

Panel de citoyens européens sur les mondes virtuels

Session n° 2

10.3.2023-12.3.2023



Panel de citoyens européens

Mondes virtuels

Donnez votre avis

1. Vue d'ensemble

Le panel de citoyens européens sur les mondes virtuels se compose de 150 citoyens sélectionnés de manière aléatoire et se réunit pour trois sessions. Lors de la première session, qui s'est tenue du 24 au 26 février 2023 à Bruxelles, le sujet a été présenté aux citoyens, qui ont élaboré une vision commune de ce que des mondes virtuels souhaitables et équitables devraient être (utopie) et ne devraient pas être (dystopie). Sur la base de ces travaux, le comité de connaissances du panel a recensé quatre thèmes transversaux présentant un intérêt pour les citoyens:

1. Économie, emplois et entreprises (y compris apprentissage et compétences)
2. Sûreté et sécurité (criminalité – cybersécurité; données et numérique; sécurité personnelle)
3. Santé et bien-être/environnement (santé mentale et physique)
4. Société: inclusivité, accessibilité, démocratie

La deuxième session du panel a eu lieu en ligne, du 10 au 12 mars 2023. Son objectif était de commencer à définir les valeurs et les actions susceptibles de guider la construction de mondes virtuels équitables et souhaitables en Europe. Ces valeurs et actions serviront de base à l'élaboration des recommandations finales du panel, lors de la troisième et dernière session de celui-ci.

Jour 1 (vendredi)

Vendredi, les citoyens ont été accueillis par les deux modérateurs lors d'une session plénière virtuelle sur la plateforme Hyperfair. Les modérateurs ont ensuite brièvement exposé aux citoyens l'ordre du jour de la deuxième session avant de donner la parole à des experts pour qu'ils puissent apporter leur contribution sur chacun des quatre thèmes:

Premier bloc thématique: économie, emplois et entreprises (y compris apprentissage et compétences)

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

Deuxième bloc thématique: sûreté et sécurité (criminalité – cybersécurité; données et numérique; sécurité personnelle)

- **Mariëtte van Huijstee**, Institut Rathenau, Pays-Bas
- **Fabien Bénéto**, expert indépendant en WebXR, Belgique

Troisième bloc thématique: santé et bien-être/environnement (santé mentale et physique)

- **Sara Lisa Vogl**, artiste en réalité virtuelle, Women in Immersive Technologies Europe, Danemark
- **Bruno Thomas**, Consortium international des journalistes d'investigation

Quatrième bloc thématique: société: inclusivité, accessibilité, démocratie

- **Elisa Lironi**, Service d'action des citoyens européens
- **Matthias C. Kettmann**, Institut Leibniz

À la suite de ces contributions, **Yvo Volman**, directeur chargé des données à la DG CONNECT, a présenté aux citoyens la [déclaration sur les droits et principes numériques de l'UE](#).

Jour 2 (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 cycle de discussions**, chaque groupe a travaillé sur la déclaration sur les droits et principes numériques de l'UE et a recensé les trois valeurs les plus importantes selon lui. Lors du **deuxième cycle de discussions**, chaque bloc thématique a été attribué à trois groupes de travail qui ont été invités à formuler jusqu'à trois domaines d'actions susceptibles de contribuer à la réalisation de mondes virtuels souhaitables et équitables. Durant les **troisième, quatrième et cinquième cycles de discussions**, les groupes ont donné un retour d'information sur les autres blocs thématiques. Pour ce faire, un facilitateur a présenté les points d'action élaborés par un groupe précédent. Le groupe destinataire a ensuite recueilli des suggestions, des observations et des questions sur ces points d'action pendant une heure, avant de passer à un nouveau bloc thématique.

Calendrier de rotation:

	Cycle 1 (valeurs)	Cycle 2 (points d'action)	Cycle 3 (retour d'information 1)	Cycle 4 (retour d'information 2)	Cycle 5 (retour d'information 3)
Groupe 1	Général	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie
Groupe 2	Général	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie
Groupe 3	Général	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie
Groupe 4	Général	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences
Groupe 5	Général	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences
Groupe 6	Général	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences
Groupe 7	Général	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité
Groupe 8	Général	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité
Groupe 9	Général	Santé mentale et physique; environnement	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité

Groupe 10	Général	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement
Groupe 11	Général	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement
Groupe 12	Général	Société: inclusion, accès, démocratie	Économie; emplois; entreprises; apprentissage et compétences	Sûreté et sécurité; personnes; données; criminalité	Santé mentale et physique; environnement

Jour 3 (dimanche)

Le dimanche matin, les groupes ont reçu les retours d'information recueillis le samedi, avant de parachever les valeurs et les domaines d'action sur lesquels ils avaient commencé à travailler la veille.

