põhjendus

Toetame seda soovitusi. Ei ole vaja korrata varem tehtud vigu – tarvis on teadusuuringuid, et mõista virtuaalmaailmade mõju tervisele.

14. soovitus

ÜHINE VASTUTUSTUNDLIK TERVISLIKU TULEVIKU ÜLESEHITAMINE



15. soovitus

Näitajad tervislike, kaasavate, läbipaistvate ja kestlike virtuaalmaailmade jaoks

Mis?

Soovitame kehtestada näitajad, mis võimaldavad mõõta virtuaalmaailmade kasutamise sotsiaalsel ja keskkonnamõju ning mõju vaimsele ja füüsilisele tervisele.

Kes?

Eri valdkondade eksperdid peaksid kasutama näitajate väljatöötamiseks teadusprogrammide tulemusi. Eksperptide komitee peaks koostama nende näitajate põhjal soovitusel kooskõlas kutselist ja eraviisilist kasutamist käsitlevate Euroopa standarditega, et aidata Euroopa institutsioonidel töötada näitajate põhjal välja asjakohased poliitikameetmed.

ELi institutsioonid saaksid kasutada neid näitajaid selleks, et koostada liikmesriikide jaoks direktiivid kutselist ja eraviisilist kasutamist käsitlevate õigusnormide rakendamiseks riigi tasandil. Nende poliitikameetmete väljatöötamisel võib võtta eeskujuks teistes poliitikavaldkondades tehtu (nt tubaka, alkoholi ja ravimitega seotud hoiatused).

Asjaomase valdkonna peamised sidusrühmad (nt ettevõtjad) peavad neist Euroopa standarditest kinni pidama.

Kuidas?

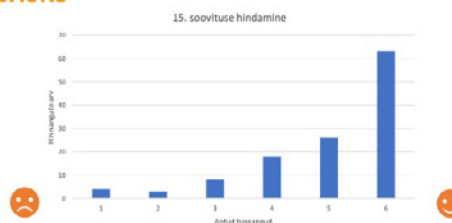
Kõnealuseid näitajaid tuleb aja jooksul edasi arendada, tehes teadusuuringuid ning tagades teabe läbipaistva levitamise ja avatud juurdepääsu teabele. Need näitajad võivad aidata kehtestada sertifitseerimisstandardid, mida ettevõtjad peavad järgima teenuste osutamisel (pöörates erilist tähelepanu tervisele). See on oluline nii neile ettevõtjatele, kes pakuvad metaversumi jaoks seadmeid, kui ka kõikidele teistele ettevõtjatele, veendumaks, et nende töötajad kasutavad virtuaalmaailmu turvaliselt ja professionaalselt.

Põhjus

Seda soovitus tuleks toetada, sest pädevus ja teadlikkus kaitsevad meid ohtude eest, mis võivad kaasneda virtuaalmaailmade laienemisega.

15. soovitus

NÄITAJAD TERVISLIKE, KAASAVATE, LÄBIPAISTVATE JA KESTLIKE VIRTUAALMAAILMADE JAOKS



Teema: teabe jagamine ja teadlikkus

16. soovitus

Suunised virtuaalmaailmade alase hariduse andmiseks ja teadlikkuse suurendamiseks („Sina, mina ja metaversum“)

Mis?

Soovitame koostada suunised selle kohta, kuidas olla digikodanik, st kuidas käituda virtuaalmaailmades.

Kes?

EL peaks moodustama suuniste koostamiseks eksperdikomisjoni, kuhu kuuluvad eri valdkondade, teadusasutuste/ülikoolide, ettevõtete ja liikmesriikide valitsuste eksperdid ja metaversumi kasutajad. Ülesanded jagunevad järgmiselt:

- EL moodustab suuniste koostamiseks eksperdikomisjoni ja algatab sel teemal avaliku arutelu, kaasates sellesse kodanikud;
- liikmesriikide valitsused tagavad, et hariduse andmisel kasutatakse suuniseid, ja teavitavad neist üldiselt;
- teadusasutused/ülikoolid jälgivad arengut ja esitavad soovitusi;
- ettevõtjad järgivad suuniseid, et tagada kasutajatele ohutus;
- metaversumi kasutajad osalevad aktiivselt arutelus ning suuniste ja poliitika väljatöötamises.

Kuidas?

