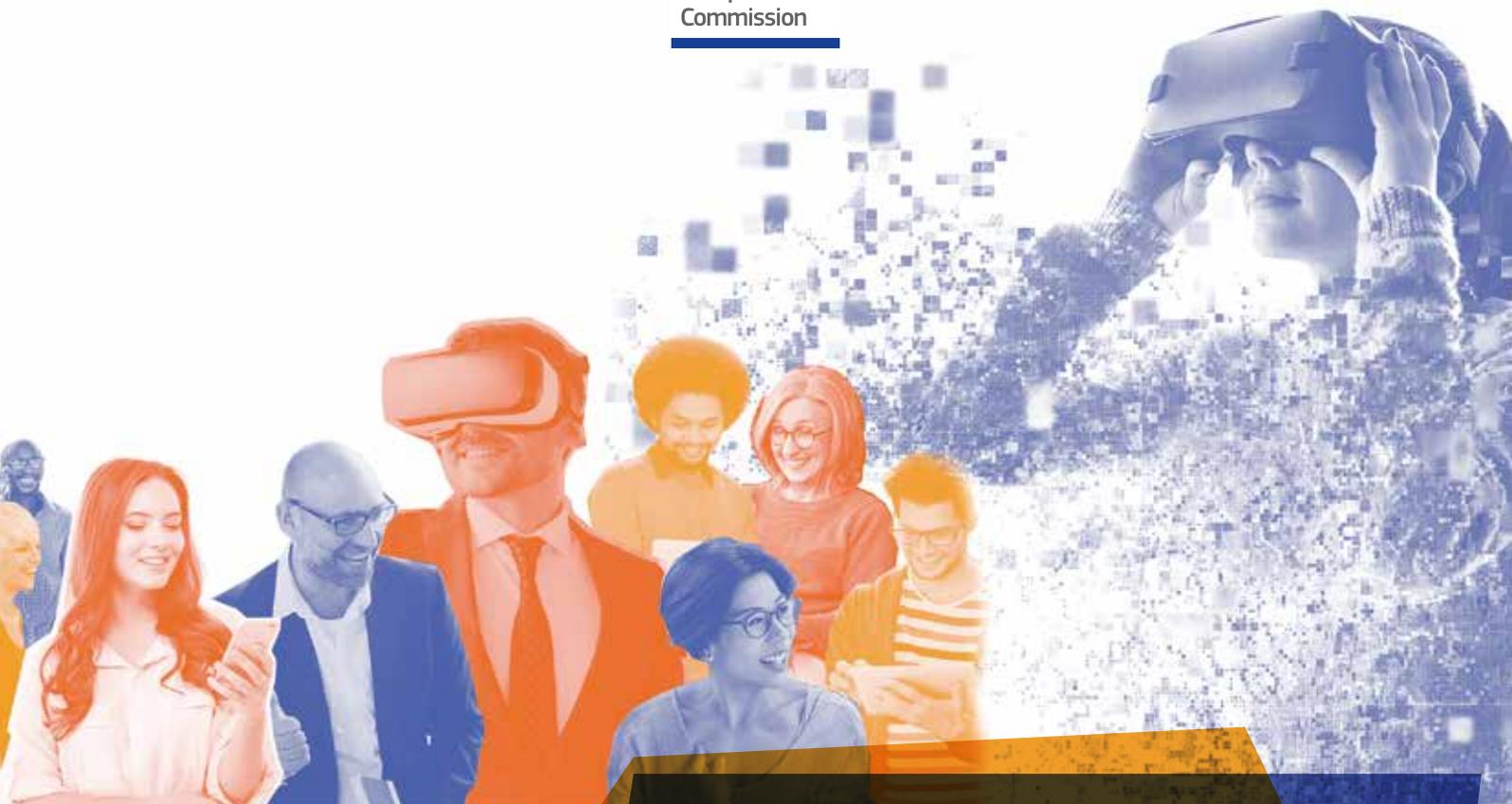




European  
Commission



# Panel de citoyens européens sur les mondes virtuels

Dossier d'information

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

# À propos de ce dossier

*Bienvenue au panel des citoyens européens sur les mondes virtuels !*

*Tout d'abord, nous tenons à vous remercier d'avoir accepté de participer à ce processus. Avec 149 autres citoyens venus de toute l'Union européenne, vous êtes sur le point de vous lancer dans une véritable aventure, un processus de délibération citoyenne axé sur les mondes virtuels.*

*Pour vous aider à mieux comprendre ce processus, nous avons structuré ce dossier d'information autour de cinq sections :*

- 1. INTRODUCTION À LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE PANELS DE CITOYENS EUROPÉENS** **4**  
Les panels de citoyens sont une innovation démocratique qui place les citoyens au centre de l'élaboration des politiques publiques. Dans cette section, nous vous donnons un bref aperçu du fonctionnement de ces processus.
- 2. LE MANDAT : SUR QUOI VAIS-JE TRAVAILLER ?** **6**  
La Commission européenne vous a réunis pour accomplir une tâche précise : voici le mandat que vous êtes invité à remplir.
- 3. SUJET : QUE FAUT-IL SAVOIR SUR LES MONDES VIRTUELS ?** **8**  
Vous n'avez pas besoin d'être ou de devenir un expert pour contribuer de manière significative au panel de citoyens, mais il est important que vous connaissiez quelques informations de base sur le sujet. Dans cette section, vous découvrirez les principaux défis et opportunités qui accompagnent le développement des mondes virtuels.
- 4. INFORMATIONS PRATIQUES** **14**  
Nous espérons rendre votre voyage et votre participation aussi aisés que possible. Cette section traite du transport, de l'hébergement, des indemnités journalières et d'autres questions pratiques dont vous devez tenir compte.
- 5. QUI ORGANISE CES PANELS ?** **16**  
Il est important que vous sachiez quelles institutions et organisations sont responsables de ces panels.



