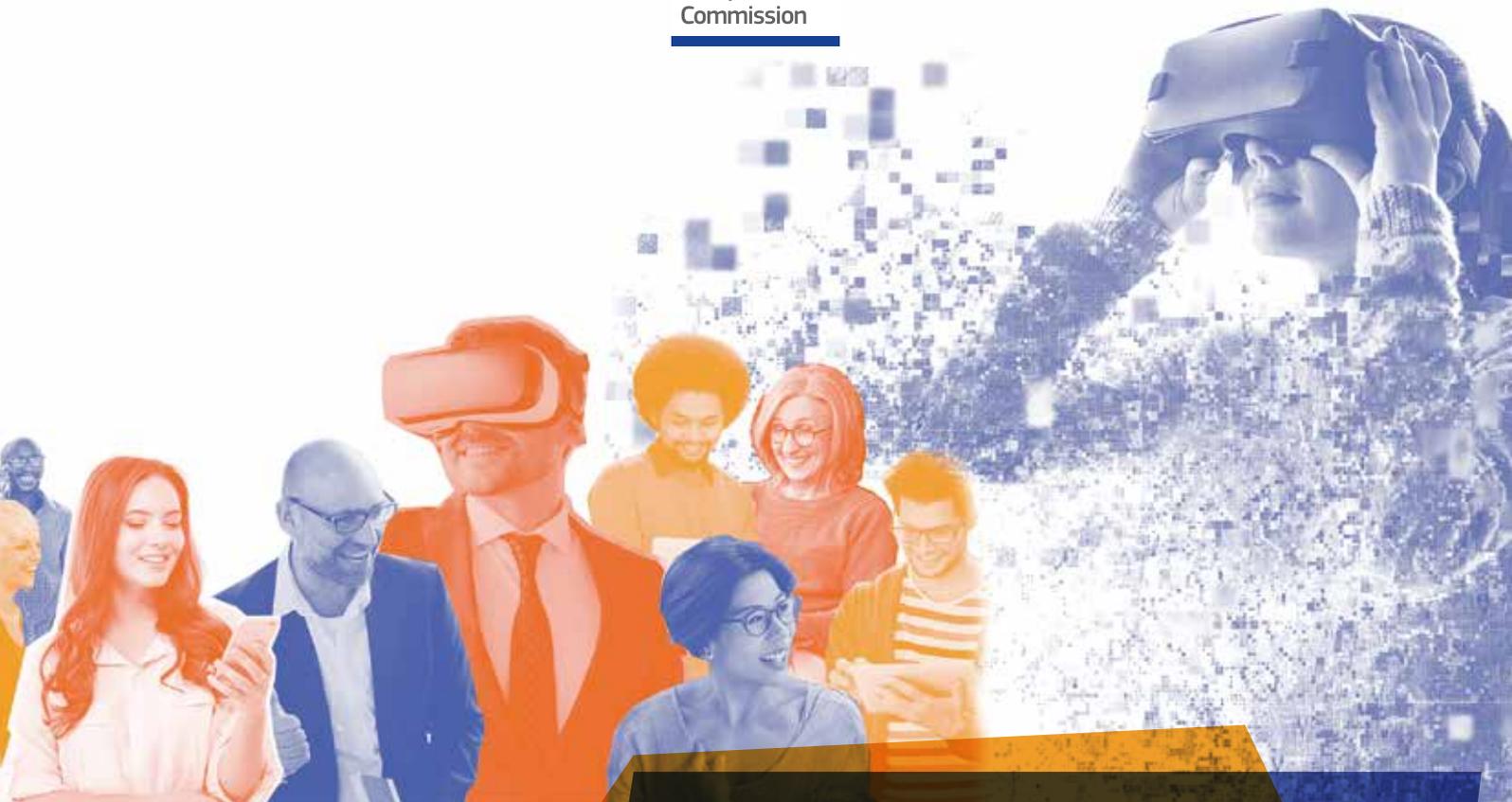




European  
Commission



Panel di cittadini  
europei sui  
**mondi  
virtuali**  
Kit informativo

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

# Il kit

*Benvenuto al panel dei cittadini europei sui mondi virtuali!  
Innanzitutto, ti ringraziamo per aver accettato di partecipare a questo progetto. Tu, insieme ad altri 149 cittadini di tutta l'unione europea, state per intraprendere una vera e propria avventura, un processo di deliberazione dei cittadini incentrato sui mondi Virtuali  
Per aiutarti a comprendere meglio questo processo, abbiamo strutturato questo kit di informazioni in cinque sezioni:*

- 1. PRESENTAZIONE DELLA NUOVA GENERAZIONE DI PANEL DI CITTADINI EUROPEI** 4  
I panel di cittadini rappresentano un'innovazione democratica che pone i cittadini al centro del processo decisionale pubblico. In questa sezione ti forniamo una breve panoramica sul funzionamento di tali processi.
- 2. IL MANDATO: SU COSA LAVORERÒ?** 6  
La Commissione europea vi ha riuniti per portare a termine un compito specifico: ecco il mandato che vi è stato chiesto di adempiere.
- 3. ARGOMENTO: COSA DEVO SAPERE SUI MONDI VIRTUALI?** 8  
Non è necessario essere o diventare un esperto per contribuire in modo significativo al panel di cittadini, ma è importante che tu conosca alcune informazioni di base sull'argomento. In questa sezione imparerai a conoscere le principali sfide e opportunità che accompagnano lo sviluppo dei mondi virtuali.
- 4. INFORMAZIONI PRATICHE** 14  
Speriamo di rendere il tuo viaggio e la tua partecipazione il più agevoli possibile. Questa sezione illustra temi quali trasporti, alloggio, diarie e altre questioni pratiche che devi considerare.
- 5. CHI STA ORGANIZZANDO QUESTO PANEL?** 16  
È importante che sappiate quali istituzioni e organizzazioni sono responsabili di questo panel.



