

# EU-borgerpanelet om virtuelle verdener

## Samling 1

24.2.2023-26.2.2023



EU-borgerpanelet

Virtuelle  
verdener

## **1. Oversigt**

EU-borgerpanelet om virtuelle verdener består af 150 tilfældigt udvalgt borgere, der mødes til tre samlinger. Den første samling fandt sted den 24.-26. februar 2023 i Bruxelles, hvor emnet og panelet blev introduceret. Borgerne lærte hinanden at kende og begyndte at udforske emnet gennem en øvelse, der havde fokus på deres erfaring inden for "det digitale område". De udarbejdede så en vision for, hvordan ønskelige og retfærdige virtuelle verdener bør være (utopi) og ikke bør være (dystopi). Borgerne indsamlede også vigtige spørgsmål, der satte dem i stand til bedre at forstå emnet.

### **Dag 1 (fredag)**

Da den 24. februar markerede etårsdagen for Ruslands invasion af Ukraine, gav panelet ordet til fem borgere fra Ukraine, der delte deres personlige erfaringer fra det sidste år. Denne indledning blev officielt åbnet af næstformand i Europa-Kommissionen Dubravka Šuica.

Borgerne blev så budt velkommen af to hovedordstyrere og repræsentanter for Europa-Kommissionen: Generaldirektør for Kommunikation Pia Ahrenkilde Hansen and Direktør for Data i GD CONNECT Yvo Volman, der gav et overblik over panelets ramme. For yderligere at forberede borgerne på de efterfølgende drøftelser gav Gaëtane Ricard-Nihoul, vicekontorchef i Enheden for Borgerdialoger, Europa-Kommissionen, en kort præsentation af EU-institutionerne og beslutnings- og lovgivningsprocessen. Derefter præsenterede Rehana Schwininger-Ladak, Kontorchef, GD CONNECT, Europa-Kommissionen, mere detaljeret emnet virtuelle verdener.

Efter dette fælles møde besøgte halvdelen af borgerne en udstilling, hvor de kunne lære mere om virtuelle verdener og få konkrete eksempler herpå. Den anden halvdel reflekterede over de vigtigste begivenheder, minder og nyheder i forbindelse med "det digitale område" inden for de seneste 30 år i deres personlige liv, men også for de europæiske samfund generelt gennem en øvelse, hvor de udarbejdede en fælles tidsplan. Ressourcepersoner fra den akademiske verden og politik var til stede for at kunne reagere på tidsplanen og tilbyde et bredt overblik set fra deres perspektiv.

### **Dag 2 (lørdag)**

Lørdag arbejdede borgerne i 12 parallelle arbejdsgrupper med adgang til simultantolkning og ledsaget af erfarne facilitatorer. I løbet af den første del af dagen havde gruppedrøftelserne fokus på borgernes tidligere erfaringer i forbindelse med de digitale og virtuelle verdener. Borgerne kunne drøfte opfattelse, bekymringer og håb i forbindelse med dette emne.

Efter frokostpausen begyndte borgerne at arbejde på deres fremtidsvisioner for de virtuelle verdener. For at gøre dette forestillede de sig først de europæiske virtuelle verdener i 2050 og de positive og negative indvirkninger på de forskellige aspekter i borgernes liv. Ved dagens afslutning præsenterede de denne fremtidsvision for de virtuelle verdener ved at udarbejde to kollager, der repræsenterede en dystopivision og en utopivision af fremtiden.

### **Dag 3 (søndag)**

Søndag morgen reflekterede gruppen over deres vision. De drøftede også hvilken viden, de ville have brug for med henblik på at udarbejde robuste anbefalinger til Europa-Kommissionen.

Efter en kaffepause kom alle borgerne tilbage til samlingen, hvor tre tilfældigt udvalgte grupper præsenterede deres vision for alle. Så reagerede en gruppe af skuespillere på de store emner, der var blevet drøftet af borgerne, og videnuvalgets medlemmer svarede på det spørgsmål, som borgerne havde stillet under drøftelserne i undergrupperne. Hovedordstyrerne rundede mødet af.

## 2. Kort dagsorden

Fredag den 24. februar SAMLING	
Kl. 14.30 – 15.00	Velkomst ved næstformand med ansvar for demokrati og demografi, Dubravka Šuica Markering af etårsdagen for Ruslands invasion af Ukraine
Kl. 15.00 – 15.30	Indledende taler til borgerpanelet af: Generaldirektør for Kommunikation, Pia Ahrenkilde Hansen Direktør for Data i GD CONNECT, Yvo Volman
Kl. 15.30 – 16.00	Indledning til panelets emne
Kl. 16.00 – 16.30	Kaffepause
Kl. 16.30 – 19.00	Arbejde i samlingen (Gasperi) og udstillingen (Besøgscentret) samtidigt Halvdelen af deltagerne bliver i samlingen, og den anden halvdel går til udstillingen Grupperne skifter efter en time.

Lørdag den 25. februar ARBEJDSGRUPPER	
Kl. 9.30 – 11.00	Refleksioner og udveksling af erfaringer
Kl. 11.00 – 11.30	Kaffepause
Kl. 11.00 – 12.30	Virtuelle verdener: Hvad vi ved
Kl. 12.30 – 14.15	Frokostpause
Kl. 14.15 – 15.45	Udarbejdelse af visioner
Kl. 15.45 – 16.15	Kaffepause
Kl. 16.30 – 18.00	Udarbejdelse af visioner

Søndag den 26. februar SAMLING	
Kl. 9.15 – 10.15	Arbejdsgrupper: indsamling af spørgsmål
Kl. 10.15 – 11.15	Kaffepause og overførsel af alle grupper til Charlemagne
Kl. 11.15 – 11.45	Samling: Gruppernes præsentation af visioner
Kl. 11.45 – 13.15	Samling: Drøftelsesrunde og teater
Kl. 13.15 – 13.45	Præsentation af hyperfairplatform og afslutning

## 3. Liste over ressourcepersoner, der deltager

På den første samling deltog følgende:

### Europa-Kommissionen:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, vicekontorchef, Enheden for Borgerdialoger, Europa-Kommissionen
2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, Europa-Kommissionen, Generaldirektoratet for Kommunikationsnet, Indhold og Teknologi, Luxembourg

### Ekstern:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, uafhængig WebXR-ekspert, Belgien
2. **Cathrine HASSE**, Aarhus Universitet, Afdeling for Uddannelsesvidenskab, Danmark
3. **Franck STEINICKE**, Universitetet i Hamburg, afdeling for informationsteknologi, Tyskland

4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Rathenau-instituttet, Nederlandene
5. **Sara Lisa VOGL**, Virtual Reality artist, Women in Immersive Technologies Europe, Danmark

## **Bilag**

- Bilag 1 Billeder af visionen