# 1. Introduction à la **nouvelle** **génération** de panels de citoyens européens

## Que sont les panels de citoyens européens ?

Dans les panels de citoyens de la Commission européenne, des citoyens choisis au hasard dans les 27 États membres de l'UE se réunissent pour discuter des principales propositions à venir au niveau européen. Sur la base de ces interactions transnationales, les citoyens formulent des recommandations que la Commission européenne prendra en considération pour définir ses objectifs politiques et ses politiques concrètes.

En 2021-22, l'Union européenne a convoqué 4 panels lors de la Conférence sur l'avenir de l'Europe. 800 citoyens sélectionnés au hasard se sont réunis au sein de quatre panels, chacun se réunissant lors de trois sessions. Les participants ont partagé – dans leur langue – leurs perspectives

et leurs idées sur les thèmes de l'économie, de la justice sociale, de l'emploi, de l'éducation, de la culture, de la jeunesse, des sports, de la transformation numérique, de la démocratie européenne, des valeurs, de la sécurité, de l'État de droit, du changement climatique, de la santé, de la migration et du rôle de l'UE dans le monde. À l'issue des panels, les citoyens ont formulé 178 recommandations, qui ont ensuite donné lieu à 49 propositions et plus de 300 mesures associées.

## Une nouvelle génération de panels de citoyens

Les panels européens de la Conférence ont constitué un exercice démocratique novateur au niveau européen, qui a placé les citoyens au centre de la construction de l'avenir de l'Union européenne.





Les citoyens qui ont participé à la Conférence ont appelé à des opportunités similaires et plus fréquentes de participer à l'élaboration des politiques européennes à l'avenir. En réponse, la présidente de la Commission européenne, Ursula von der Leyen, a annoncé une « nouvelle génération » de panels de citoyens pour consulter des citoyens choisis au hasard sur certaines propositions clés au niveau européen. Les panels de citoyens qui ont été au cœur de la Conférence (sur l'avenir de l'Europe) sont maintenant une caractéristique régulière de notre vie démocratique, comme elle l'a déclaré dans son discours sur l'état de l'Union en septembre 2022.

La nouvelle génération de panels de citoyens vise à s'appuyer sur les expériences précédentes. Trois nouveaux panels ont été annoncés, qui se réuniront pour trois sessions chacun. Cette fois, les panels de citoyens aborderont des sujets politiques plus concrets, en se concentrant sur le gaspillage alimentaire, les mondes virtuels et la mobilité d'apprentissage. Les participants pourront communiquer entre eux dans leur propre langue, à l'aide d'interprètes.

### Comment fonctionnent les panels de citoyens ?

Chaque panel est composé de 150 citoyens sélectionnés au hasard dans tous les États membres de l'UE, dont un tiers a moins de 26 ans, afin de représenter les futures générations de l'Europe.

Le panel de citoyens combine travail collaboratif en petits groupes (d'environ 12 personnes) et

travail en plénière (les 150 participants réunis). Pour mener à bien ce travail, les panélistes seront assistés par une équipe de facilitation. Cette équipe est composée d'experts qui savent rendre le travail de groupe plus dynamique, afin de tirer le meilleur parti de chaque individu et du groupe dans son ensemble. Ils fourniront également aux citoyens une série d'outils pour le travail collaboratif et la prise de décision collective.

En tant qu'intervenant, il est important que vous compreniez que ce processus n'a pas pour but de vous transformer en expert sur le sujet. Vous acquerez des connaissances de base sur le sujet et, sur la base de vos propres valeurs et expériences de vie, vous serez en mesure de formuler des recommandations.

### Panel des citoyens sur les mondes virtuels

Comme vous le savez déjà, vous êtes panéliste du panel 2 sur les mondes virtuels. D'autres citoyens ont été sélectionnés pour les panels 1 et 3, qui traitent d'autres sujets.

Dans ce panel, vous vous réunirez au cours de trois sessions. Deux sessions auront lieu en présentiel (à Bruxelles), et une session sera menée virtuellement (en ligne) :

- **Session 1:**  
*24-26 février (sur place à Bruxelles)*
- **Session 2:**  
*10-12 mars (en ligne)*
- **Session 3:**  
*21-23 avril (sur place à Bruxelles)*

# 2. Le mandat :

## Sur quoi vais-je travailler ?

*Nous nous habituons de plus en plus à interagir avec les environnements numériques. Jusqu'à présent, cette interaction a lieu à travers un écran. Mais un nouveau développement, communément appelé « métavers », va bientôt offrir un nouveau type d'expérience en ligne à travers la réalité « virtuelle », « mixte » ou « augmentée » dans de nouveaux « mondes virtuels ».*

Beaucoup de gens pensent que les mondes virtuels, également appelés métavers, pourraient être un changement comparable à Internet et transformeront la façon dont nous travaillons et interagissons les uns avec les autres à l'avenir. Au cours des deux dernières années - et en particulier depuis la pandémie de COVID-19 - de nombreux acteurs publics et privés ont investi massivement dans ces « réalités étendues et augmentées », accélérant les changements dans nos lieux de travail et nos habitudes.

