

Europees burgerpanel over virtuele werelden

Sessie 1

24/02/2023-26/02/2023



Europees burgerpanel

Virtuele werelden

1. Overzicht

Het Europees burgerpanel over virtuele werelden bestaat uit 150 willekeurig geselecteerde burgers die tijdens drie sessies bijeenkomen. De eerste sessie vond plaats op 24, 25 en 26 februari 2023 in Brussel en ging in op het onderwerp en de context van het panel. Burgers konden elkaar leren kennen en begonnen met een verkenning van het onderwerp door middel van een oefening die gericht was op hun ervaring met “het digitale”. Zij formuleerden vervolgens een visie op wat wenselijke en eerlijke virtuele werelden zouden zijn (utopie) en wat zij niet mogen zijn (dystopie). De deelnemers formuleerden ook vragen waarmee zij meer inzicht in het onderwerp konden krijgen.

Dag 1 (vrijdag)

Omdat het 24 februari een jaar geleden was dat Rusland Oekraïne binnenviel, begon het panel met een herdenking waarbij vijf Oekraïense burgers hun persoonlijke ervaringen van het afgelopen jaar deelden. Deze herdenking werd officieel geopend door Dubravka Šuica, vicevoorzitter van de Europese Commissie.

De burgers werden verwelkomd door de gespreksleiders en de vertegenwoordigers van de Europese Commissie: directeur-generaal Communicatie Pia Ahrenkilde Hansen en directeur Data bij DG CONNECT Yvo Volman, die een overzicht gaven van het kader waarbinnen het panel werkt. Ter voorbereiding van de discussies gaf Gaëtane Ricard-Nihoul, adjunct-eenheidshoofd van de eenheid Burgerdialogen, DG Communicatie van de Europese Commissie, een korte introductie over de EU-organen en over het besluitvormings- en wetgevingsproces. Daarna gaf Rehana Schwinninger-Ladak, eenheidshoofd bij DG CONNECT, Europese Commissie, meer informatie over het thema virtuele werelden.

Na deze gemeenschappelijke plenaire vergadering bezocht de helft van de burgers een tentoonstelling waar zij meer te weten konden komen over virtuele werelden en concrete voorbeelden ervan konden ervaren. De andere helft ging in gesprek over de belangrijkste gebeurtenissen, herinneringen en nieuws in verband met “het digitale” in de afgelopen 30 jaar in hun persoonlijke leven. Door middel van een oefening spraken zij ook over de Europese samenlevingen in het algemeen, waarbij zij een gemeenschappelijke tijdlijn creëerden. Daarna wisselden de groepen. Er waren ook academici en deskundigen aanwezig om op de tijdlijn te reageren en vanuit hun perspectief een breder overzicht te bieden.

Dag 2 (zaterdag)

Op zaterdag werkten de burgers in twaalf parallelle werkgroepen, met simultaanvertolking, die werden geleid door ervaren moderatoren. Tijdens het eerste dagdeel richtten de groepsdiscussies zich op ervaringen van de burgers met digitale en virtuele werelden. De burgers konden hun perceptie, angst en hoop over dit onderwerp bespreken.

Na de lunchpauze zijn de burgers begonnen te werken aan hun visie op de toekomst van virtuele werelden. Daartoe bedachten zij eerst de Europese virtuele wereld van 2050 en de positieve en negatieve gevolgen daarvan voor de verschillende aspecten van het leven van burgers. Aan het eind van de dag toonden zij deze visie van de toekomstige virtuele werelden door twee collages te creëren die de dystopische en de utopische visie op deze toekomst weergaven.

Dag 3 (vrijdag)

Op zondagochtend bespraken de deelnemers hun visie. Zij bespraken ook welke kennis zij nodig zouden hebben om solide aanbevelingen voor de Europese Commissie te ontwikkelen.

Na een koffiepauze kwamen alle burgers terug in de plenaire vergadering, waar drie willekeurig geselecteerde groepen hun visie voor iedereen presenteerden. Vervolgens reageerde een groep acteurs op de grote onderwerpen die door de burgers waren besproken, en antwoordden de leden van het kenniscomité op de vragen die burgers hadden geformuleerd tijdens de besprekingen van de subgroepen. De moderatoren maakten slotopmerkingen en er werd afscheid genomen.

2. Korte agenda

Vrijdag 24 februari PLENAIRE VERGADERING	
14:30 – 15.00 u	Welkomstwoord van Dubravka Šuica, vicevoorzitter voor Democratie en Demografie. Herdenking een jaar Russische invasie van Oekraïne
15.00 – 15.30 u	Inleidende toespraken voor het burgerpanel door: Directeur-generaal Communicatie, Pia Ahrenkilde Hansen Directeur Data bij DG CONNECT, Yvo Volman
15:30 – 16.00 u	Inleiding over het onderwerp van het panel
16:00 – 16:30 u	Koffiepauze
16:30 – 19.00 u	Parallele werkzaamheden: plenaire vergadering (Gasperi) en bezoek tentoonstelling (bezoekerscentrum) De helft van de deelnemers blijft in de plenaire vergadering, de andere helft bezoekt de tentoonstelling. De groepen wisselen na een uur.

Zaterdag 25 februari WERKGROEPEN	
09:30 – 11.00 u	Beschouwingen en uitwisseling van ervaringen
11:00 – 11:30 u	Koffiepauze
11.00 – 12.30 u	Virtuele werelden: wat we weten
12:30 – 14.15 u	Lunchpauze
14:15 – 15.45 u	Ontwikkeling van visies
15:30 – 16.15 u	Koffiepauze
16:30 – 18.00 u	Ontwikkeling van visies

Zondag 26 februari PLENAIRE VERGADERING	
09.15 – 10.15 u	Werkgroepen: vragen formuleren
10.15 – 11.15 u	Koffiepauze en alle groepen gaan naar het Karel de Grotegebouw
11:15 – 11:45 u	Plenaire vergadering: presentatie van de visies van de groepen
11:15 – 13:15 u	Plenaire vergadering: Discussieronde en theater
13:15 – 13.45 u	Presentatie van het Hyperfair platform en afsluiting

3. Lijst van sprekers

Tijdens de eerste sessie namen de volgende sprekers deel:

Europese Commissie:

1. **Gaëtane RICARD-NIHOUL**, adjunct-eenheidshoofd, eenheid Burgerdialogen, Europese Commissie
2. **Rehana SCHWINNIGER-LADAK**, directoraat-generaal Communicatienetwerken, Inhoud en Technologie, Europese Commissie, Luxemburg

Extern:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, onafhankelijk WebXR-deskundige, België
2. **Cathrine HASSE**, Universiteit van Aarhus, departement Onderwijs, Denemarken
3. **Franck STEINICKE**, Universiteit Hamburg, departement Informatica, Duitsland
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Rathenau-instituut, Nederland
5. **Sara Lisa VOGL**, virtual reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe, Denemarken

Bijlage

- Bijlage 1: Foto's van de visies