# 1. Presentazione della nuova generazione di panel di cittadini europei

## Cosa sono i panel di cittadini europei?

Nei panels di cittadini della Commissione europea, cittadini scelti su base casuale di tutti i 27 Stati membri dell'UE si riuniscono per discutere le principali proposte future a livello europeo. Sulla base di queste interazioni transnazionali, i cittadini formulano raccomandazioni che la Commissione europea prenderà in considerazione nel definire i propri obiettivi politici e le proprie politiche in concreto.

Nel 2021-22, l'Unione europea ha convocato 4 panels di esperti durante la conferenza sul futuro dell'Europa. 800 cittadini selezionati su base casuale si sono riuniti in quattro panel di cittadini europei, ciascuno dei quali si è riunito per tre sessioni. I partecipanti hanno condiviso

– nella loro lingua – prospettive e idee sui temi dell'economia, della giustizia sociale, dell'occupazione, dell'istruzione, della cultura, della gioventù, dello sport, della trasformazione digitale, della democrazia, dei valori, della sicurezza, dello Stato di diritto, del cambiamento climatico, della salute, della migrazione e del ruolo dell'UE nel mondo. Alla fine dei panel, i cittadini hanno formulato 178 raccomandazioni, che in seguito hanno portato a 49 proposte e più di 300 misure associate.

## Una nuova generazione di panel di cittadini

I panel europei della Conferenza sono stati un innovativo esercizio democratico a livello europeo che ha posto i cittadini al centro del futuro dell'Unione europea.





I cittadini che hanno partecipato alla conferenza hanno richiesto opportunità analoghe e più frequenti per partecipare in futuro all'elaborazione delle politiche europee. In risposta, la Presidente della Commissione europea, Ursula von der Leyen, ha annunciato una «nuova generazione» di panel di cittadini scelti su base casuale per consultazioni in merito ad alcune proposte chiave a livello europeo. I panel di cittadini che sono stati centrali nella Conferenza (sul futuro dell'Europa) sono ora una regolare caratteristica della nostra vita democratica, come ha affermato nel suo discorso sullo stato dell'Unione nel settembre 2022.

La nuova generazione di panel di cittadini vuole partire dalle esperienze precedenti. Sono stati annunciati tre nuovi panel, che si riuniranno per tre sessioni ciascuno. Questa volta il panel dei cittadini si occuperà di argomenti politici più concreti, mettendo il proprio focus su spreco alimentare, mondi virtuali, e mobilità per l'apprendimento. I partecipanti potranno comunicare tra loro nella propria lingua, grazie all'aiuto di interpreti.

### Come funzionano i panel di cittadini?

Ogni panel è composto da 150 cittadini selezionati in modo casuale, provenienti da tutti gli Stati membri dell'UE, di cui un terzo è di età inferiore ai 26 anni, al fine di rappresentare le generazioni future dell'Europa.

Il panel dei cittadini combina il lavoro collaborativo in piccoli gruppi (circa 12 persone) con il

lavoro in plenaria (tutti i 150 partecipanti insieme). Per svolgere questo lavoro, i membri del panel saranno supportati da un team di facilitazione. Questo team è composto da esperti che hanno l'obiettivo di rendere più dinamico il lavoro di gruppo e ottenere il meglio da ogni individuo e dal gruppo nel suo complesso. Forniranno inoltre ai cittadini una serie di strumenti per il lavoro collaborativo e il processo decisionale corale.

In qualità di membro del panel, è importante che tu capisca che questo processo non ha lo scopo di trasformarvi in esperti sull'argomento. Acquisirete conoscenze di base sull'argomento e, in base ai vostri valori ed esperienze di vita, sarete in grado di formulare delle raccomandazioni.

### Panel di cittadini europei sui mondi virtuali

Come già sai, fai parte del Panel 2 sui Virtual Worlds. Altri cittadini sono stati selezionati per i panel 1 e 3, che trattano altri argomenti.

In questo panel, vi incontrerete per tre sessioni. Due delle sessioni si svolgeranno di persona (a Bruxelles) e una sessione si svolgerà virtualmente (online):

- **Sessione 1:**  
*24-26 February (a Brussels)*
- **Sessione 2:**  
*10-12 Marzo (online)*
- **Sessione 3:**  
*21 -23 Aprile (a Bruxelles)*

## 2. Il mandato: su cosa lavorerò?

*Siamo sempre più abituati ad interagire con gli ambienti digitali. Fino ad ora, questa interazione è avvenuta attraverso uno schermo. Ma un nuovo sviluppo, ampiamente chiamato «metaverso», offrirà presto un nuovo tipo di esperienza online attraverso la realtà «virtuale», «mista» o «aumentata» in nuovi «mondi virtuali».*

Molte persone credono che i mondi virtuali, noti anche come metaversi, potrebbero essere un cambiamento paragonabile all'arrivo di Internet e trasformeranno in futuro il modo in cui lavoriamo e interagiamo. Negli ultimi due anni – e in particolare dalla pandemia di COVID-19 – numerosi attori pubblici e privati hanno investito massicciamente in questa cosiddetta “realtà estesa e aumentata”, accelerando i cambiamenti nei contesti lavorativi e nelle nostre abitudini.