Malgré cette attention accrue, une telle transformation ne se produira pas soudainement. Les mondes virtuels prendront de nombreuses années pour deve-

nir un environnement numérique réaliste et de haute qualité, et il n'y a pas encore d'image claire de ce que les métavers pourraient et devraient devenir. L'UE et ses États membres se sont engagés à exploiter le potentiel de cette transformation, à comprendre ses opportunités, mais aussi les risques et les défis qu'elle pose, tout en préservant les droits des citoyens européens. C'est pourquoi la Commission européenne a décidé de convoquer un panel de citoyens avec l'objectif clair d'inviter ses participants à répondre à la question suivante :

**Quelle vision, quels principes et quelles actions devraient guider le développement de mondes virtuels souhaitables et équitables ?**

**Dans la première session**, vous construirez une vision partagée de ce que les mondes virtuels souhaitables et équitables devraient être. Avec le soutien d'intervenants externes, vous approfondirez votre compréhension du sujet, du contexte de la discussion, ainsi que des défis auxquels nous sommes actuellement confrontés. Surtout, vous aurez l'occasion de faire l'expérience de la réalité virtuelle directement par vous-même et d'explorer ses différentes utilisations, passées, présentes et futures, dans notre vie quotidienne.

**Dans la deuxième session**, vous vous baserez sur la vision partagée de la session 1 pour identifier, discuter et hiérarchiser les valeurs et les principes qui devraient guider le développement des métavers et commencer à explorer des domaines d'action pour faire de cette vision une réalité. Il sera crucial ici d'accorder une attention particulière à certains compromis entre les principes, les secteurs et/ou les groupes cibles et de garder à l'esprit les différents usages de la réalité vir-





tuelle dans notre vie quotidienne. Nous inviterons de nombreux acteurs du domaine, dont la contribution sera importante pour vous donner un large éventail de perspectives et d'informations sur le sujet. Cette session se déroulera « en ligne » sur une plateforme de réalité virtuelle : l'objectif est de commencer à formuler des premières idées de recommandations sur les métavers, tout en en faisant l'expérience.

**Dans la troisième et dernière session,** vous transformerez les idées en recommandations concrètes et développerez un catalogue d'actions privilégiées pour le développement de mondes virtuels souhaitables, en mettant l'accent sur les principes directeurs et les cas d'utilisation.

Au cours de ce panel, vous découvrirez la réalité virtuelle et ses différentes utilisations dans la vie quotidienne, et recevrez suffisamment d'informations pour discuter de l'impact, des avantages et des compromis possibles des mondes métavers et virtuels sur notre vie quotidienne – pour le travail, la santé, l'éducation, les loisirs, le shopping, le divertissement, la politique, etc. – ainsi que du rôle des principaux acteurs publics et privés, à l'intérieur et à l'extérieur de l'UE, dans cette transformation.

Le résultat attendu de ce panel est un ensemble de principes directeurs et d'actions pour le développement des mondes virtuels dans l'UE, basé sur vos expériences, vos perceptions et vos souhaits pour l'avenir. Il prendra la forme de recommandations adressées à la Commission européenne pour alimenter une initiative sur le sujet.

# 3. Le sujet : Que faut-il savoir sur les mondes virtuels ?

*Maintenant que vous en savez un peu plus sur le processus, concentrons-nous sur le sujet en lui-même. Nous avons préparé cette brève section pour vous aider à entrer dans ce sujet fascinant et vaste. Bien sûr, nous ne pouvons pas couvrir tous les aspects en quelques pages, et vous recevrez des informations plus détaillées tout au long du panel.*

**Que sont les métavers ?**  
**Qu'est-ce que la réalité augmentée ?**  
**Qu'est-ce que la réalité étendue ?**

La première personne à introduire le terme "métavers" est l'auteur de science-fiction Neil Stephenson, dans son roman Snowcrash de 1992. Trente ans plus tard, nous entendons de plus en plus les mots « métavers » et « mondes virtuels » à mesure qu'ils commencent à se développer. Cependant, il n'y a pas de définition unique et convenue de ce qu'ils constituent ! C'est pourquoi il est si intéressant de vous faire participer au panel, car nous avons besoin de votre aide pour piloter le développement des métavers afin de nous assurer qu'ils sont équitables, sûrs et conviviaux pour les Européens.

Actuellement, les mondes virtuels sont principalement utilisés dans des industries telles que l'automobile et l'aérospatiale, ainsi que dans les jeux et les divertissements en ligne, où les sens de la vision et de l'ouïe sont sollicités dans un environnement numérique de plus en plus réaliste et sophistiqué. À l'avenir, la qualité immersive des mondes virtuels sera améliorée en impliquant d'autres sens comme le goût, l'odorat et le toucher. En outre, l'utilisation de cette technologie sera étendue à d'autres domaines de la société tels que l'éducation, la santé, l'apprentissage, le travail, la culture, etc.

Par rapport aux mondes virtuels, le mot « métavers » prend généralement une portée plus large. Tout d'abord, il examine comment les mondes virtuels peuvent être connectés les uns aux autres et devenir un réseau de mondes virtuels. Autrement dit, comment ils pourraient se comporter comme Internet, un réseau auquel votre ordinateur se connecte à d'autres ordinateurs. Les métavers prennent également en compte les situations dans lesquelles une couche numérique est ajoutée à notre réalité physique. Vous connaissez peut-être le jeu de réalité augmentée à succès « Pokemon Go », qui vous permet de voir des personnages animés marcher dans la rue via votre téléphone mobile.

