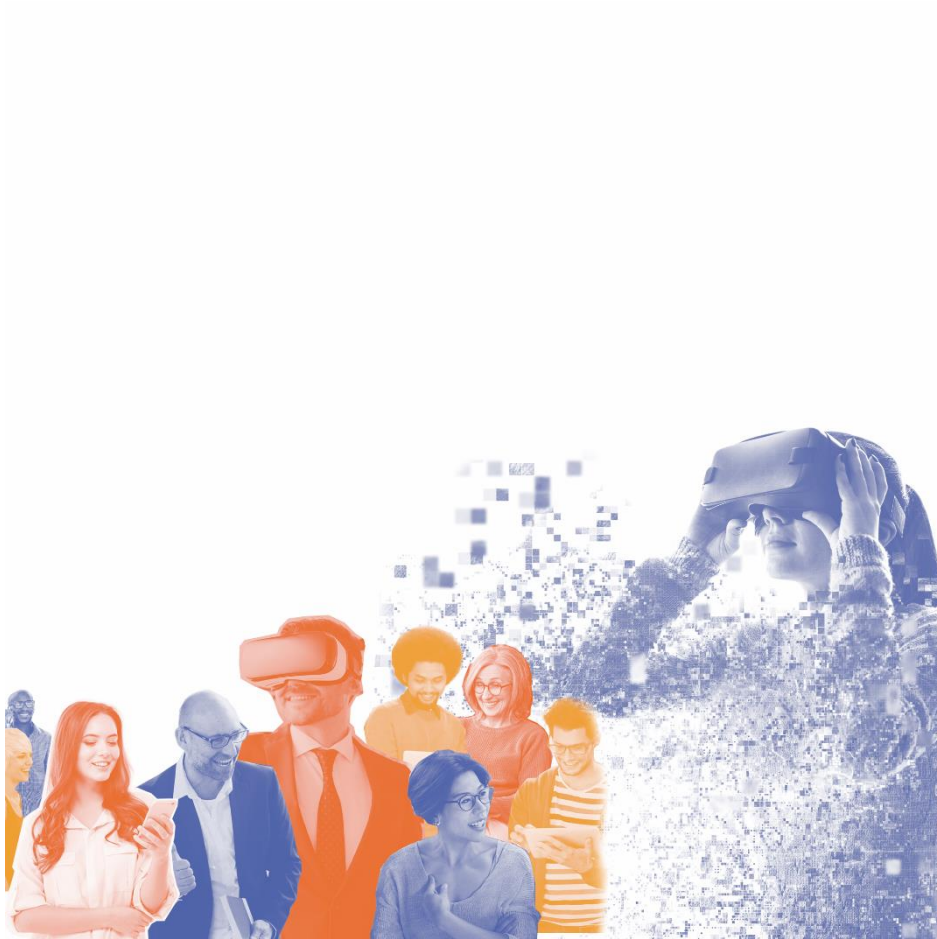


Europäisches Bürgerforum zum Thema „Virtuelle Welten“

2. Tagung

10.3.2023–12.3.2023



Europäisches Bürgerforum

Virtuelle Welten

**IHRE MEINUNG
ZÄHLT**

1. Übersicht

Das Europäische Bürgerforum zum Thema „Virtuelle Welten“ setzt sich aus 150 nach dem Zufallsprinzip ausgewählten Bürgerinnen und Bürgern zusammen, die zu insgesamt drei Tagungen zusammenkommen. Während der ersten Tagung, die vom 24. bis 26. Februar 2023 in Brüssel stattfand, haben die Teilnehmer nach einer thematischen Einführung eine gemeinsame Vorstellung davon erarbeitet, wie wünschenswerte und faire virtuelle Welten aussehen sollten (Utopie) bzw. wie sie nicht aussehen sollten (Dystopie). Auf der Grundlage dieser Arbeit bestimmte der Wissenschaftsausschuss des Bürgerforums vier übergeordnete Themenkomplexe:

1. Wirtschaft, Arbeitsplätze und Unternehmen (einschließlich Lernen und Kompetenzen)
2. Sicherheit (Kriminalität, Cybersicherheit, Daten und Digitales, persönliche Sicherheit)
3. Gesundheit und Wohlbefinden/Umwelt (mentale und physische Gesundheit)
4. Gesellschaft: Inklusivität, Zugänglichkeit, Demokratie

Die zweite Tagung fand vom 10. bis 12. März 2023 virtuell statt. Ziel dieser Tagung war die Ausarbeitung von Werten und Maßnahmen, die als Richtschnur für den Aufbau fairer und wünschenswerter virtueller Welten in Europa dienen könnten. Auf der Grundlage dieser Vorschläge wird das Bürgerforum bei seiner dritten und letzten Tagung endgültige Empfehlungen ausarbeiten.