Nonostante questa maggiore attenzione, una tale trasformazione non avverrà improvvisamente. I mondi virtuali impiegheranno molti anni per svilupparsi in un ambiente digitale realistico e di alta qualità, e non

c'è ancora un'idea chiara di ciò che il metaverso potrebbe e dovrebbe diventare. L'UE e i suoi Stati membri sono impegnati a sfruttare il potenziale di questa trasformazione, a comprenderne le opportunità, ma anche i rischi e le sfide che essa pone, salvaguardando nel contempo i diritti dei cittadini europei. La Commissione europea ha deciso di convocare un panel di cittadini con il chiaro obiettivo di invitare i suoi partecipanti a rispondere alla seguente domanda:

**Quali visioni, principi e azioni dovrebbero guidare lo sviluppo di mondi virtuali auspicabili ed equi?**

**Nella prima sessione**, costruirai una visione condivisa di come dovrebbero essere i mondi virtuali auspicabili ed equi. Con il supporto di relatori esterni, ti immergerai più a fondo nella comprensione dell'argomento, del contesto per la discussione e delle sfide che stiamo affrontando. È importante sottolineare che avrai l'opportunità di sperimentare direttamente la realtà virtuale e di esplorarne i diversi usi, passati, presenti e futuri, nella nostra vita quotidiana.

**Nella seconda sessione**, ti baserai sulla visione condivisa della sessione 1 per identificare, discutere e dare priorità a valori e principi che dovrebbero guidare lo sviluppo dei mondi virtuali e iniziare ad esplorare i campi di azione per rendere questa visione una realtà. Sarà fondamentale prestare particolare attenzione a determinati compromessi tra principi, settori e/o gruppi target e tenere presente i diversi usi della realtà virtuale nella nostra vita quotidiana. Inviteremo molti attori del settore, il cui contributo sarà importante nel fornire una vasta gamma di prospettive e informazioni sull'argomento. Questa sessione si svolgerà 'online' su una piattaforma di





realtà virtuale: l'obiettivo è iniziare a formulare le prime idee per raccomandazioni sui mondi virtuali mentre li si sperimenta.

**Nella terza e ultima sessione**, trasformerete le idee in raccomandazioni concrete e costruirete un catalogo di azioni preferite verso lo sviluppo di metaversi ideali, attraverso un focus su principi guida e casi d'uso.

Nel corso di questo panel, sperimenterai la realtà virtuale e i suoi diversi usi nella vita quotidiana e riceverai informazioni sufficienti per discutere dei potenziali impatto, benefici e compromessi dei mondi virtuali sulla nostra vita quotidiana – per lavoro, salute, istruzione, tempo libero, shopping, intrattenimento, politica, ecc. – così come il ruolo in questa trasformazione dei principali attori pubblici e privati, all'interno e all'esterno dell'UE.

Il risultato atteso del panel è una serie di principi guida e azioni per lo sviluppo dei mondi virtuali nell'UE, basati sulle vostre esperienze, percezioni e desideri per il futuro. Si tratterà di raccomandazioni rivolte alla Commissione europea per alimentare un'iniziativa sul tema.

# 3. Argomento: Cosa devo sapere sui **mondi virtuali**?

*Ora che sai qualcosa in più sul processo, concentriamoci sul tema stesso. Abbiamo messo insieme questa breve sezione per aiutarti ad entrare in questo affascinante e vasto argomento. Naturalmente, non possiamo coprire ogni aspetto in poche pagine e riceverai informazioni più dettagliate durante il panel.*

**Cosa sono i metaversi?**  
**Che cos'è la realtà aumentata?**  
**Che cos'è la realtà estesa?**

La prima persona a introdurre il termine metaverso è l'autore di fantascienza Neil Stephenson, nel suo romanzo del 1992 Snowcrash. Trent'anni dopo, sentiamo sempre più spesso le parole «metaversi» e «mondi virtuali» mentre iniziano a sorgere ovunque. Tuttavia, non esiste una definizione unica e concordata su quello che sono! Ecco perché è così interessante averti coinvolto nel panel, perché abbiamo bisogno del tuo aiuto per guidare lo sviluppo dei metaversi al fine di assicurarci che siano equi, sicuri e di facile utilizzo per gli europei.

Attualmente, i mondi virtuali sono utilizzati principalmente in settori come quello automobilistico e aerospaziale, nonché nei giochi e nell'intrattenimento online, dove i sensi della vista e dell'udito sono sollecitati in un ambiente digitale sempre più realistico e sofisticato. In futuro, la qualità immersiva dei mondi virtuali sarà migliorata coinvolgendo altri sensi come il gusto, l'olfatto e il tatto. Inoltre, l'uso di questa tecnologia sarà esteso ad altri settori della società come l'istruzione, la salute, l'apprendimento, il lavoro, la cultura, ecc.

Rispetto ai mondi virtuali, la parola "metaverso" di solito ha una portata più ampia. In primo luogo,

considera come i mondi virtuali possono essere collegati tra loro e diventare una rete di mondi virtuali. In altre parole, come potrebbero comportarsi come Internet, in cui il tuo computer si connette con altri computer. I metaversi tengono anche conto delle situazioni in cui un livello digitale viene aggiunto alla nostra realtà fisica. Forse conosci il gioco di realtà aumentata di successo, Pokemon Go, in cui vedi personaggi animati che camminano per strada tramite il tuo telefono cellulare.