**Qu'y a-t-il de si spécial dans les métavers ?**

Les métavers ou mondes virtuels se distinguent des environnements numériques existants de trois façons importantes :

**1. Ils ont tendance à être plus immersifs**

La réalité virtuelle (RV) mélange le monde physique avec les mondes virtuels, et plonge complètement les utilisateurs dans un monde différent qui peut déclencher une forte illusion physique que vous êtes dans un « vrai » espace avec les autres : vous n'« allez » pas dans les mondes virtuels, vous « entrez » dedans. Dans les futurs



LE CONTINUUM RÉALITÉ-VIRTUALITÉ



mondes virtuels, il sera possible de sentir le parfum d'une parfumerie, par exemple, ou de sentir le toucher d'un objet : c'est cela, l'immersion - utiliser ses sens pour améliorer l'expérience. De cette façon, il sera possible, par exemple, d'assister à des événements, de faire des achats et de travailler dans différents mondes virtuels. Ces activités seront plus instinctives et plus proches de nos expériences physiques : la recherche a montré que la réalité augmentée, mixte et virtuelle ont un fort impact sur notre cerveau, nos émotions et même nos niveaux d'hormones.

## 2. Ils sont souvent plus interactifs

L'ajout d'éléments numériques dans le monde physique crée un nouvel ensemble d'interactions possibles pour les gens. Non seulement à des fins de divertissement, mais aussi pour travailler ensemble, développer la créativité artistique, téléporter votre avatar quelque part, mener des simulations d'interventions médicales, de préservation culturelle, de protection de l'environnement ou de prévention des catastrophes, et bien plus encore.

## 3. Nombre d'entre eux sont persistants

Ils ne peuvent pas être arrêtés ou mis sur pause, même si vous n'interagissez pas avec eux. Ils ne s'arrêtent pas en votre absence. Cela rend le métavers très différent d'une expérience numérique qui commence et se termine avec votre interaction, comme les appels Zoom, les jeux informatiques ou les représentations théâtrales par exemple.

En un mot, ces expériences sont comme **être DANS Internet** - pas seulement SUR Internet.

## Qui dirige ce développement ?

**L'industrie du jeu** a été un précurseur et la réalité virtuelle est déjà largement utilisée dans ce domaine. Alors que le marché mondial du métavers devrait passer d'environ 36 milliards d'euros en 2021 à près de 900 milliards d'euros d'ici 2030, les géants mondiaux de la technologie et l'industrie des télécommunications ont un intérêt économique et stratégique direct dans les mondes virtuels, mais de nombreuses autres industries sont susceptibles d'utiliser le virtuel pour leur travail, y compris les secteurs de la culture, de l'éducation et de la santé.

**Les entreprises** - particulièrement en Amérique du Nord et en Asie de l'Est et du Sud-Est - sont à la pointe du développement des mondes virtuels et visent à profiter des avantages dont bénéficieront les précurseurs. L'UE doit orienter le développement des mondes virtuels pour s'assurer qu'ils sont équitables, sûrs et conviviaux pour les Européens. L'Europe est déjà un concurrent solide dans la recherche et l'innovation de ce que l'on appelle les « middleware » et les « logiciels » avec de nombreuses petites et moyennes entreprises (PME) de haute technologie, ainsi que de grandes entreprises de technologie. L'Europe dispose également d'un avantage concurrentiel sur le contenu avec une grande diversité culturelle et linguistique, aux côtés d'une richesse d'artistes et de créateurs qualifiés qui sont essentiels pour construire des mondes et des environnements attrayants et réalistes, tout en équilibrant la relation entre l'intérêt des entreprises et les droits des citoyens.

## Quels sont les impacts potentiels des mondes virtuels sur la société européenne ?

De nombreux experts pensent que les mondes virtuels seront « le prochain Internet » : nous ne devons pas sous-estimer la façon dont ils pourraient transformer nos façons de travailler, d'apprendre, de profiter de la culture, d'accéder aux services publics et, plus largement, comment nous interagissons les uns avec les autres. En tant que tels, les mondes virtuels auront un impact sur la société européenne dans son ensemble : cela comporte des opportunités mais aussi un certain nombre de risques.

### Quels sont les bénéfices attendus ?

Combien de fois avez-vous acheté des vêtements en ligne et les avez-vous renvoyés frustrés ? Imaginez qu'avant de commander, vous puissiez essayer la tenue virtuellement et voir comment elle s'adapte exactement à la forme de votre corps ? Si vous n'aimez pas la coupe du pantalon, vous pouvez en essayer un autre et ne le commander qu'à ce moment-là. C'est un exemple des nombreuses opportunités que la réalité virtuelle peut offrir. Un autre exemple est celui des nouveaux moyens qui permettraient aux gens de travailler à la fois dans des mondes virtuels et dans des lieux physiques, quel que soit l'endroit d'où ils travaillent. L'éventail complet des possibilités que les métavers pourraient offrir à nos industries, à nos systèmes de santé, à nos systèmes d'éducation ou aux gouvernements pour qu'ils interagissent avec leurs citoyens ne cessera de se développer au fil du temps. Des études ont montré que le seul secteur de la réalité étendue pourrait créer jusqu'à 800 000 nouveaux emplois en Europe d'ici 2025. Il y a aussi un potentiel considérable de gain de temps, ce qui n'est pas négligeable pour un meilleur équilibre travail-vie personnelle. Les mondes virtuels pourraient avoir le potentiel d'être plus inclusif. Voici quelques exemples tirés d'une étude récente<sup>1</sup>:

**SOINS DE SANTÉ** - Les mondes virtuels permettront des diagnostics plus rapides et plus précis ainsi que des traitements thérapeutiques. Aux Pays-Bas, par exemple, plusieurs applications de RV ont été utilisées dans le secteur de la santé mentale pour fournir une thérapie cognitivo-comportementale, les assureurs médicaux couvrant au moins une partie des coûts. Avant les interventions chirurgicales complexes, la RV peut aider les chirurgiens à se préparer à la procédure nécessaire, leur permettant d'étudier les modèles tridimensionnels des organes.