Tag 1 (Freitag)

Am Freitag begrüßten die beiden Moderatoren die Teilnehmer zu einer virtuellen Plenartagung auf der Hyperfair-Plattform. Nach einer kurzen Vorstellung der Tagesordnung kamen zu jedem der vier Themenblöcke Expert:innen zu Wort:

Themenblock 1: Wirtschaft, Arbeitsplätze und Unternehmen (einschl. Lernen und Kompetenzen)

- **Harmen Van Sprang**, Sharing Cities Alliance
- **Eric Marchiol**, Renault

Themenblock 2: Sicherheit (Kriminalität, Cybersicherheit; Daten und Digitales; persönliche Sicherheit)

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-Institut, Niederlande
- **Fabien Bénétou**, unabhängiger WebXR-Experte, Belgien

Themenblock 3: Gesundheit und Wohlbefinden/Umwelt (mentale und physische Gesundheit)

- **Sara Lisa Vogl**, Virtual-Reality-Künstlerin, Women in Immersive Technologies Europe, Dänemark
- **Bruno Thomas**, Internationales Konsortium von Investigativjournalisten

Themenblock 4: Gesellschaft: Inklusivität, Zugänglichkeit, Demokratie

- **Elisa Lironi**, Aktionsdienst Europäische Bürger
- **Matthias C. Kettmann**, Leibniz-Institut

Anschließend präsentierte **Yvo Volman**, Direktor der Direktion „Daten“ in der GD CONNECT, die [Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen der EU](#).

Tag 2 (Samstag)

Am Samstag arbeiteten die Teilnehmer in zwölf parallelen Arbeitsgruppen, die simultan verdolmetscht und von erfahrenen Moderatorinnen und Moderatoren geleitet wurden. In der **ersten Runde** bestimmte jede Gruppe anhand der Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen der EU die drei für sie wichtigsten Werte. In der **zweiten Runde** wurde jeder Themenblock drei Arbeitsgruppen zugewiesen, die bis zu drei Aktionsbereiche ausarbeiten sollten, mit denen sich wünschenswerte und faire virtuelle Welten schaffen lassen könnten. In der **dritten bis fünften Runde** arbeiteten die Gruppen Feedback zu den anderen Themenblöcken aus. Zu diesem Zweck stellte ein Moderator die von einer vorangegangenen Gruppe entwickelten Aktionspunkte vor. Während einer Stunde wertete diese Gruppe anschließend Vorschläge, Kommentare und Fragen zu diesem Aktionspunkt aus, bevor sie zu einem neuen Themenblock überging.

Rotationsplan:

	Runde 1 (Werte)	Runde 2 (Aktionspunkte)	Runde 3 (Feedback 1)	Runde 4 (Feedback 2)	Runde 5 (Feedback 3)
Gruppe 1	Allgemeines	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie
Gruppe 2	Allgemeines	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie
Gruppe 3	Allgemeines	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie
Gruppe 4	Allgemeines	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen
Gruppe 5	Allgemeines	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen
Gruppe 6	Allgemeines	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen
Gruppe 7	Allgemeines	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität
Gruppe 8	Allgemeines	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität
Gruppe 9	Allgemeines	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität
Gruppe 10	Allgemeines	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt

Gruppe 11	Allgemeines	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt
Gruppe 12	Allgemeines	Gesellschaft: Inklusion, Zugang, Demokratie	Wirtschaft; Arbeitsplätze; Unternehmen; Lernen und Kompetenzen	Sicherheit; persönl. Daten; Kriminalität	Gesundheit; (mentale und physische); Umwelt

Tag 3 (Sonntag)

Am Sonntagvormittag erhielten die Gruppen die am Tag zuvor eingeholten Rückmeldungen; anschließend finalisierten sie die Arbeit zu den Werten und Handlungsbereichen.

