

Panel de citoyens européens sur les mondes virtuels

Session n° 1

24.2.2023-26.2.2023



Panel de citoyens européens

Mondes virtuels

Donnez votre avis

1. Aperçu

Le panel de citoyens européens sur les mondes virtuels se compose de 150 citoyens sélectionnés de manière aléatoire et se réunit pour trois sessions. La première session s'est déroulée du 24 au 26 février 2023 à Bruxelles, avec pour objet de présenter le sujet ainsi que le contexte dans lequel s'inscrit le panel. Les citoyens ont fait connaissance et ont commencé à explorer le sujet par le biais d'un exercice axé sur leur expérience du «numérique». Ils ont ensuite élaboré une vision de ce qu'un monde virtuel souhaitable et équitable devrait être (utopie) et ne devrait pas être (dystopie). Les citoyens ont également formulé un certain nombre de questions essentielles leur permettant de mieux cerner le sujet.

1^{er} jour (vendredi)

Le 24 février marquant le premier anniversaire de l'invasion de l'Ukraine par la Russie, la séance a débuté par un moment consacré au témoignage de cinq citoyens ukrainiens, qui ont partagé leur expérience personnelle de l'année écoulée. Dubravka Šuica, vice-présidente de la Commission européenne, a prononcé officiellement l'ouverture de ce moment d'hommage.

Les citoyens ont ensuite été accueillis par les modérateurs principaux et par les représentants de la Commission, à savoir Pia Ahrenkilde Hansen, directrice générale de la communication, et Yvo Volman, directeur chargé des données à la DG CONNECT, qui ont donné un aperçu du cadre dans lequel s'inscrit le panel. Afin d'initier davantage les citoyens aux discussions ultérieures, Gaëtane Ricard-Nihoul, cheffe d'unité adjointe de l'unité «Dialogue avec les citoyens» au sein de la Commission européenne, a présenté brièvement les institutions de l'UE, ainsi que le processus décisionnel et législatif. Rehana Schwinninger-Ladak, cheffe d'unité à la DG CONNECT de la Commission européenne, a ensuite présenté plus en détail le sujet des mondes virtuels.

À l'issue de cette séance plénière commune, la moitié des citoyens ont visité une exposition, visite qui leur a permis d'en savoir plus sur les mondes virtuels et d'en découvrir des exemples et des cas d'utilisation concrets. L'autre moitié a mené une réflexion sur les événements, les souvenirs et les actualités liés au «numérique» qui ont le plus marqué l'existence personnelle de chacun mais aussi, de manière générale, les sociétés européennes au cours des 30 dernières années, dans le cadre d'un exercice au cours duquel les participants ont créé une frise chronologique commune. Des personnes-ressources issues du monde universitaire et politique étaient présentes pour réagir à cette frise et présenter leur propre vue d'ensemble.

2^e jour (samedi)

Samedi, les citoyens étaient répartis en 12 groupes de travail parallèles, avec une interprétation simultanée et un encadrement par des facilitateurs expérimentés. Au cours du premier créneau de la journée, les discussions de groupe étaient axées sur les expériences passées des citoyens concernant le monde numérique et virtuel. Les citoyens ont pu discuter des impressions, des craintes et des espoirs qu'ils ont à ce sujet.

Après la pause déjeuner, les citoyens ont entrepris un travail sur leur vision de l'avenir des mondes virtuels. Pour ce faire, ils ont commencé par imaginer ce que seront, en 2050, les mondes virtuels européens et leurs incidences positives et négatives sur les différents aspects de la vie des citoyens. À la fin de la journée, ils ont créé une représentation de cette vision des mondes virtuels futurs sous la forme de deux collages représentant la vision dystopique et la vision utopique de cet avenir.

3^e jour (dimanche)

Dimanche matin, les membres du groupe ont réfléchi à leur vision d'avenir. Ils ont également discuté des connaissances dont ils auraient besoin pour élaborer des recommandations solides à l'intention de la Commission européenne.

Après une pause-café, l'ensemble des citoyens se sont retrouvés pour une séance plénière où 3 groupes choisis au hasard ont présenté leur vision à tous. Ensuite, un groupe de comédiens a réagi aux grands sujets abordés par les citoyens, et les membres du comité de connaissances ont répondu aux questions posées par les citoyens au cours des discussions en sous-groupe. Les modérateurs principaux ont formulé des observations finales et ont clôturé la session.

2. Résumé de l'ordre du jour

Vendredi 24 février SÉANCE PLÉNIÈRE	
14 h 30 – 15 h 00	Mot de bienvenue de Dubravka Šuica, vice-présidente chargée de la démocratie et de la démographie. Hommage à l'occasion du premier anniversaire de l'invasion de l'Ukraine par la Russie
15 h 00 – 15 h 30	Discours d'introduction à l'intention du panel de citoyens, prononcés par: Pia Ahrenkilde Hansen, directrice générale de la communication Yvo Volman, directeur chargé des données à la DG CONNECT
15 h 30 - 16 h 00	Introduction au sujet du panel
16 h 00 - 16 h 30	Pause-café
16 h 30 – 19 h 00	Travail en plénière (bâtiment Gasperi) et exposition (centre des visiteurs) en parallèle La moitié des participants reste en plénière, l'autre moitié visite l'exposition. Les groupes sont permutés au bout d'une heure.

Samedi 25 février GROUPES DE TRAVAIL	
9 h 30 – 11 h 00	Réflexion et partage d'expériences
11 h 00 – 11 h 30	Pause-café
11 h 00 – 12 h 30	Mondes virtuels: état de nos connaissances
12 h 30 – 14 h 15	Pause déjeuner
14 h 15 – 15 h 45	Élaboration de visions d'avenir
15 h 45 – 16 h 15	Pause-café
16 h 30 - 18 h 00	Élaboration de visions d'avenir

Dimanche 26 février SÉANCE PLÉNIÈRE	
9 h 15 – 10 h 15	Groupes de travail: formulation de questions
10 h 15 – 11 h 15	Pause-café et transfert de tous les groupes au bâtiment Charlemagne
11 h 15 – 11 h 45	Séance plénière: présentation des visions d'avenir des groupes
11 h 45 – 13 h 15	Séance plénière: temps de discussion et théâtre
13 h 15 – 13 h 45	Présentation de la plateforme Hyperfair et clôture

3. Liste des personnes-ressources participantes

Les experts suivants ont participé à la première session:

Commission européenne:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, cheffe d'unité adjointe de l'unité «Dialogue avec les citoyens», Commission européenne
2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, Commission européenne, Direction générale des réseaux de communication, du contenu et des technologies, Luxembourg

Intervenants externes:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, expert indépendant en WebXR, Belgique
2. **Cathrine HASSE**, Université d'Aarhus, département «Enseignement», Danemark
3. **Franck STEINICKE**, Université de Hambourg, département «Informatique», Allemagne
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Institut Rathenau, Pays-Bas
5. **Sara Lisa VOGL**, artiste en réalité virtuelle, Women in Immersive Technologies Europe, Danemark

Annexe

- Annexe 1: Photos des visions d'avenir