**ÉDUCATION** - Ces technologies peuvent être utilisées pour accroître l'efficacité de la formation à moindre coût et produire de meilleurs résultats dans des domaines tels que la formation aux compétences non techniques. Par exemple, la RV est utilisée comme outil de formation dans les salles de classe et permet aux élèves de faire des excursions virtuelles. L'apprentissage des langues étrangères est un autre domaine qui gagne rapidement du terrain dans le monde virtuel. L'utilisation de métavers immersifs lors de l'étude a démontré une amélioration de la rétention de la mémoire<sup>2</sup>. Si vous pouviez visualiser une tâche complexe sans avoir peur de faire des erreurs, ou même vous immerger dans un monde virtuel pour vous aider à vous concentrer lorsque vous étudiez pour un examen, seriez-vous intéressé ?

**ART ET DESIGN** - Les utilisateurs peuvent plonger dans un monde virtuel de musées, de galeries et d'archives où ils ressentent le sentiment d'être dans un véritable musée, en regardant l'exposition d'une manière réaliste. Les architectes utilisent également des mondes virtuels pour se promener à l'intérieur de bâtiments 3D virtuels, obtenant une impression réaliste de leur structure et de leur plan d'étage, de leurs meubles, de leurs décorations et même de la façon dont les ombres changent en fonction de l'heure de la journée.

**LOGISTIQUE, INGÉNIERIE ET FABRICATION** - Les entreprises pourront former du personnel dans le monde entier et simultanément à l'utilisation pratique des outils sans risque de blessure. Par exemple, la RV est un moyen peu coûteux et sûr de préparer les travailleurs des plateformes de forage et les pilotes d'avions de combat à leur travail coûteux et à haut risque. Les entreprises pourront tester des prototypes de lignes de production ou de structures architecturales complexes en utilisant un jumeau numérique du processus pour détecter les erreurs potentielles avant d'activer de nouvelles fonctionnalités, réduisant ainsi le temps et les coûts.

**INCLUSION SOCIALE** - Dans les mondes virtuels, nous sommes libres de créer, de vivre et de rencontrer les autres à travers un alter ego numérique – un avatar. Un avatar nous représente dans les mondes numériques : il peut être d'un sexe différents, avec ou sans handicap, humain ou non. Les mondes virtuels sont donc dits plus inclusifs que l'environnement physique ou numérique 2D. Non seulement ils peuvent offrir aux gens la possibilité de redéfinir leur identité sans charges sociales et physiques, mais ils peuvent aussi être un outil puissant pour permettre aux gens de faire l'expérience de ce que peut être la vie dans la position des autres : par exemple, afin de permettre aux gens de faire l'expérience de la vie des réfugiés syriens, les Nations Unies ont lancé le documentaire en réalité virtuelle *Clouds over Sidra*.



<sup>1</sup> : Extended Reality: Opportunities, Success Stories and Challenges (Health, Education), qui sont aussi valables pour les mondes virtuels

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



**LE SPORT ET LA RÉÉDUCATION** sont d'autres domaines importants dans les mondes virtuels. Pendant le confinement du COVID-19, de nombreuses personnes ont rejoint des cours de gym virtuelle, comme des groupes de cyclisme où elles pouvaient participer à des séances d'entraînement ou à des compétitions en ligne, tout en discutant avec leurs amis. La rééducation est depuis longtemps un sujet de recherche dans les mondes virtuels. Le fait d'être en compagnie d'autres personnes dans un monde virtuel pendant que vous faites de l'exercice est beaucoup plus motivant que de faire de l'exercice seul. Les mondes virtuels permettent également de suivre vos progrès.

### Quels sont les risques potentiels ?

Compte tenu de tous ces cas d'usage, ainsi que de la nature immersive et intime de la réalité virtuelle, les mondes virtuels et les métavers soulèvent des risques importants pour la démocratie avec des deep-fakes sophistiqués dans la politique et les écho-chambres, de nouveaux risques physiques et mentaux importants, ainsi que le risque de renforcer les défis éthiques et **socio-économiques** qui existent déjà dans la sphère numérique 2D, notamment la fracture numérique et l'isolement des moins technophiles et des moins riches d'entre nous<sup>3</sup>.

Les mondes virtuels peuvent également constituer un nouvel espace pour les activités illégales ou une zone grise sur les **questions juridiques et éthiques**<sup>4</sup>, ce qui comporte des risques importants pour nos droits fondamentaux, tels que la manipulation ou les agressions sexuelles, les abus envers les enfants et autres personnes vulnérables, les défis mortels, le harcèlement et la cyberintimidation, la diffamation et la désinformation, la manipulation des élections, la promotion des habitudes de trouble de l'alimentation, l'utilisation de plateformes pour espionner les journalistes, les préjugés contre une apparence ou un sexe spécifique, contre les minorités, et la cybercriminalité, y compris la fraude<sup>5</sup>. Ces menaces existent déjà dans la sphère numérique 2D, mais peuvent devenir encore plus prononcées dans les métavers.

