

# Panel europeo di cittadini sui mondi virtuali

## Sessione 2

10.3.2023-12.3.2023



Panel europeo di cittadini

# Mondi virtuali

Dì 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. Durante la prima sessione, che si è svolta dal 24 al 26 febbraio 2023 a Bruxelles, l'argomento è stato presentato ai cittadini, che hanno elaborato una visione di come dovrebbero essere mondi virtuali auspicabili e giusti (utopia) e di come invece non dovrebbero essere (distopia). Sulla base di tale attività, il comitato scientifico del panel ha individuato quattro temi trasversali di interesse per i cittadini:

1. economia, occupazione e imprese (compresi apprendimento e competenze);
2. sicurezza e protezione (criminalità – sicurezza informatica, dati e digitale, sicurezza e protezione personale);
3. salute e benessere / ambiente (salute mentale e fisica);
4. società: inclusività, accessibilità, democrazia.

La seconda sessione del panel si è tenuta online nei giorni 10-12 marzo 2023, con l'obiettivo di avviare i lavori su valori e azioni che potessero guidare la costruzione di mondi virtuali europei giusti e auspicabili. Su tale base verranno elaborate le raccomandazioni finali del panel durante la terza e ultima sessione.

### **Giorno 1 (venerdì)**

Venerdì i cittadini sono stati accolti dai due moderatori in una sessione plenaria virtuale sulla piattaforma Hyperfair. I moderatori hanno poi brevemente presentato ai cittadini l'ordine del giorno della sessione 2, prima di dare la parola agli esperti per un contributo su ciascuno dei quattro temi.

**Blocco tematico 1:** economia, occupazione e imprese (compresi apprendimento e competenze)

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

**Blocco tematico 2:** sicurezza e protezione (criminalità – sicurezza informatica, dati e digitale, sicurezza e protezione personale)

- **Mariëtte van Huijstee**, Istituto Rathenau, Paesi Bassi
- **Fabien Bénétou**, esperto indipendente WebXR, Belgio

**Blocco tematico 3:** salute e benessere / ambiente (salute mentale e fisica)

- **Sara Lisa Vogl**, artista della realtà virtuale, Women in Immersive Technologies Europe, Danimarca
- **Bruno Thomas**, consorzio internazionale dei giornalisti d'inchiesta

**Blocco tematico 4:** società: inclusività, accessibilità, democrazia

- **Elisa Lironi**, Servizio d'azione per i cittadini europei
- **Matthias C. Kettemann**, Istituto Leibniz

Sulla base di tali contributi, **Yvo Volman**, direttore per i Dati presso la DG CONNECT, ha presentato ai cittadini la [dichiarazione sui diritti e i principi digitali dell'UE](#).

## 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 il **primo ciclo** ciascun gruppo ha lavorato alla dichiarazione sui diritti e i principi digitali dell'UE e ha individuato i tre valori ritenuti più importanti. Durante il **secondo ciclo** ciascun blocco tematico è stato assegnato a tre gruppi di lavoro, ai quali è stato chiesto di formulare fino a tre settori d'azione che potrebbero contribuire a realizzare i mondi virtuali auspicabili e giusti. Dal **terzo al quinto ciclo** i gruppi hanno elaborato un feedback in merito agli altri blocchi tematici. A tal fine un facilitatore ha presentato i punti d'azione sviluppati da un gruppo precedente. Il gruppo ricevente ha quindi raccolto suggerimenti, commenti e domande su questo punto d'azione nell'arco di un'ora, prima di passare a un nuovo blocco tematico.

### **Programma di rotazione:**

	<b>Ciclo 1 (valori)</b>	<b>Ciclo 2 (punti d'azione)</b>	<b>Ciclo 3 (feedback 1)</b>	<b>Ciclo 4 (feedback 2)</b>	<b>Ciclo 5 (feedback 3)</b>
<b>Gruppo 1</b>	Informazioni generali	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia
<b>Gruppo 2</b>	Informazioni generali	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia
<b>Gruppo 3</b>	Informazioni generali	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia
<b>Gruppo 4</b>	Informazioni generali	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze
<b>Gruppo 5</b>	Informazioni generali	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze
<b>Gruppo 6</b>	Informazioni generali	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze
<b>Gruppo 7</b>	Informazioni generali	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità
<b>Gruppo 8</b>	Informazioni generali	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità
<b>Gruppo 9</b>	Informazioni generali	Salute, mentale e fisica, ambiente	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità
<b>Gruppo 10</b>	Informazioni generali	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente

<b>Gruppo 11</b>	Informazioni generali	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente
<b>Gruppo 12</b>	Informazioni generali	Società: inclusione, accesso, democrazia	Economia, occupazione, imprese, apprendimento e competenze	Sicurezza e protezione, persone, dati, criminalità	Salute, mentale e fisica, ambiente

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

Domenica mattina i gruppi hanno ricevuto i feedback raccolti durante la giornata di sabato, prima di mettere a punto i valori e i settori d'azione su cui avevano avviato i lavori sabato.

Dopo una pausa caffè, tutti i cittadini si sono riuniti nella plenaria virtuale. Dapprima Renate Nikolay, vicedirettore della DG CONNECT, ha fornito ai cittadini ulteriori informazioni di contesto sull'attività in corso della Commissione. Successivamente, i rappresentanti selezionati a caso di ciascun blocco tematico hanno presentato i rispettivi punti d'azione. Due membri del comitato scientifico, Rehana Schwinninger-Ladak, capounità della DG CONNECT, e Frank Steinicke, Università di Amburgo, Dipartimento di informatica, hanno risposto in merito ai punti presentati. I moderatori principali hanno infine formulato le osservazioni conclusive e chiuso la sessione.

## **2. Ordine del giorno in breve**

<b>Venerdì 10 marzo – PLENARIA</b>	
14:10 – 14:25	Discorso di benvenuto e riesame dei risultati della sessione 1
14:25 – 14:50	Argomento discusso: economia, occupazione, imprese
14:50 – 15:10	Pausa
15:00 – 16:05	Argomento discusso: sicurezza e protezione / salute e benessere / ambiente
16:05 – 16:25	Pausa
16:25 – 16:50	Argomento discusso: società: inclusione e accesso
16:50 – 17:10	Pausa
17:10 – 17:50	Presentazione della dichiarazione sui diritti e i principi digitali dell'UE
17:50 – 18:10	Prossime tappe e osservazioni conclusive

<b>Sabato 11 marzo - GRUPPI DI LAVORO</b>	
09:30 – 09:45	Costituzione dei gruppi/attività rompighiaccio
09:45 – 10:45	Blocco 1: i nostri valori fondamentali per i mondi virtuali europei
10:45 - 11:15	Pausa
11:15 – 12:30	Blocco 2: punti d'azione principali per il TEMA 1
12:30 – 14:00	Pausa pranzo
14:00 – 15:05	Blocco 3: feedback e punti d'azione per il TEMA 2
15:05 – 15:20	Pausa
15:20 – 16:25	Blocco 4: feedback e punti d'azione per il TEMA 3
16:25 - 16:55	Pausa
16:55 – 18:00	Blocco 5: feedback e punti d'azione per il TEMA 4

<b>Domenica 12 marzo - GRUPPI DI LAVORO E PLENARIA</b>	
	<b>Gruppo di lavoro</b>
09:30 – 09:50	Specificare i valori per i mondi virtuali dell'UE
09:50 – 10:50	Consolidare i punti d'azione
	<b>Plenaria</b>
11:05 – 11:25	Che cos'è la DG CONNECT? Intervista a Renate Nikolay
11:25 – 11:35	Sondaggi sui feedback
11:35 – 12:15	Presentazione e feedback - sessione # 1
12:15 – 12:35	Pausa
12:35 - 13:05	Presentazione e feedback - sessione # 2
13:05 - 13:15	Valori dei cittadini europei per il futuro metaverso
13:15 - 13:30	Chiusura lavori e osservazioni conclusive

### 3. Elenco degli esperti in seno al comitato scientifico

Nel corso della seconda sessione sono intervenuti i seguenti oratori:

#### Commissione europea:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, capounità aggiunta, unità "Dialoghi dei cittadini", Commissione europea
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, capounità, Tecnologie interattive, digitale per la cultura e l'istruzione, DG CONNECT, Commissione europea, Lussemburgo

#### Esterni:

1. **Fabien Bénéto**, esperto indipendente WebXR, Belgio
2. **Cathrine Hasse**, Università di Aarhus, dipartimento dell'Istruzione, Danimarca
3. **Frank 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