Suunised peaksid sisaldama muu hulgas järgmist teavet:

- mis on metaversum ja kuidas seda kasutada saab;
- kuidas vältida teabe soovimatut jagamist (küpsised jms);
- kuidas vältida väärinformatsiooni;
- kohustus esitada õiget teavet;
- kuidas vältida keskkonna kahjustamist;
- millised on kasutaja õigused ja kuidas on võimalik neid kaitsta;
- võimalikud terviseriskid.

Suuniseid tuleks levitada mitmel viisil, nii formaalhariduse andmisel kui ka teadlikkuse suurendamise kampaaniate kaudu.

Põhjendus

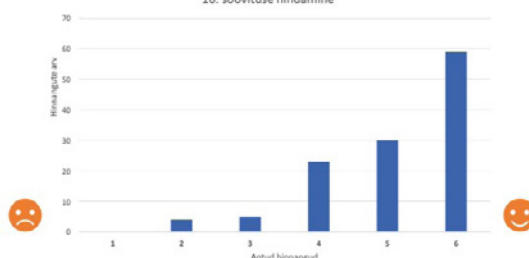
Kodanikud ei esitanud põhjendust.

16. soovitus

SUUNISED VIRTUAALMAAILMADE ALASE HARIDUSE ANDMISEKS JA TEADLIKKUSE SUURENDAMISEKS („SINA, MINA JA METAVERSUM“)



16. soovitus hindamine



17. soovitus

Õigusakt, millega tagatakse isikuandmete kaitse („Õiged andmed õigetes kätes“)

Mis?

Soovitame võtta ettevõtjate jaoks vastu õigusnormid selle kohta, kuidas tagada kodanikele isikuandmete turvalisus ja läbipaistvus.

Kes?

EL peaks välja töötama virtuaalmaailmu ning andmete kaitset ja läbipaistvust hõlmava raamistiku.

- EL peaks välja töötama virtuaalmaailmu käsitleva eriõigusakti (kui see ei ole mõne õigusaktiga juba hõlmatud);
- liikmesriikide valitsused peaksid rakendama direktiivi ja edendama selle järgimist ettevõtjate seas;
- teadusasutused/ülikoolid: õigus-, majandus-, eetika- ja inimõiguste eksperdid peaksid esitama arvamusi ja teavet;
- ettevõtjad peaksid järgima kehtivaid ja uusi raamistikke;
- metaversumi kasutajad peaksid osalema aktiivselt arutelus ning poliitika väljatöötamises.

Kuidas?

Vajame ELi õigusakti selle kohta, milliseid isikuandmeid tohivad ettevõtjad koguda ja kasutada ning kuidas nad peaksid teavitama sellest, mida nad nende andmetega teevad.

Ettevõtjad peaksid andma isikutele nende andmete töötlemise kohta selget ja arusaadavat (kõigile kättesaadavat) lühiteavet. Teavet tuleks anda selle kohta,

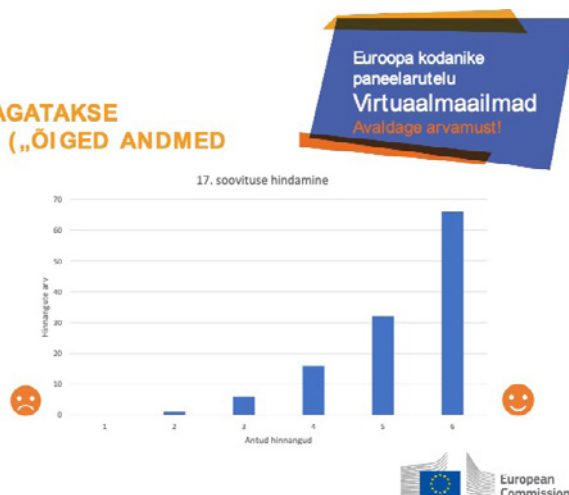
- milliseid andmeid kogutakse,
- kas ja kuidas andmed kustutatakse,
- kui kaua andmeid säilitatakse,
- kuidas ja kus andmeid säilitatakse ning
- et on võimalik valida, milliseid andmeid veebiplatvormi kasutamiseks jagada.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

17. soovitus

ÕIGUSAKT, MILLEGA TAGATAKSE ISIKUANDMETE KAITSE („ÕIGED ANDMED ÕIGETES KÄTES“)



Teema: digiidentiteet virtuaalmaailmades

18. soovitus

Digitaristu arendamine

Mis?

Soovitame tagada võrdse juurdepääsu digitehnoloogiale, rakendades ulatuslikku taristu arendamise kava. Selles kavas tuleks keskenduda taskukohase, rahastatava ja kõigile ligipääsetava taristu arendamisele.