Alors que les géants de la technologie investissent massivement dans cette nouvelle technologie, nous devons également être conscients des risques **d'abus de pouvoir** par un petit nombre d'acteurs majeurs, qui pourraient devenir les futurs gardiens des mondes virtuels, excluant les PME de ce marché émergent. Cela pose également des risques pour la protection de nos données personnelles, la liberté et l'ouverture des mondes virtuels, mais aussi pour l'ouverture des espaces virtuels à la publicité ciblée qui touche les désirs, les préférences et les choix d'une personne à un niveau subconscient.

En outre, de nouveaux risques peuvent apparaître en raison de la nature immersive des métavers : qu'en est-il des **conséquences physiques et psychologiques** des relations virtuelles au travail, à l'école et en dehors ? Peut-on en devenir dépendant ou perdre le

contact avec la réalité ? D'autres recherches sont encore nécessaires pour évaluer les conséquences à long terme de l'utilisation de la RV sur notre esprit et notre corps. Un **projet de recherche financé par l'UE** a montré que passer trop de temps dans des mondes virtuels peut modifier notre perception du temps, l'accélérer, mais aussi provoquer une augmentation du rythme cardiaque<sup>6</sup>. Dans le même temps, la réalité virtuelle conduirait à un niveau d'engagement émotionnel plus élevé, en particulier par rapport à la réalité numérique « 2D ».

### Qu'est-ce qui est déjà en place en termes de politique ?

#### La décennie numérique

L'Union européenne a déjà pris un certain nombre de mesures dans le domaine de la protection des données et des droits fondamentaux, des services numériques et de la politique industrielle, pour accompagner le développement des nouvelles technologies dans l'UE. En particulier, la Commission européenne a fixé des objectifs pour renforcer la résistance de l'Europe, ainsi que pour autonomiser les entreprises et les citoyens dans un avenir numérique centré sur l'humain, durable et plus prospère. Cette initiative, intitulée « **Décennie numérique 2030** », fixe des objectifs concrets en matière de compétences numériques, de transformation numérique des entreprises, d'infrastructures numériques et de numérisation des services publics dans les 27 États membres. Si vous souhaitez en savoir plus, voici quelques législations européennes importantes qui sont également pertinentes pour votre travail :

1. Le **Règlement général sur la protection des données** (RGPD), qui protège le droit des individus de décider de ce qui se passe avec leurs propres données en ligne.
2. La **législation sur les services numériques (DSA) et la législation sur les marchés numériques (DMA)** visent à créer un espace numérique plus sûr où les droits fondamentaux des utilisateurs sont protégés (DSA) et à établir des conditions de concurrence équitables pour les entreprises européennes (DMA). La DSA est l'une des mesures les plus récentes prises par la Commission européenne : d'ici le 17 février 2023, les grandes plateformes sociales devront déclarer à la Commission européenne le nombre d'utilisateurs actifs qu'elles ont dans l'UE, et d'ici septembre 2023, évaluer les risques que leur services peuvent poser à la société ou faire face à des sanctions.
3. La prochaine **loi sur l'intelligence artificielle (IA)** visera à garantir que les systèmes d'IA mis sur les marchés de l'UE sont sûrs et respectent les lois existantes sur les droits fondamentaux et les valeurs de l'UE.

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

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

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

<sup>6</sup> : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



## Le cadre des droits et principes numériques de l'UE

« La signature de la Déclaration européenne sur les droits et principes numériques reflète notre objectif commun d'une transformation numérique qui donne la priorité aux personnes. Les droits mis en avant dans notre déclaration sont garantis pour tous dans l'UE, en ligne comme hors ligne. Et les principes numériques inscrits dans la Déclaration nous guideront dans notre travail sur toutes les nouvelles initiatives. »

**Ursula von der Leyen,**  
présidente de la Commission européenne

Depuis décembre 2022, l'UE est dotée de la **Déclaration européenne sur les droits et principes numériques**<sup>7</sup>. Cette déclaration présente l'engagement de l'UE en faveur d'une transformation numérique sûre, sécurisée et durable et devrait vous aider à orienter vos travaux au cours du panel. Les droits et principes numériques énoncés dans la déclaration complètent les droits et principes existants de l'UE, tels que ceux ancrés dans les traités de l'UE, la Charte des droits fondamentaux de l'UE et la législation sur la protection des données et de la vie privée (RGPD). Ils fournissent un cadre de référence aux Européens sur leurs droits numériques, ainsi que des orientations aux États membres de l'UE et aux entreprises pour atteindre les objectifs de la **Décennie numérique 2030**. Ils visent à aider chacun dans l'UE à tirer le meilleur parti de la transformation numérique et à promouvoir une vision durable et centrée sur l'humain pour la transformation numérique. Les droits et principes sont les suivants :

1. **Placer les personnes et leurs droits au centre de la transformation numérique**
2. **Soutenir la solidarité et l'inclusion**
3. **Garantir la liberté de choix en ligne**
4. **Favoriser la participation à l'espace public numérique**
5. **Accroître la sûreté, la sécurité et l'autonomisation des individus**
6. **Promouvoir la durabilité de l'avenir numérique**

## Que pouvons-nous faire ?

### Quels outils et actions sont sur la table ?

« Notre façon européenne de promouvoir les mondes virtuels est triple : les personnes, les technologies et les infrastructures »

**Thierry Breton,**  
commissaire européen au marché intérieur<sup>8</sup>

Comme mentionné dans la lettre d'intention sur l'état de l'Union de la présidente Von der Leyen, les mondes virtuels, également appelés métavers, sont l'un des défis urgents qui nous attendent, et la Commission européenne est déterminée à examiner cette nouvelle opportunité numérique. Avec les législations et déclarations existantes mentionnées ci-dessus, l'UE dispose déjà d'outils réglementaires solides pour l'espace numérique, mais le développement de mondes virtuels soulève de nouvelles questions pour l'UE et ses États membres.