Nach einer Kaffeepause kamen alle Bürgerinnen und Bürger im virtuellen Plenum zusammen. Zunächst lieferte die stellvertretende Direktorin der GD CONNECT, Renate Nikolay, den Teilnehmern weitere Hintergrundinformationen über die laufenden Arbeiten der Kommission. Anschließend stellten nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Vertreter jedes Themenblocks ihre Aktionspunkte vor. Auf diese Punkte antworteten zwei Mitglieder des Wissensausschusses: Rehana Schwinniger-Ladak, Referatsleiterin der GD CONNECT, und Frank Steinicke, Fakultät für Informatik der Universität Hamburg. Danach verabschiedeten sich die Hauptmoderatoren mit einigen Abschlussbemerkungen.

2. Kurze Tagesordnung

Freitag, 10. März – PLENUM	
14.10–14.25 Uhr	Begrüßung und Zusammenfassung der Ergebnisse der ersten Tagung
14.25–14.50 Uhr	Themenkomplex: Wirtschaft, Arbeitsplätze, Unternehmen
14.50–15.10 Uhr	Pause
15.00–16.05 Uhr	Themenkomplex: Sicherheit/Gesundheit und Wohlbefinden/Umwelt
16.05–16.25 Uhr	Pause
16.25–16.50 Uhr	Themenkomplex: Gesellschaft: Inklusion und Zugang
16:50–17.10 Uhr	Pause
17.10–17.50 Uhr	Präsentation der Erklärung zu den digitalen Rechten und Grundsätzen der EU
17.50–18.10 Uhr	Nächste Schritte und Schlussbemerkungen

Samstag, 11. März – ARBEITSGRUPPEN	
9.30–9.45 Uhr	Gruppenbildung/Aufwärmphase
9.45–10.45 Uhr	Themenblock 1: Unsere Grundwerte für die europäischen virtuellen Welten
10.45–11.15 Uhr	Pause
11.15–12.30 Uhr	Themenblock 2: Wichtigste Aktionspunkte für THEMENKOMPLEX 1
12.30–14.00 Uhr	Mittagspause
14.00–15.05 Uhr	Themenblock 3: Feedback und Aktionspunkte für THEMENKOMPLEX 2
15.05–15.20 Uhr	Pause
15.20–16.25 Uhr	Themenblock 4: Feedback und Aktionspunkte für THEMENKOMPLEX 3
16.25–16.55 Uhr	Pause
16.55–18.00 Uhr	Themenblock 5: Feedback und Aktionspunkte für THEMENKOMPLEX 4

Sonntag, 12. März – ARBEITSGRUPPEN UND PLENUM	
	Arbeitsgruppe
9.30–9.50 Uhr	Festlegung von Werten für die virtuellen Welten in der EU
9.50–10.50 Uhr	Konsolidierung der Aktionspunkte
	Plenum
11.05–11.25 Uhr	Was macht die GD CONNECT? Interview mit Renate Nikolay
11.25–11.35 Uhr	Feedback-Umfragen
11.35–12.15 Uhr	Präsentation und Feedback-Sitzung 1
12.15–12.35 Uhr	Pause
12.35–13.05 Uhr	Präsentation und Feedback-Sitzung 2
13.05–13.15 Uhr	EU-Werte für künftige Metaverse
13.15–13.30 Uhr	Zusammenfassung und Schlussbemerkungen

3. Liste der am Wissensausschuss beteiligten Fachberater

An dieser zweiten Tagung nahmen folgende Redner:innen teil:

Europäische Kommission:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, Stellvertretende Referatsleiterin, Referat Bürgerdialoge, Europäische Kommission
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, Referatsleiterin, Interaktive Technologien, Digitale Kultur und Ausbildung, GD CONNECT, Europäische Kommission, Luxemburg

Externe Gäste:

1. **Fabien Bénétou**, unabhängiger WebXR-Experte, Belgien
2. **Cathrine Hasse**, Universität Aarhus, Fakultät für Bildung, Dänemark
3. **Franck Steinicke**, Universität Hamburg, Fakultät für Informatik, Deutschland
4. **Mariëtte Van Huijstee**, Rathenau-Institut, Niederlande
5. **Sara Lisa Vogl**, Virtual-Reality-Künstlerin, Women in Immersive Technologies Europe, Dänemark