

# Europeisk medborgarpanel om virtuella världar

## Möte 1

24–26 februari 2023



Europeiska medborgarpanelen

# Virtuella världar

## DELTA I DEBATTEN

## **1. Översikt**

Den europeiska medborgarpanelen om virtuella världar består av 150 slumpmässigt utvalda EU-invånare som möts tre gånger. Det första mötet hölls den 24–26 februari 2023 i Bryssel med en introduktion av frågeställningen och medborgarpanelens uppgift. Paneldeltagarna lärde känna varandra och började diskutera ämnet utifrån sina egna erfarenheter. Sedan skapade de en ljus och en mörk framtidsvision av virtuella världar. Paneldeltagarna samlade också in nyckelfrågor för att bättre förstå ämnet.

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

Paneldeltagarna hälsades välkomna av kommissionens vice ordförande Dubravka Šuica med ansvar för demokrati och demografi. Eftersom det var ettårsdagen av Rysslands invasion av Ukraina fick fem personer från Ukraina inleda med att berätta om sina erfarenheter från det gångna året.

Sedan välkomnades paneldeltagarna av mötets moderatorer och kommissionens företrädare: Pia Ahrenkilde Hansen, generaldirektör, och Yvo Volman, direktör vid kommissionens generaldirektorat för kommunikation, berättade om panelens uppgift. För att ytterligare förbereda paneldeltagarna inför diskussionerna fick de en kort presentation av EU:s organ samt besluts- och lagstiftningsprocessen av Gaëtane Ricard-Nihoul, biträdande enhetschef för enheten för medborgardialoger vid kommissionens generaldirektorat för kommunikation. Rehana Schwining-Ladak, enhetschef vid generaldirektoratet för kommunikation, presenterade sedan mer i detalj ämnet virtuella världar.

Efter mötet för alla besökte hälften av paneldeltagarna en utställning där de fick lära sig mer om virtuella världar med hjälp av konkreta exempel. Övriga paneldeltagare diskuterade milstolparna inom det digitala området de senaste 30 åren. De tittade på hur utvecklingen påverkat såväl dem som individer som samhället i stort och utarbetade en gemensam tidslinje. Experter från både den offentliga och den privata sektorn närvarade för att kommentera tidslinjen och ge en överblick utifrån sitt perspektiv.

### **Dag 2 (lördag)**

Under lördagen arbetade paneldeltagarna i 12 parallella arbetsgrupper med simultantolkning och erfarna diskussionsledare. Under förmiddagen koncentrerade sig paneldeltagarna på sina egna erfarenheter av digitala och virtuella världar. De diskuterade också vilka möjligheter och risker de ser med virtuella världar.

Efter lunchpausen började paneldeltagarna diskutera sina visioner för framtidens virtuella världar. De började med att föreställa sig hur de europeiska virtuella världarna kommer att se ut 2050 och vilken positiv och negativ inverkan de kommer att ha på människors liv. Avslutningsvis skapade de en ljus och en mörk framtidsvision.

### **Dag 3 (söndag)**

Under förmiddagen diskuterade paneldeltagarna sin vision och vilka kunskaper de skulle behöva för att lämna gedigna rekommendationer till kommissionen.

Efter kaffepausen samlades alla paneldeltagarna och tre slumpmässigt utvalda grupper presenterade sin vision för de andra. Sedan uppträdde en grupp skådespelare med de viktiga diskussionsämnena som utgångspunkt och medlemmarna i Kunskapskommittén svarade på de frågor paneldeltagarna ställt i arbetsgrupperna. Huvudmoderatorerna höll ett slutanförande och tackade paneldeltagarna.

## 2. Dagordningen i korthet

Fredagen den 24 februari, möte för alla	
14.30–15.00	Paneldeltagarna hälsas välkomna av kommissionens vice ordförande Dubravka Šuica. Anföranden med anledning av att det gått ett år sedan Ryssland invaderade Ukraina
15.00–15.30	Inledande anföranden för medborgarpanelen av: Pia Ahrenkilde Hansen, generaldirektör för kommunikation Yvo Volman, direktör vid generaldirektoratet för kommunikation
15.30–16.00	Introduktion till panelämnet
16.00–16.30	Kaffepaus
16.30–19.00	Möte för alla och utställning Hälften av paneldeltagarna stannade på mötet; resten besökte utställningen. Grupperna bytte plats efter en timme.

Lördagen den 25 februari, grupparbete	
9.30–11.00	Diskussioner och erfarenhetsutbyte
11.00–11.30	Kaffepaus
11.00–12.30	Virtuella världar: Detta vet vi
12.30–14.15	Lunch
14.15–15.45	Utveckla visioner
15.45–16.15	Kaffepaus
16.30–18.00	Utveckla visioner

Söndagen den 26 februari, möte för alla	
9.15–10.15	Arbetsgrupper: insamling av frågor
10.15–11.15	Kaffepaus
11.15–11.45	Möte för alla: Presentation av gruppernas visioner
11.45–13.15	Möte för alla: Diskussionsrunda och uppträdanden
13.15–13.45	Presentation av plattformen Hyperfair och avslutning

## 3. Ansvariga personer

Under det första mötet deltog följande experter:

### Europeiska kommissionen:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, biträdande enhetschef, enheten för medborgardialoger, generaldirektoratet för kommunikation, EU-kommissionen
2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, generaldirektoratet för kommunikationsnätverk, innehåll och teknologi, EU-kommissionen, Luxemburg

### Externa experter:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, oberoende WebXR-expert, Belgien
2. **Cathrine HASSE**, utbildningsavdelningen vid Århus universitet, Danmark

3. **Franck STEINICKE**, avdelningen för kommunikationsvetenskap vid universitetet i Hamburg, Tyskland
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Rethenau-institutet, Nederländerna
5. **Sara Lisa VOGL**, Virtual Reality-artist, organisationen Women in Immersive Technologies Europe, Danmark

## **Bilaga**

- Bilaga 1: Fotografier av visionen