**Cosa hanno così di così speciale i metaversi?**

I mondi virtuali o metaversi sono diversi dagli ambienti digitali esistenti in tre modi importanti:

**1. Tendono ad essere più coinvolgenti:** la realtà virtuale (VR) fonde il mondo fisico con i mondi virtuali e immerge completamente gli utenti in un mondo completamente diverso che può innescare una forte illusione fisica di essere in uno spazio "reale" con gli altri: non "vai" nei mondi virtuali, ci "entri" dentro. Nei mondi virtuali futuri potresti poter sentire l'odore di un profumo in un negozio di profumi, per esempio, o sentire di toccare un oggetto: questo è ciò che è l'immersione – utilizzando i sensi per migliorare l'esperienza. In questo modo sarà possibile, ad esempio, partecipare ad eventi, fare acquisti e lavorare in diversi mondi virtuali. Queste attivi-



IL CONTINUUM REALTÀ-VIRTUALITÀ



tà saranno più istintive e più vicine alle nostre esperienze fisiche: la ricerca ha dimostrato che la realtà aumentata, mista e virtuale hanno un forte impatto sul nostro cervello, sulle emozioni e persino sui livelli ormonali.

**2. Sono spesso più interattivi:** la fusione di elementi digitali sul mondo fisico crea un nuovo insieme di possibili interazioni per le persone. Non solo per scopi di intrattenimento, ma anche per lavorare insieme, sviluppare la creatività artistica, teletrasportare il tuo avatar in un altro luogo, condurre simulazioni di interventi medici, nell'ambito della conservazione culturale, protezione ambientale o prevenzione delle catastrofi e molto altro.

**3. Molti di loro sono persistenti:** non possono essere fermati o messi in attesa, ed esistono anche se non si interagisce con loro. Continuano ad esserci senza di te. Questo li rende molto diversi da un'esperienza digitale che inizia e finisce con la tua interazione, come ad esempio chiamate Zoom, giochi per computer o spettacoli teatrali.

In poche parole, queste esperienze sono come **essere IN Internet** e non solo SU Internet.

### Chi sta guidando questo sviluppo?

**L'industria dei giochi** è stata all'avanguardia e la realtà virtuale è già ampiamente utilizzata nel mondo dei giochi. Con il mercato globale del metaverso che dovrebbe crescere da circa 36 miliardi di euro nel 2021 a quasi 900 miliardi di euro entro il 2030, i giganti della tecnologia globale e l'industria delle telecomunicazioni han-

no un interesse economico e strategico diretto nei mondi virtuali, ma è probabile che molte altre industrie utilizzino mondi virtuali per il loro lavoro, compresi i settori culturale, educativo e sanitario.

**Le aziende** - in particolare in Nord America e in Asia orientale e sud-orientale - sono all'avanguardia nello sviluppo di mondi virtuali che mirano a godere del vantaggio della prima mossa. L'UE deve guidare lo sviluppo dei mondi virtuali per assicurarsi che siano equi, sicuri e di facile utilizzo per gli europei. L'Europa è già un forte concorrente nella ricerca e nell'innovazione del cosiddetto "middleware" e "software" con molte piccole e medie imprese (PMI) ad alta tecnologia, così come grandi aziende tecnologiche. L'Europa ha anche un vantaggio competitivo sui contenuti con una grande diversità culturale e linguistica, accanto a una ricchezza di artisti e creatori qualificati che sono essenziali per costruire mondi e ambienti virtuali realistici e attraenti, bilanciando al contempo la relazione tra interesse delle imprese e diritti dei cittadini.

### Quali sono i potenziali impatti dei mondi virtuali sulla società europea?

Molti esperti ritengono che i mondi virtuali saranno "il nuovo Internet": non dovremmo sottovalutare come potrebbero trasformare i nostri modi di lavorare, imparare, accedere alla cultura, accedere ai servizi pubblici e, più in generale, il modo in cui ci interagiamo l'uno con l'altro. Pertanto, i mondi virtuali avranno un impatto sulla società europea in generale: ciò comporta delle opportunità ma anche una serie di rischi.

### Quali benefici possiamo aspettarci?

Quante volte hai comprato vestiti online e li hai rimandati indietro frustrato? Immagina che prima di comprare puoi provare virtualmente l'outfit e vedere come si adatta esattamente alla tua forma fisica? Se non ti piace il taglio dei pantaloni, puoi provarne un altro e ordinarlo solo allora. Questo è un esempio delle molte opportunità che la realtà virtuale può offrire. Un altro esempio sono i nuovi modi che consentirebbero alle persone di lavorare sia in mondi virtuali che in luoghi fisici, indipendentemente da dove lavorano. L'intera gamma di opportunità che i metaversi potrebbero fornire alle nostre industrie, ai sistemi sanitari, ai sistemi educativi o ai governi per interagire con i loro cittadini si svilupperà continuamente nel tempo. Gli studi hanno dimostrato che il solo settore della realtà estesa potrebbe creare fino a 800.000 nuovi posti di lavoro in Europa entro il 2025. C'è anche un grande potenziale per un notevole risparmio di tempo e tutti abbiamo bisogno di tempo per un migliore equilibrio tra lavoro e vita privata. I mondi virtuali potrebbero avere il potenziale per un'ulteriore inclusione. Di seguito alcuni esempi tratti da un recente studio<sup>1</sup>:

**ASSISTENZA SANITARIA** - i mondi virtuali aiuteranno con diagnosi più rapide e accurate e trattamenti terapeutici. Nei Paesi Bassi, ad esempio, diverse applicazioni VR sono state utilizzate nel settore dell'assistenza sanitaria mentale per fornire terapia cognitivo-comportamentale, con assicuratori medici che coprono almeno una parte dei costi. In vista di interventi chirurgici complessi, la VR può aiutare i chirurghi a prepararsi per la procedura necessaria, consentendo loro di studiare i modelli tridimensionali degli organi.