Kes?

Loodame, et tulevikus on kõigil ELi kodanikel juurdepääs eraettevõtjate pakutavale tasuta ja korralikule internetiühendusele. Kui see nii ei ole – näiteks maapiirkondades, kus internetiühenduse pakkumine ei ole eraettevõtjate jaoks kasumlik –, peaks EL tagama internetiühenduse ise.

Kuidas?

EL peab investeerima inseneride haridusse, et oleks olemas vajalik tööjõud kõigi jaoks internetiühenduse sisseadmiseks. See soovitus tuleb täielikult ellu viia 2031. aastaks, kuid vajame ka vahe-eesmärke (nt mis ajaks tagada internetiühendus kõigis suurlinnades, kõigis haridusasutustes jne).

Põhjendus

Euroopa virtuaalmaailma loomiseks tuleb kõigepealt tagada kõigile Euroopa kodanikele võrdne ühendus. Seejärel on vajalik koostada ELi tasandil digitaristu arendamise kava.

Kõige keerulisem on vastutuse jagamine ELi ja liikmesriikide vahel. Kas selle kava rahastamine ja elluviimine peaks olema ELi või liikmesriikide ülesanne?

Peale selle on vajalik kindel ajakava, et soovidest saaks tegelikkus. Seetõttu otsustati määrata tähtajaks aasta 2031.

18. soovitus DIGITARISTU ARENDAMINE



19. soovitus

Digiidentiteeti käsitlev õigusakt, millega määratakse kindlaks, millal on kodanikel lubatud jääda anonüümseks

Mis?

Vaja on ELi tasandi õigusakti selle kohta, millal tuleb digimaailmas avalikustada oma isik ja millal saab jääda anonüümseks. Meelelahutuse, vaba aja veetmise või teadusuuringute puhul peaks olema võimalik säilitada anonüümsus. Ent kui on oluline kindlaks teha isik (nt rahaülekande tegemisel, avalike teenuste kasutamisel, litsentsi eeldavate või vanusepiiranguga toodete ostmisel), peaks olema kohustus end autentida, kasutades digitaalset tuvastamist.

Kes?

EL peab rakendama õigusakti, mis on kooskõlas üleilmsete suundumustega, ja teenuseosutajad peavad sellest õigusaktist kinni pidama.

EL peaks tegema tööd rahvusvahelisel ja diplomaatilisel tasandil, et jagada teadlikkust teiste piirkondlike organisatsioonidega. Liikmesriigid peavad seda arengut jälgima ja teatama võimalikest rikkumistest.

Kuidas?

Seda, kuidas seda olulist soovitusi saaks ellu viia, on keeruline visualiseerida. Seepärast peab EL alustama sel teemal tehtavate teadusuuringute toetamisest. Lisaks tuleb kodanikke harida sellistes küsimustes nagu mida tähendab autonoomsus ja kuidas kasutatakse meie andmeid. Samuti on tähtis, et sellel, kui teenuseosutaja rikub õigusnorme, on tagajärjed (karistus).

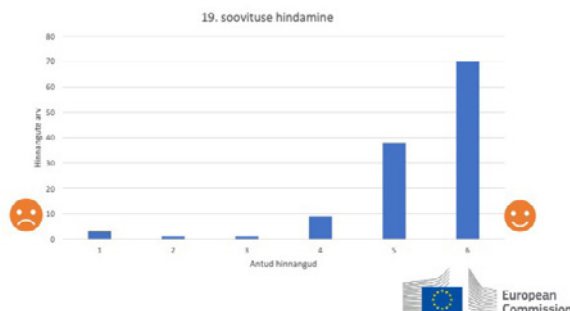
Põhjendus

Anonüümsuse küsimus on väga oluline. Paraku on tegemist väga mitmetahulise küsimusega, mille käsitlemisel tuleb arvestada eri olukordadega. Seepärast on vajalik teatav paindlikkus ja kohandatavus, et säilitada vabadus, kasutajasõbralikkus ja läbipaistvus.

19. soovitus

DIGIIDENTITEETI KÄSITLEV ÕIGUSAKT, MILLEGA MÄÄRATAKSE KINDLAKS, MILLAL ON KODANIKEL LUBATUD JÄÄDA ANONÜÜMSEKS

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!



Teema: ühendatus ja juurdepääs virtuaalmaailmadele

20. soovitus

Juurdepääs kõigile – kedagi ei jäeta kõrvale

Mis?