Parallèlement au panel de citoyens, la Commission européenne a donc décidé de lancer une réflexion et une consultation approfondies, avec les industries, la société civile, les universités et les chercheurs, sur la vision et le modèle économique d'une infrastructure européenne pour les métavers. Avec les résultats de vos délibérations au sein du panel des citoyens, les résultats de cette consultation alimenteront une initiative non législative prévue pour le deuxième trimestre de l'année 2023.

### Quel est votre rôle dans ce processus ?

Vous n'avez pas besoin d'être expert des mondes virtuels ou des politiques numériques de l'UE, et nous ne nous attendons pas à ce que vous soyez au courant des mesures et initiatives énumérées ci-dessus. En tant que membre du panel de citoyens, vous recevrez plus d'informations des présentations des conférenciers et des réponses à vos questions et pourrez expérimenter la réalité virtuelle de première main. Vous pourrez discuter des droits et principes de l'UE, de leur application dans les mondes virtuels, des avantages et des inconvénients de différents cas d'utilisation possibles de la réalité virtuelle dans notre vie quotidienne, ainsi que de la faisabilité et de l'opportunité de différentes mesures.

Le résultat de votre travail sera un ensemble d'orientations privilégiées, de principes directeurs et de recommandations pour influencer les futures mesures de l'UE sur les mondes virtuels et pour protéger les droits des citoyens européens et les attentes d'un métavers fiable, équitable et ouvert.

Votre rôle est donc d'être curieux, de poser des questions, d'engager des discussions avec d'autres Européens, d'être ouvert à différents points de vue et arguments, et d'apporter vos propres expériences et perceptions de la réalité virtuelle dans cette réflexion stratégique pour l'UE.

<sup>7</sup> : [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030\\_en](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](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683)

<sup>8</sup> : [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT\\_22\\_5525](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525)

# 4. Informations pratiques

*Nous sommes impatients de vous accueillir à la prochaine génération de panels de citoyens européens qui débutera le vendredi 24 février à Bruxelles, en Belgique. Nous avons le plaisir de vous envoyer les informations pratiques pour préparer votre voyage et votre participation à la réunion.*

## 1. PER DIEM

Des indemnités journalières (une allocation pour couvrir les frais de subsistance) de 90,00 € par jour de conférence et de voyage seront fournies. Les indemnités journalières sont versées après votre participation à la réunion sur la base d'une liste de présence.

## 2. LOGISTIQUE

### ORGANISATION DU VOYAGE

Vous avez ou allez recevoir votre itinéraire de voyage et votre billet électronique. Si vous avez d'autres questions concernant l'organisation de votre voyage, veuillez nous en faire part en nous contactant à l'adresse [info@futureeu.events](mailto:info@futureeu.events)

### TRANSFERTS

**Transferts à l'arrivée :** À votre arrivée à l'aéroport/la gare, des hôtesse portant un panneau d'accueil (affiche) Next Generation of the European Citizens 'Panels vous accueilleront et vous accompagneront jusqu'au bus de transfert. Si vous rencontrez des difficultés pour trouver les hôtesse, merci d'appeler le 00 32 - 478 79 68 53 ou le 00 32 - 478 79 68 63 entre 7h00 et 21h00

**En avion :** À l'aéroport, après avoir récupéré vos bagages, veuillez vous rendre au bureau de courtoisie disponible au terminal des arrivées où nos hôtesse vous attendront.

**En train :** À la gare de Bruxelles-Midi, veuillez vous diriger vers le Prêt à Manger, où nos hôtesse vous attendront avec le panneau d'accueil et l'affiche de la conférence.

**Une fois à Bruxelles :** Des transferts de groupes seront organisés via une navette entre les hôtels et le bâtiment de la conférence. Veuillez vous présenter dans le hall principal de l'hôtel avant l'heure de départ prévue. Notre équipe vous indiquera le chemin

de la navette. Si vous préférez rejoindre les locaux de la Commission européenne par vos propres moyens, veuillez néanmoins en informer notre équipe d'assistance avant votre départ.

**Une fois à Bruxelles :** De l'événement social aux hôtels. Après la réunion, des événements sociaux peuvent être prévus et des transferts de groupe par une navette entre les locaux de la Commission européenne et le lieu de réunion seront organisés. Après le dîner, des transferts de groupe en navette du restaurant vers les hôtels seront organisés.

**Transferts au départ :** Nous organiserons les transferts vers l'aéroport/la gare pour tous les participants depuis l'hôtel où vous séjournez. Un panneau d'affichage indiquera l'heure de départ dans le hall de l'hôtel.