**ISTRUZIONE** - queste tecnologie possono essere utilizzate per aumentare l'efficienza della formazione a costi inferiori e produrre risultati migliori in settori come la formazione di competenze trasversali. Ad esempio, viene utilizzato come strumento di formazione nelle aule e consente agli alunni di effettuare escursioni virtuali. L'apprendimento delle lingue straniere è un'altra area che sta rapidamente guadagnando terreno nel mondo virtuale. L'uso dei metaversi durante lo studio ha dimostrato che la conservazione della memoria aumenta<sup>2</sup>. Se tu potessi visualizzare un compito complesso senza aver paura di commettere errori, o anche immergerti in un mondo virtuale per aiutarti a concentrarti quando studi per un esame, ti interesserebbe?

**ARTE E DESIGN** - gli utenti si immergono in un mondo virtuale di musei, gallerie e archivi in cui provano la sensazione di essere in un museo reale, osservando la mostra in modo realistico. Gli architetti

utilizzano anche mondi virtuali per passeggiare all'interno di edifici 3D virtuali, ottenendo un'impressione realistica della loro struttura e planimetria, mobili, decorazioni e persino di come le ombre cambiano a seconda dell'ora del giorno.

**LOGISTICA, INGEGNERIA E PRODUZIONE** - le aziende saranno in grado di formare il personale in tutto il mondo e contemporaneamente nell'uso pratico degli strumenti senza rischio di lesioni. Ad esempio, la RV è un modo economico e sicuro per preparare i lavoratori delle piattaforme di perforazione e i piloti di jet da combattimento per il loro lavoro ad alto costo e ad alto rischio. Le aziende saranno in grado di testare prototipi di linee di produzione o strutture architettoniche complesse utilizzando un gemello digitale del processo per rilevare potenziali errori prima di attivare nuove funzionalità, riducendo così tempi e costi.

**INCLUSIONE SOCIALE** - nei mondi virtuali, siamo liberi di creare, vivere e incontrare gli altri attraverso un alter ego digitale - un avatar. Un avatar ci rappresenta nei mondi digitali: può essere di genere diversa, con o senza disabilità, umano o meno. Si dice quindi che i mondi virtuali siano più inclusivi dell'ambiente fisico o digitale 2D. Non solo possono offrire alle persone l'opportunità di ridefinire la propria identità senza oneri sociali e fisici, ma possono anche essere potenti strumenti per consentire alle persone di sperimentare ciò che la vita nelle posizioni di altre persone può essere: ad esempio, al fine di consentire alle persone di sperimentare come è la vita per i rifugiati siriani, le Nazioni Unite hanno lanciato il documentario VR Clouds over Sidra.

**LO SPORT E LA RIABILITAZIONE** sono altre aree che sono importanti nei mondi virtuali. Durante il lockdown per COVID-19 molte persone si sono iscritte a lezioni di palestra virtuale, come gruppi di ciclismo in cui potevano prendere parte a sessioni di allenamento o competizioni online, mentre chiacchieravano con i loro amici. La riabilitazione è stata a lungo un argomento di ricerca all'interno dei mondi virtuali. Stare con persone a te simili in un mondo virtuale mentre ti alleni è molto più motivante dell'esercizio da solo. I mondi virtuali aiutano anche a monitorare i tuoi progressi.



<sup>1</sup> : Realtà estesa: opportunità, storie di successo e sfide (salute, istruzione), valide anche per i mondi virtuali

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



### Quali sono le potenziali insidie?

Tenendo conto di tutti questi casi d'uso, nonché della natura immersiva e intima della realtà virtuale, i mondi virtuali o il metaverso sollevano importanti rischi per la democrazia con sofisticati deep-fakes in politica e camere eco, nuovi rischi fisici e mentali, nonché il rischio di rafforzare le sfide etiche e **socio-economiche** che già esistono nella sfera digitale 2D, in particolare il divario digitale e l'isolamento dei meno esperti di tecnologia e dei meno ricchi<sup>3</sup>.

I mondi virtuali possono anche costituire un nuovo spazio per attività illegali o rappresentare un'area grigia su **questioni legali ed etiche**<sup>4</sup>, e ciò comporta importanti rischi per i diritti umani fondamentali, come l'adescamento di minori o l'aggressione sessuale, l'abuso di bambini e altre persone vulnerabili, sfide mortali, stalking e cyberbullismo, diffamazione e disinformazione, manipolazione delle elezioni, promozione di abitudini di disturbo alimentare, uso di piattaforme per spiare i giornalisti, pregiudizi contro un aspetto o un genere specifico, contro le minoranze e criminalità informatica, compresa la frode<sup>5</sup>. Queste minacce esistono già nella sfera digitale 2D, ma possono diventare ancora più pronunciate nel metaverso.