Soovitame hoolt kanda selle eest, et kõigil ELi kodanikel on tehniliselt ja menetluslikult võimalik metaversumile ligi pääseda ja kasutada selle pakutavaid võimalusi vastavalt oma vajadustele, soovidele ja huvidele.

Kes?

Soovime, et metaversumi kujundamisel tuginetaks avaliku sektori asutuste, erasektori üksuste ja kodanikuühiskonna informeeritud koostööle. EL peaks tagama metaversumis võrdsed võimalused kõigile ELi kodanikele.

Kuidas?

Vajame institutsioonilist ja õigusraamistikku, mis tagab kodanikuõiguste ohutu kasutamise ja kaitse.

Juurdepääsu tagamine on avaliku sektori asutuste, erasektori üksuste ja kogu ühiskonna ühine ülesanne. Kõik kolm peaksid pidevalt üheskoos uurima metaversumi mõju, et kindlustada asjakohased raamistikud.

EL peaks tegema tööd selle tagamiseks, et metaversum areneb kooskõlas kõigi kodanike (sh tõrjutud rühmade, vähemuste jt) vajadustega.

Soovitame anda igale ELi kodanikule juurdepääsu asjakohastele oskustele ja seadmetele, mis võimaldavad metaversumit hõlpsasti kasutada.

Igaühel peaks olema vabadus otsustada, kas osaleda (või mitte) metaversumis kodanikeplatvormidel, ilma et teda ohustaks kõrvalejätmine.

Põhjendus

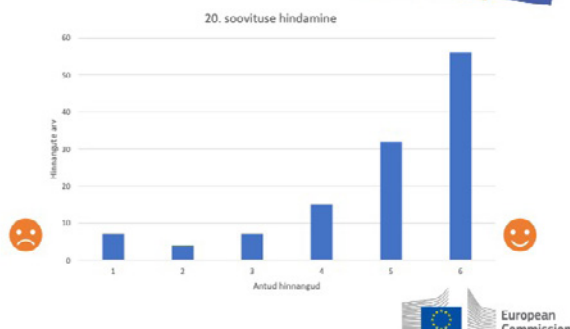
Selle soovitusel keskmes on õiglus ja võrdsus, mis on demokraatliku ühiskonna põhiväärtused.

Soovitusel on arvesse võetud mitut juurdepääsuga seotud aspekti.

20. soovitus

JUURDEPÄÄS KÕIGILE – KEDAGI EI JÄETA KÕRVALE

Keskmine
4,5



21. soovitus

Õigusraamistikud läbipaistvuse tagamiseks ja kõigi inimeste kaitsmiseks metaversumis – haavatavate rühmade prioriteediks seadmine

Mis?

Soovitame kehtestada selged õigusraamistikud, tuginedes käimasolevatele teadusuuringutele metaversumi ohutu ja aruka kasutamise vallas.

Kes?

ELi õiguseksperdid ja tehnikateadlased.

Kuidas?

Need raamistikud peaksid tagama haavatavate rühmade (laste, eakate, valimisõigusest ilma jäetud isikute) kaitse manipuleerimise ja ohtude eest. Raamistike väljatöötamisel tuleks aluseks võtta tööühmade kindlaks tehtud vajadus õigusnormide järele.

Raamistikud peaksid sisaldama sätteid, et uurida metaversumi positiivset ja negatiivset mõju, sealhulgas

- sõltuvuse tekkimise ohtu,
- mõju tervisele,
- mõne rühma/piirkonna kõrvalejätmise/mahajäämise ohtu,
- mõju tööturgudele.

Läbipaistvus ja kaitse peaksid kajastuma ka ELi toetatavates investeeringutes.

Põhjendus

Kodanike kaitsmine on äärmiselt tähtis. Oluline on kaitsta

- iseennast,
- oma identiteeti,
- neid, kes on haavatavad.

Ohutus peab olema meie prioriteet.

Tähtis on, et kaitstud oleksid kõik inimeste õigused. Eriti kui tegemist on haavatavate inimestega.

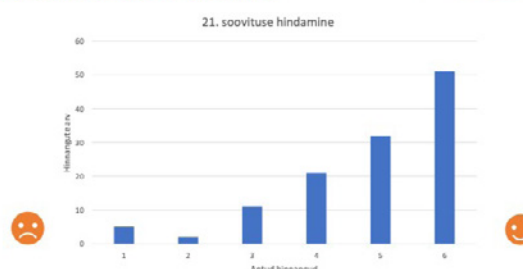
Hästi koostatud õigusnormid minimeerivad kuritegeliku ja kahjuliku tegevuse ohtu metaversumis.