Après une pause café, tous les citoyens se sont réunis lors de la session plénière virtuelle. Renate Nikolay, directrice adjointe de la DG CONNECT, a tout d'abord fourni aux citoyens des informations complémentaires sur les travaux en cours de la Commission. Des représentants de chaque bloc thématique sélectionnés de manière aléatoire ont ensuite présenté leurs points d'action. Deux membres du comité de connaissances, Rehana Schwininger-Ladak, cheffe d'unité à la DG CONNECT, et Frank Steinicke, Université de Hambourg, département «Informatique», ont réagi sur ces points. Les modérateurs principaux ont formulé des observations finales et ont clôturé la session.

2. Résumé de l'ordre du jour

Vendredi 10 mars – SESSION PLÉNIÈRE	
14 h 10 – 14 h 25	Accueil et examen des résultats de la première session
14 h 25 – 14 h 50	Discussion sur le thème «Économie, emploi, entreprises»
14 h 50 – 15 h 10	Pause
15 h 10 - 16 h 05	Discussion sur le thème «Sûreté et sécurité/santé et bien-être/environnement»
16 h 05 - 16 h 25	Pause
16 h 25 - 16 h 50	Discussion sur le thème «Société: inclusion et accès»
16 h 50 - 17 h 10	Pause
17 h 10 - 17 h 50	Présentation de la déclaration sur les droits et principes numériques de l'UE
17 h 50 – 18 h 10	Prochaines étapes et observations finales

Samedi 11 mars - GROUPES DE TRAVAIL	
09 h 30 – 09 h 45	Constitution des groupes/activités visant à faire connaissance
09 h 45 - 10 h 45	Bloc 1: nos valeurs fondamentales pour des mondes virtuels européens
10 h 45 - 11 h 15	Pause
11 h 15 – 12 h 30	Bloc 2: points d'action clés pour le THÈME 1
12 h 30 – 14 h 00	Pause déjeuner
14 h 00 – 15 h 05	Bloc 3: retour d'information et points d'action pour le THÈME 2
15 h 05 – 15 h 20	Pause

15 h 20 - 16 h 25	Bloc 4: retour d'information et points d'action pour le THÈME 3
16 h 25 - 16 h 55	Pause
16 h 55 - 18 h 00	Bloc 5: retour d'information et points d'action pour le THÈME 4

Dimanche 12 mars - GROUPES DE TRAVAIL ET SESSION PLÉNIÈRE	
	Groupe de travail
9 h 30 – 09 h 50	Définir des valeurs pour des mondes virtuels de l'UE
9 h 50 – 10 h 50	Consolider les points d'action
	Session plénière
11 h 05 – 11 h 25	Qu'est-ce que la DG CONNECT? Entretien avec Renate Nikolay
11 h 25 – 11 h 35	Sondages sur les retours d'information
11 h 35 – 12 h 15	Présentation et retour d'information sur la première session
12 h 15 – 12 h 35	Pause
12 h 35 – 13 h 05	Présentation et retour d'information sur la deuxième session
13 h 05 – 13 h 15	Valeurs des citoyens européens pour un futur métavers
13 h 15 - 13 h 30	Clôture des échanges et conclusions

3. Liste des personnes-ressources participant au comité de connaissances

Les experts suivants ont participé à la deuxième session:

Commission européenne:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, cheffe d'unité adjointe de l'unité «Dialogue avec les citoyens», Commission européenne
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, cheffe d'unité, Technologies interactives, digitalisation de la culture et de l'éducation, DG CONNECT, Commission européenne, Luxembourg

Externes:

1. **Fabien Bénétou**, expert indépendant en WebXR, Belgique
2. **Cathrine Hasse**, Université d'Aarhus, département «Enseignement», Danemark
3. **Frank 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