Poiché i giganti della tecnologia investono massicciamente in questa nuova tecnologia, dobbiamo anche essere consapevoli dei rischi di **abuso di potere** da parte di un piccolo numero di attori importanti, che potrebbero diventare futuri guardiani dei mondi virtuali, escludendo le PMI da questo mercato emergente. Ciò comporta anche rischi per la protezione dei nostri dati personali, la libertà e l'apertura dei mondi virtuali, ma apre anche spazi virtuali alla pubblicità mirata che si insinua nei desideri, nelle preferenze e nelle scelte di una persona a livello subconscio.

<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/>

Inoltre, nuovi rischi possono apparire a causa della natura immersiva dei metaversi: che dire delle **conseguenze fisiche e psicologiche** delle relazioni virtuali sul lavoro, a scuola e fuori? Possiamo diventarne dipendenti o perdere il contatto con la realtà? Sono ancora necessarie ulteriori ricerche per valutare le conseguenze a lungo termine dell'uso della realtà virtuale sulla nostra mente e sul nostro corpo. Un **progetto di ricerca finanziato dall'UE** ha dimostrato che trascorrere troppo tempo nei mondi virtuali può alterare la nostra percezione del tempo, accelerandolo, può anche causare un aumento della frequenza cardiaca<sup>6</sup>. Allo stesso tempo, la realtà virtuale porterebbe a un maggiore livello di coinvolgimento emotivo, soprattutto rispetto alla realtà digitale "2D".

### Cosa c'è già in atto in termini di politica?

#### Il decennio digitale

L'Unione europea ha già adottato una serie di misure nel campo della protezione dei dati e dei diritti fondamentali, dei servizi digitali e della politica industriale per accompagnare lo sviluppo di nuove tecnologie nell'UE. In particolare, la Commissione europea ha fissato degli obiettivi per rafforzare la resistenza dell'Europa, oltre a responsabilizzare le imprese e le persone in un futuro digitale incentrato sull'uomo, sostenibile e più prospero. Questa iniziativa si chiama **The Digital Decade 2030** e stabilisce obiettivi concreti per le competenze digitali, la trasformazione digitale delle imprese, le infrastrutture digitali e la digitalizzazione dei servizi pubblici in tutti i 27 Stati membri. Se desideri saperne di più, ecco alcune importanti normative dell'UE che sono rilevanti anche per il tuo lavoro:

1. Il **regolamento generale sulla protezione dei dati** (GDPR), che protegge il diritto di decidere cosa fare con i propri dati online.
2. Il **Digital Services Act (DSA)** e il **Digital Markets Act (DMA)** mirano a creare uno spazio digitale più sicuro in cui siano protetti i diritti fondamentali degli utenti (DSA) e a stabilire condizioni di parità per le imprese europee (DMA). Il DSA è una delle azioni più recenti intraprese dalla Commissione Europea: entro il 17 febbraio 2023, le grandi piattaforme social dovranno segnalare alla Commissione Europea quanti utenti attivi hanno nell'UE, ed entro settembre 2023, valutare i rischi che i loro servizi possono comportare per la società o subire sanzioni.
3. L'imminente **legge sull'intelligenza artificiale (AI)** mirerà a garantire che i sistemi di intelligenza artificiale immessi sui mercati dell'UE siano sicuri e rispettino le leggi esistenti sui diritti fondamentali e sui valori dell'UE.



## Il quadro dei diritti e dei principi digitali dell'UE

*“La firma della Dichiarazione europea dei diritti e dei principi digitali riflette il nostro obiettivo comune per una trasformazione digitale che metta le persone al primo posto. I diritti enunciati nella nostra Dichiarazione sono garantiti per tutti nell'UE, online e offline. E i principi digitali sanciti nella Dichiarazione ci guideranno nel nostro lavoro su tutte le nuove iniziative.”*

**Ursula von der Leyen,**  
presidente della Commissione europea

Dal dicembre 2022, l'UE è dotata della **Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali**<sup>7</sup>. La presente dichiarazione illustra l'impegno dell'UE a favore di una trasformazione digitale sicura e sostenibile e dovrebbe contribuire a orientare il vostro lavoro durante il panel. I diritti e i principi digitali delineati nella dichiarazione integrano i diritti esistenti e i principi dell'UE, come quelli radicati nei trattati dell'UE, nella Carta dei diritti fondamentali dell'UE e nella legislazione sulla protezione dei dati e sulla privacy (GDPR). Forniscono un quadro di riferimento per gli europei sui loro diritti digitali, nonché orientamenti per gli Stati membri dell'UE e per le imprese per raggiungere gli obiettivi del **Digital Decade 2030**. Il loro scopo è aiutare tutti nell'UE a ottenere il massimo dalla trasformazione digitale e promuovere una visione sostenibile e incentrata sull'uomo per la trasformazione digitale. I diritti e i principi sono:

1. **Mettere le persone e i loro diritti al centro della trasformazione digitale**
2. **Sostenere la solidarietà e l'inclusione**
3. **Garantire la libertà di scelta online**
4. **Promuovere la partecipazione allo spazio pubblico digitale**
5. **Aumentare la sicurezza e l'emancipazione delle persone**
6. **Promuovere la sostenibilità del futuro digitale**

## Cosa possiamo fare noi?

### Quali strumenti e azioni sono disponibili?

*“Il nostro modo europeo di promuovere i mondi virtuali è triplice: persone, tecnologie e infrastrutture”*

**Thierry Breton,**  
Commissario europeo per il Mercato interno<sup>8</sup>

Come menzionato nella lettera di intenti del Presidente von der Leyen sullo stato dell'Unione, i mondi virtuali, detti anche metaversi sono una delle sfide urgenti che ci attendono e la Commissione europea è determinata a guardare a questa nuova opportunità digitale. Con le normative e le dichiarazioni esistenti di cui sopra, l'UE dispone già di forti strumenti normativi per lo spazio digitale, ma lo sviluppo di mondi virtuali suscita nuove domande per l'UE e i suoi Stati membri.

