

# Panel europeo di cittadini sui mondi virtuali

## Sessione 1

24.02.2023-26.02.2023



Panel europeo di cittadini

# Mondi virtuali

## DI' LA TUA

## **1. Panoramica**

Il panel europeo di cittadini sui mondi virtuali è composto da 150 cittadini selezionati in modo casuale e si riunisce per tre sessioni. Nel corso della prima sessione, che si è svolta dal 24 al 26 febbraio 2023 a Bruxelles, sono stati presentati l'argomento del panel e il relativo contesto. I cittadini hanno fatto conoscenza tra loro e hanno iniziato a esplorare l'argomento attraverso un esercizio incentrato sulla loro esperienza del "digitale". Successivamente hanno elaborato una visione di come dovrebbero essere mondi virtuali auspicabili e giusti (utopia) e di come invece non dovrebbero essere (distopia). I cittadini hanno inoltre raccolto una serie di domande chiave che li hanno aiutati a comprendere meglio l'argomento.

### **Giorno 1 (venerdì)**

Poiché il 24 febbraio era l'anniversario dell'invasione dell'Ucraina da parte della Russia, i lavori del panel sono cominciati lasciando la parola a cinque cittadini ucraini, che hanno condiviso la loro esperienza personale dell'anno appena trascorso. Questo momento è stato aperto ufficialmente dalla vicepresidente della Commissione europea Dubravka Šuica.

I partecipanti sono poi stati accolti dai moderatori principali e dai rappresentanti della Commissione europea: la direttrice generale della Comunicazione Pia Ahrenkilde Hansen e il direttore per i Dati presso la DG CONNECT Yvo Volman, che hanno fornito una panoramica del contesto del panel. Per meglio preparare i partecipanti al successivo dibattito, Gaëtane Ricard-Nihoul, capounità aggiunta, unità "Dialoghi dei cittadini", Commissione europea, ha fatto un breve excursus sulle istituzioni dell'UE nonché sul processo decisionale e legislativo. Rehana Schwinniger-Ladak, capounità, DG CONNECT, Commissione europea, ha poi presentato più in dettaglio il tema dei mondi virtuali.

Dopo questa sessione comune la metà dei partecipanti ha visitato una mostra che ha permesso loro di sapere di più sui mondi virtuali, anche grazie a esempi concreti e casi d'uso. L'altra metà dei partecipanti ha condotto una riflessione sugli eventi, i ricordi e le notizie più importanti sul tema del digitale degli ultimi 30 anni, non solo a livello personale ma anche per le società europee in generale, attraverso un esercizio nel corso del quale è stata creata una cronologia comune. Erano presenti esperti di politiche e del mondo accademico, che hanno formulato osservazioni su questa cronologia e presentato una panoramica più ampia dal loro punto di vista.

### **Giorno 2 (sabato)**

Nella giornata di sabato i lavori dei cittadini si sono svolti in parallelo nell'ambito di 12 gruppi, con l'ausilio del servizio di interpretazione simultanea e di facilitatori esperti. Durante la prima parte della giornata, le discussioni dei gruppi si sono concentrate sulle esperienze passate dei partecipanti in relazione al digitale e ai mondi virtuali. Si è discusso delle percezioni, delle speranze e dei timori rispetto a questo tema.

Dopo la pausa pranzo i partecipanti hanno iniziato a lavorare sulle loro visioni per il futuro dei mondi virtuali. Per questo, hanno cominciato con immaginare i mondi virtuali europei del 2050 e le loro ricadute, positive e negative, sui diversi aspetti della vita dei cittadini. Alla fine della giornata hanno messo in immagine questa visione dei futuri mondi virtuali creando due collage, con cui hanno rappresentato la visione distopica e la visione utopica di questo futuro.

### **Giorno 3 (domenica)**

Domenica mattina i membri del gruppo hanno condotto una riflessione sulla loro visione e hanno inoltre discusso delle conoscenze necessarie per elaborare raccomandazioni fondate destinate alla Commissione europea.

Dopo la pausa caffè tutti i cittadini sono tornati a riunirsi in sessione plenaria e tre gruppi selezionati in modo casuale hanno presentato a tutti la loro visione. Un gruppo di attori si è poi esibito sui grandi temi discussi dai cittadini, mentre i membri del comitato scientifico hanno risposto alle domande poste dai cittadini durante le discussioni in sottogruppo. I moderatori principali hanno infine formulato le osservazioni conclusive e chiuso la sessione.

## 2. Ordine del giorno in breve

<b>Venerdì 24 febbraio PLENARIA</b>	
14:30 – 15:00	Discorso di benvenuto della vicepresidente per la Democrazia e la demografia, Dubravka Šuica. Un anno dall'invasione dell'Ucraina da parte della Russia
15:00 – 15:30	Interventi introduttivi al panel di cittadini: Pia Ahrenkilde Hansen, direttrice generale della Comunicazione Yvo Volman, direttore per i Dati presso la DG CONNECT
15:30 – 16:00	Introduzione sull'argomento del panel
16:00 - 16:30	Pausa caffè
16:30 – 19:00	Lavori in sessione plenaria (Gasperi) e mostra (centro visitatori) in parallelo Metà dei partecipanti rimane nella plenaria; l'altra metà visita la mostra. I gruppi si alternano dopo un'ora.

<b>Sabato 25 febbraio GRUPPI DI LAVORO</b>	
09:30 – 11:00	Riflessioni e condivisione di esperienze
11:00 – 11:30	Pausa caffè
11:00 – 12:30	Mondi virtuali: cosa sappiamo
12:30 – 14:15	Pausa pranzo
14:15 – 15:45	Elaborazione delle visioni
15:45 – 16:15	Pausa caffè
16:30 – 18:00	Elaborazione delle visioni

<b>Domenica 26 febbraio PLENARIA</b>	
09:15 – 10:15	Gruppi di lavoro: raccolta delle domande
10:15 – 11:15	Pausa caffè e trasferimento di tutti i gruppi a Charlemagne
11:15 – 11:45	Plenaria: presentazione delle visioni elaborate dai gruppi
11:45 – 13:15	Plenaria: ciclo di discussione e momento teatrale
13:15 – 13:45	Presentazione della piattaforma Hyperfair e chiusura dei lavori

## 3. Elenco degli esperti

Nel corso della prima sessione sono intervenuti:

### **Commissione europea:**

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, capounità aggiunta, unità "Dialoghi dei cittadini", Commissione europea
2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, Commissione europea, direzione generale delle Reti di comunicazione, dei contenuti e delle tecnologie, Lussemburgo

### **Esterni:**

1. **Fabien BÉNÉTOU**, esperto indipendente WebXR, Belgio
2. **Cathrine HASSE**, Università di Aarhus, dipartimento dell'Istruzione, Danimarca
3. **Franck STEINICKE**, Università di Amburgo, dipartimento di Informatica, Germania
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Istituto Rathenau, Paesi Bassi
5. **Sara Lisa VOGL**, artista della realtà virtuale, Women in Immersive Technologies Europe, Danimarca

### **Allegato**

- Allegato 1: Foto della visione