ELi õigusaktist võib saada eeskju/standard, mida järgitakse kogu maailmas.

21. soovitus

ÕIGUSRAAMISTIKUD LÄBIPAISTVUSE TAGAMISEKS
JA KÕIGI INIMESTE KAITSmiseKS METAVERSUMIS –
HAAVATAVATE RÜHMADE PRIORITEEDIKS SEADMINE

Euroopa kodanike
paneelarutelu
Virtuaalmaailmad
Avaldage arvamust!



Teema: rahvusvaheline koostöö ja rahvusvahelised standardid

22. soovitus

ELi märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks

Mis?

Soovitame ELil kasutusele võtta hõlpsasti arusaadavad ja ligipääsetavad märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks, et tagada nende rakenduste turvalisus ja usaldusväärsus.

Kes?

EL koostöös sidusrühmadega, nagu teadlased, eksperdid, ettevõtjad ja kohalikud omavalitsused.

Kuidas?

Kasutajate kaitsmiseks tuleks kogu ELis kasutusele võtta ühtsed märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks. Nende märgiste/sertifikaatide abil tuleks inimesi teavitada rakenduse ohutusest, turvalisusest ja usaldusväärsusest.

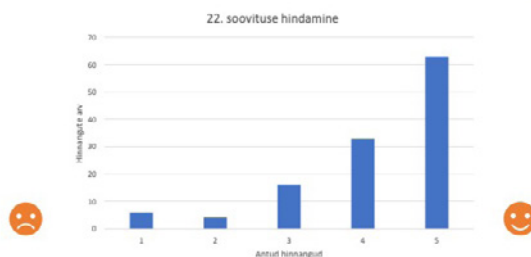
Märgis/sertifikaat peaks olema hõlpsasti arusaadav (nt emotikon, tähed (A-B-C-D)). Tähtis on, et iga kasutajat teavitataks rakenduse märgisest/sertifikaadist enne, kui ta rakendust kasutama hakkab. Märgise/sertifikaadi põhjal peaksid inimesed saama valida, kas rakendust kasutada või mitte. Vajaduse korral tuleks muuta märgise/sertifikaadid valdkonnaspetsiifilisteks.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

22. soovitus

ELI MÄRGISED/SERTIFIKAADID VIRTUAALMAAILMADE RAKENDUSTE JAOKS



23. soovitus

EL kui tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmades

Mis?

Soovitame ELi liikmesriikidel ühendada jõud, et olla üheskoos tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmade kontrollimise, järelevalve ja reguleerimise valdkonnas, et säilitada ELi demokraatlikud väärtused ja levitada neid teistesse riikidesse.

Kes?

Euroopa Komisjon koostöös sidusrühmadega.

Kuidas?

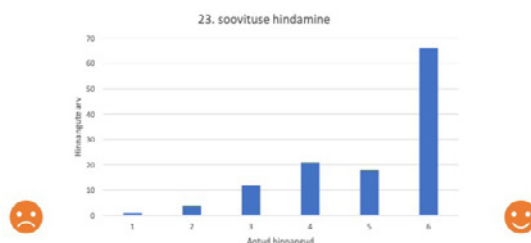
EL peaks olema teerajaja, luues virtuaalmaailmade jaoks raamistiku, mis põhineb meie demokraatlikel väärtustel. Kehtestades raamistiku, mis loob ELis jõukust, on EL eeskujuks teistele piirkondadele ja riikidele. EL peaks looma stiimulid, et toetada ja edendada kestlikkust ja majanduskasvu. Selleks et teistele piirkondadele ja riikidele eeskuju näidata, peaks EL tegutsema ühtselt. Peale selle peaks EL kaotama tõkkes, mis takistavad osalemist virtuaalmaailmades, näiteks looma piisava ja usaldusväärse taristu.

Põhjendus

Kodanikud ei esitanud põhjendust.

23. soovitus

EL KUI TUGEV TEGIJA / TEERAJAJA VIRTUAALMAAILMADES



3. SOOVITUSTE HINDAMINE

Kodanikud hindasid kõiki soovitusi skaalal 1–6, kus 1 tähendas „ei ole nõus / ei toeta“ ja 6 tähendas „igati nõus / toetan igati“.