Parallelamente al panel dei cittadini, la Commissione europea ha quindi deciso di avviare una riflessione e una consultazione globale, con le industrie, la società civile, il mondo accademico e i ricercatori, sulla visione e il modello di business di un'infrastruttura europea per i metaversi. Insieme agli esiti della vostra deliberazione nel panel dei cittadini, i risultati di questa consultazione confluiranno in un'iniziativa non legislativa prevista per il secondo trimestre dell'anno 2023.

### Qual è il tuo ruolo in questo processo?

Non devi essere un esperto di mondi virtuali o delle politiche digitali dell'UE e non ci aspettiamo che tu conosca le misure e le iniziative sopra elencate. Come membro del panel dei cittadini, riceverai maggiori informazioni dalle presentazioni dei relatori e dalle risposte alle tue domande e potrai sperimentare la realtà virtuale in prima persona. Potrai discutere i diritti e i principi dell'UE, la loro applicazione nei mondi virtuali, i pro e i contro dei diversi possibili casi d'uso della realtà virtuale nella nostra vita quotidiana e la fattibilità e l'opportunità di diverse misure.

Il risultato del vostro lavoro sarà una serie di orientamenti, principi guida e raccomandazioni per influenzare le future misure dell'UE sui mondi virtuali e per salvaguardare i diritti e le aspettative dei cittadini europei di metaversi affidabili, equi e aperti.

Il tuo ruolo è quindi quello di essere curioso, porre domande, impegnarti in discussioni con altri europei, essere aperto a punti di vista e argomenti diversi e portare le tue esperienze e percezioni della realtà virtuale in questa riflessione strategica per 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. Informazioni pratiche

*Non vediamo l'ora di darvi il benvenuto alla prossima generazione dei gruppi di cittadini europei a partire da venerdì 24 febbraio a Bruxelles, in Belgio. Siamo lieti di inviarti le informazioni tecniche per preparare il viaggio e la partecipazione alla riunione.*

## 1. DIARIA

Verranno fornite diarie (un'indennità per coprire le spese di soggiorno) di 90,00€ per il giorno di viaggio e della conferenza. Le diarie vengono pagate dopo la partecipazione alla riunione in base all'elenco delle presenze.

## 2. LOGISTICA

### ORGANIZZAZIONE DEL VIAGGIO

Hai o riceverai il tuo itinerario di viaggio e un'eTicket. In caso di ulteriori domande relative all'organizzazione del viaggio, non esitare a contattarci all'indirizzo [info@futureeu.events](mailto:info@futureeu.events)

### TRASFERIMENTI

**Trasferimenti all'arrivo:** Al vostro arrivo all'aeroporto/stazione ferroviaria, le hostess di Next Generation of the European Citizens 'Panels con il cartello di benvenuto vi accoglieranno e vi accompagneranno al bus di trasferimento. Se hai difficoltà a trovare le hostess, chiama il numero 00 32 - 478 79 68 53 o 00 32 - 478 79 68 63 tra le7:00 e le21:00

**In aereo:** all'aeroporto, dopo aver ritirato i bagagli, recati al banco di cortesia disponibile presso il Terminal Arrivi, dove ti aspetteranno le nostre hostess.

**In treno:** alla stazione ferroviaria di Bruxelles Midi, raggiungete la caffetteria Prêt à Manger, dove vi aspettano le nostre hostess con il cartello di benvenuto e il roll-up della conferenza.

**Una volta a Bruxelles:** dagli hotel alla sede della Commissione europea, i trasferimenti saranno organizzati con un bus navetta dagli hotel al palazzo delle conferenze. Vi preghiamo di presentarvi presso la sala principale dell'hotel prima dell'orario di partenza previsto. Il nostro team vi mostrerà la strada per la navetta. Se preferisci raggiungere la sede della Commissione europea da solo, ti preghiamo comunque di informare il nostro team di supporto prima di partire.

**Una volta a Bruxelles:** dall'evento sociale agli hotel. Dopo l'incontro, possono essere previsti eventi sociali e saranno organizzati trasferimenti di gruppo con un bus navetta dalla sede della Commissione europea alla destinazione. Dopo la cena, saranno organizzati trasferimenti di gruppo con un bus navetta dal ristorante agli hotel.

**Trasferimenti alla partenza:** Organizzeremo i trasferimenti di ritorno all'aeroporto/stazione ferroviaria per tutti i partecipanti dall'hotel in cui soggiornate. Una bacheca indicherà l'orario di partenza nella hall dell'hotel.