### HÉBERGEMENT

Notre équipe vous accueillera à votre arrivée à l'hôtel, vous remettra un agenda imprimé et toutes les informations utiles. Une chambre individuelle avec petit déjeuner et connexion Wi-Fi gratuite a été réservée pour vous. Veuillez vous référer à votre e-mail de réservation. Veuillez noter que tous les extras (par exemple, minibar, service de chambre, téléphone, bar de l'hôtel, service de blanchisserie, enregistrement anticipé ou départ tardif, etc.) sont à votre charge et ne seront pas couverts par les organisateurs. Veuillez régler tous les frais supplémentaires directement à l'hôtel.

**IMPORTANT :** L'heure officielle d'arrivée est 15h00 et l'heure de départ est 12h00 le jour du départ. Notre personnel sera présent à l'hôtel pour vous aider si nécessaire. Si vous arrivez plus tôt, l'hôtel fera de son mieux en fonction de l'occupation des chambres. Néanmoins, un certain temps d'attente est possible. Vous pourrez laisser vos bagages et attendre dans le hall de l'hôtel.



### 3. DIVERS

- **Code vestimentaire**

Veillez apporter des vêtements décontractés pour les réunions, une veste chaude et une écharpe pour l'intérieur et un manteau d'hiver imperméable ainsi que des chaussures chaudes et confortables et des parapluies pour l'extérieur. Les températures en février seront probablement autour de 7°C et une basse température moyenne de 4°C.

- **Eau potable**

L'eau du robinet est potable en Belgique. De l'eau en bouteille ou de l'eau filtrée est facilement disponible à l'achat et sera offerte lors de toutes les réunions, repas et événements sociaux.

- **Fuseau horaire**

L'heure actuelle est l'heure CET - Central European Time (UTC/GMT +1 heure).

- **Informations touristiques**

Bruxelles est riche en histoire, architecture, gastronomie, culture et bien plus encore ! Si vous séjournez à Bruxelles pendant le week-end, n'hésitez pas à vous rendre sur le site de la Région de Bruxelles-Capitale pour découvrir toutes les activités culturelles disponibles pendant votre séjour.

- **Contact**

Notre équipe sera composée de plusieurs personnes et hôte/hôtesse qui seront disponibles avant et pendant la réunion. Si vous rencontrez des difficultés à votre arrivée, si l'heure de départ de votre vol a changé, n'hésitez pas à nous contacter par e-mail : [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events)

- **Interprétation**

La réunion sera disponible en 24 langues grâce à une équipe d'interprètes professionnels. Veuillez adopter un rythme calme et évitez de parler trop vite pendant votre session.

### 4. ACCÈS À L'IMMEUBLE

La réunion aura lieu dans les locaux de la Commission européenne à Bruxelles. La réunion aura lieu dans les locaux de la Commission européenne à Bruxelles. Le bâtiment de la Commission européenne est accessible avec un badge V (V-pass). Un V-pass vous sera envoyé par e-mail avant l'événement. N'oubliez pas de vous inscrire via cet e-mail pour finaliser le processus et obtenir votre code QR V-pass. Si vous n'avez pas reçu votre V-pass, veuillez nous contacter par e-mail : [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events).

Veillez noter qu'il faut compter au moins 20 minutes pour effectuer le contrôle de sécurité et arriver à la salle de réunion. La sécurité vous demandera votre V-pass et votre carte d'identité.

#### Tous les participants :

- sont tenus de présenter un passeport ou une carte d'identité en cours de validité avant d'entrer dans le bâtiment ;
- sont tenus de se soumettre à des contrôles de sécurité à l'entrée ;
- sont invités à se munir de la lettre d'invitation ou de tout autre document indiquant clairement leur participation (p.ex. l'e-mail d'inscription)

### 5. BUREAU D'ASSISTANCE, ACCÈS INTERNET

Un bureau d'assistance sera situé à l'entrée des salles. Nos collègues et l'équipe d'hôtesse vous aideront à trouver votre chemin, à recevoir des documents ou à répondre à toute autre question que vous pourriez avoir. Internet est accessible via des hotspots Wi-Fi qui seront partagés le jour de la réunion.

### 6. ACCESSIBILITÉ

Les locaux de la Commission européenne sont entièrement accessibles aux personnes en situation de handicap. Lors de votre inscription en ligne, veuillez indiquer tout besoin particulier et nos services s'efforceront de vous accueillir au mieux.

# Qui organise ces **panels** ?

*Le panel de citoyens sur les mondes virtuels est organisé par la Commission européenne (la direction générale de la communication en collaboration avec la direction générale des réseaux de communication, du contenu et de la technologie) et le soutien de Kantar Public (contractant principal) avec Missions Publiques, ifok, Deliberativa, le Danish Board of Technology et VO Europe.*

*La section thématique a été produite par l'équipe organisatrice avec la contribution d'un Comité des connaissances qui comprend les membres suivants :*

**Fabien BÉNÉTOU,**

Expert WebXR indépendant, Belgique

**Caterine HASSE,**

Université d'Aarhus, Département de l'éducation, Danemark

**Rehana SCHWINNINGER-LADAK,**

Commission européenne, Direction générale des réseaux de communication, du contenu et de la technologie, Luxembourg

**Franck STEINICKE,**

Université de Hambourg, Département d'informatique, Allemagne

**Mariëtte VAN HUIJSTEE,**

Institut Rathenau, Pays-Bas

**Sara Lisa VOGL,**

Artiste de réalité virtuelle, Women in Immersive Technologies Europe, Danemark