Nr	SOOVITUS	Keskmine
1	Tööturud Euroopa virtuaalmaailmades	5,0
2	Virtuaalmaailmades töötamise alane ühtlustatud koolitus	5,0
3	Asjakohaste ELi virtuaalmaailmade suuniste korrapärane läbivaatamine	4,8
4	Rahaline toetus virtuaalmaailmade arendamiseks	4,8
5	Osalusfoorumid ühise arendustegevuse ning ühiste õigusnormide ja standardite jaoks	4,8
6	Ettevõtjate ja kasutajate sertifitseerimine virtuaalmaailmade jaoks	4,8
7	Kasutajasõbralik mehhanism metaversumis konkreetseks andmekasutuseks loa andmiseks	5,0
8	Politseiasutus virtuaalmaailmades korra ja kaitse tagamiseks	4,8
9	Tehisintellekt kui politsei abimees virtuaalmaailmades	4,1
10	Virtuaalmaailmade ja digivahendite alane õpetajakoolitus	5,5
11	Tasuta juurdepääs digivahendeid ja virtuaalmaailmu käsitlevale teabele kõigile ELi kodanikele	5,3
12	Ringluspõhised virtuaalmaailmad: kodanike ja tööstusettevõtjate õigused ja vastutus	4,8
13	Rohelised virtuaalmaailmad läbipaistva taastuenergiaga	4,8
14	Ühine vastutustundlik tervisliku tuleviku ülesehitamine	5,3
15	Näitajad tervislike, kaasavate, läbipaistvate ja kestlike virtuaalmaailmade jaoks	5,0
16	Suunised virtuaalmaailmade alase hariduse andmiseks ja teadlikkuse suurendamiseks („Sina, mina ja metaversum“)	5,1
17	Õigusakt, millega tagatakse isikuandmete kaitse („Õiged andmed õigetes kätes“)	5,3
18	Digitalistu arendamine	5,3
19	Digiidentiteeti käsitlev õigusakt, millega määratakse kindlaks, millal on kodanikel lubatud jääda anonüümseks	5,4
20	Juurdepääs kõigile – kedagi ei jäeta kõrvale	4,9
21	Õigusraamistikud läbipaistvuse tagamiseks ja kõigi inimeste kaitsmiseks metaversumis – haavatavate rühmade prioriteediks seadmine	4,9
22	ELi märgised/sertifikaadid virtuaalmaailmade rakenduste jaoks	5,2
23	EL kui tugev tegija / teerajaja virtuaalmaailmades	5,0

VÕTKE ELiga ÜHENDUST

Isiklikult

Kõikjal Euroopa Liidus on sadu Europe Directi keskusi. Teile lähima keskuse aadressi leiate veebist (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_et).

Telefoni teel või kirjutades

Europe Direct on teenistus, mis vastab Teie küsimustele Euroopa Liidu kohta. Teenistusega saate ühendust võtta:

- helistades tasuta numbril 00 800 6 7 8 9 10 11 (mõni operaator võib nende kõnede eest tasu võtta),
- helistades järgmisel tavanumbril: +32 22999696 või
- järgmise vormi kaudu: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_et.

ELi KÄSITLEVA TEABE LEIDMINE

Veebis

Euroopa Liitu käsitlev teave on kõigis ELi ametlikes keeltes kättesaadav Europa veebisaidil (european-union.europa.eu).

ELi väljaanded

Tasuta ja tasulisi ELi väljaandeid saab vaadata või tellida aadressil op.europa.eu/et/publications. Suuremas koguses tasuta väljaannete saamiseks võtke ühendust teenistusega Europe Direct või oma kohaliku dokumendikeskusega (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_et).

ELi õigus ja seonduvad dokumendid

ELi käsitleva õigusteabe, sealhulgas alates 1951. aastast kõigi ELi õigusaktide konsulteerimiseks kõigis ametlikes keeleversioonides vt EUR-Lex'i (eur-lex.europa.eu).

ELi avatud andmed

Portaal data.europa.eu võimaldab juurdepääsu ELi institutsioonide, organite ja asutuste avatud andmete kogumitele. Neid võib tasuta alla laadida ning kasutada ärilisel ja mitteärilisel eesmärgil. Portaal pakub juurdepääsu ka suurele hulgale Euroopa riikide andmekogumitele.



Euroopa Liidu
Väljaannete Talitus

Print
PDF

ISBN 978-92-68-06576-1
ISBN 978-92-68-06577-8

doi:10.2775/854140
doi:10.2775/148703

NA-09-23-365-ET-C
NA-09-23-365-ET-N