### STRUTTURE RICETTIVE

Il nostro team vi accoglierà al vostro arrivo in hotel, vi fornirà un programma stampato e tutte le informazioni pertinenti. È stata prenotata una camera singola, con prima colazione e connessione Wi-Fi gratuita. Si prega di fare riferimento alla e-mail di prenotazione. Si prega di notare che tutti gli extra (ad es. minibar, servizio in camera, telefono, bar dell'hotel, servizio di lavanderia, check-in anticipato o check-out posticipato ecc.) saranno addebitati a vostro nome e non saranno coperti dagli organizzatori. Si prega di pagare tutte le spese extra direttamente in hotel.

**IMPORTANTE:** il check-in ufficiale è alle 15:00 e il check-out alle 12:00 del giorno di partenza. Il nostro personale sarà presente in hotel per assistervi in caso di necessità. Qualora arrivassi prima, l'hotel farà del suo meglio per accomodarti in base allo stato di occupazione della camera. Tuttavia, potrebbe verificarsi un certo tempo di attesa, e siete invitati a lasciare i bagagli e attendere nella hall dell'hotel.



### 3. VARIE

- **Codice di abbigliamento**

Si prega di portare con sé abiti eleganti e casual per le riunioni, una giacca calda e una sciarpa per interni e un cappotto invernale impermeabile, nonché scarpe comode e calde e ombrelli. Le temperature a febbraio saranno probabilmente intorno ai 7 ° C e una temperatura minima media di 4 ° C.

- **Acqua potabile**

L'acqua del rubinetto è sicura da bere in Belgio. L'acqua in bottiglia o filtrata è prontamente disponibile per l'acquisto e sarà offerta durante tutte le riunioni, i pasti e gli eventi sociali.

- **Fuso orario**

L'ora corrente è CET - Central European Time (UTC/GMT +1 ora).

- **Altre informazioni Turistiche**

Bruxelles è ricca di storia, architettura, gastronomia, cultura e molto altro! Se soggiornate a Bruxelles durante il fine settimana, non esitate a visitare il sito web della Regione Bruxelles-Capitale per scoprire tutte le attività culturali disponibili durante il vostro soggiorno.

- **Contatti**

Il nostro team sarà composto da diverse persone e hostess che saranno disponibili prima e durante l'incontro. In caso di difficoltà all'arrivo, o se l'orario di partenza del volo è cambiato, non esitate a contattarci via e-mail: [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events)

- **Interpretazione**

L'incontro sarà disponibile in 24 lingue grazie ad un team di interpreti. Ti invitiamo a parlare con calma ed evitare di parlare troppo velocemente durante la sessione.

### 4. ACCESSO ALL'IMPIANTO

La riunione si svolgerà presso la sede della Commissione europea a Bruxelles. Si prega di fare riferimento all'ordine del giorno per ulteriori informazioni sugli edifici e le stanze esatte. Il palazzo della Commissione europea è accessibile con un V-pass. Ti verrà inviata un'e-mail V-pass prima dell'evento. Non dimenticare di registrarti tramite questa e-mail per finalizzare il processo e ottenere il tuo codice QR V-pass. Se non hai ricevuto il tuo V-pass ti preghiamo di contattarci via e-mail: [info@futureu.events](mailto:info@futureu.events).

Si prega di notare che potrebbero essere necessari almeno 20 minuti per completare il controllo di sicurezza e per arrivare. La sicurezza ti chiederà V-pass e un documento di identità.

#### **Tutti i partecipanti**

- sono tenuti a esibire un passaporto o una carta d'identità validi prima di entrare nell'edificio;
- sono tenuti a sottoporsi ai controlli di sicurezza presso l'area di ingresso;
- si consiglia di portare con sé la lettera di invito o qualsiasi altro documento che indichi chiaramente la partecipazione (es. mail di registrazione)

### 5. HELPDESK, ACCESSO INTERNET

Un help desk sarà situato all'ingresso delle stanze. I nostri colleghi e il team di hostess ti aiuteranno a trovare la tua collocazione, a ricevere documenti o per qualsiasi ulteriore domanda tu possa avere. È possibile accedere a Internet tramite hotspot Wi-Fi che saranno condivisi il giorno dell'incontro.

### 6. ACCESSIBILITÀ

I locali della Commissione europea sono completamente accessibili alle persone con disabilità. Quando ti registri online, indica le tue esigenze particolari e i nostri servizi cercheranno di darti il benvenuto nel miglior modo possibile.

# Chi sta organizzando questo **panel**?

*Il panel dei cittadini sui mondi virtuali è organizzato dalla Commissione europea (Direzione generale della Comunicazione in collaborazione con la Direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e della tecnologia) con il supporto di Kantar Public (contraente principale), Missions Publiques, Ifok, Deliberativa, Danish Board of Technology e VO Europe.*

*La sezione Argomenti è stata prodotta da una parte del team organizzativo con il contributo di un comitato di conoscenza che comprende i seguenti membri:*

**Fabien BÉNÉTOU,**

Esperto indipendente WebXR, Belgio

**Caterine HASSE,**

Università di Aarhus, Dipartimento dell'Istruzione, Danimarca

**Rehana SCHWINNINGER-LADAK,**

Commissione europea, Direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e della tecnologia, Lussemburgo

**Franck STEINICKE,**

Università di Amburgo, Dipartimento di Informatica, Germania

**Mariëtte VAN HUIJSTEE,**

Istituto Rathenau, Paesi Bassi

**Sara Lisa VOGL,**

Artista di realtà virtuale, Women in Immersive Technologies Europe, Danimarca

