

Europeiska medborgarpanelen om virtuella världar

Möte 2

10-12 mars 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. Under det första mötet som ägde rum i Bryssel den 24–26 februari 2023 fick deltagarna en presentation av ämnet och diskuterade sig fram till en gemensam bild av hur rättvisa virtuella världar skulle kunna se ut. Utifrån detta arbete ringade panelens kunskapskommitté in fyra övergripande ämnesblock av intresse för paneldeltagarna:

1. Ekonomi, arbetstillfällen och företag (inklusive utbildning och kompetens)
2. Skydd och säkerhet i cyberrymden (digitala data; skydda sig mot cyberbrott; personlig säkerhet)
3. Hälsa och välmående/miljö (fysisk och psykisk hälsa)
4. Samhälle: Inkludering, tillgång, demokrati

Panelens andra möte hölls som webbmöte den 10–12 mars 2023. Syftet med mötet var att börja skissera på värden och åtgärder som kan ligga till grund för de rättvisa virtuella världar vi vill ha i Europa. Förslagen kommer att ligga till grund för panelens slutliga rekommendationer som ska utarbetas under det tredje och sista mötet.

Dag 1 (fredag)

På fredagen välkomnades deltagarna till ett virtuellt möte för alla på Hyperfair-plattformen av två moderatorer som kortfattat gick igenom dagordningen för det andra mötet. Sedan fick experterna ordet för en reaktion på vart och ett av de fyra ämnesblocken:

Ämnesblock 1: Ekonomi, arbetstillfällen och företag (inklusive utbildning och kompetens)

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

Ämnesblock 2: Skydd och säkerhet i cyberrymden (digitala data/ skydda sig mot cyberbrott/ personlig säkerhet)

- **Mariëtte van Huijstee**, Rethenau-institutet, Nederländerna
- **Fabien Bénétou**, oberoende WebXR-expert, Belgien

Ämnesblock 3: Hälsa och välmående/miljö (fysisk och psykisk hälsa)

- **Sara Lisa Vogl**, Virtual Reality-artist, organisationen Women in Immersive Technologies Europe, Danmark
- **Bruno Thomas**, Internationella konsortiet för undersökande journalistik

Ämnesblock 4: Samhälle: Inkludering, tillgång, demokrati

- **Elisa Lironi**, frivilligorganisationen European Citizen Action Service
- **Matthias C. Kettemann**, Leibniz-institutet

Sedan höll **Yvo Volman**, direktör vid generaldirektoratet CONNECT, en presentation om [Förklaringen om digitala digitala rättigheter och principer för alla i EU](#).

Dag 2 (lördag)

Under lördagen arbetade paneldeltagarna i 12 parallella arbetsgrupper med simultantolkning och erfarna diskussionsledare. Under den **första diskussionsomgången** arbetade varje grupp med Förklaringen om digitala rättigheter och principer för alla i EU och ringade in de tre viktigaste värdena. Under den **andra diskussionsomgången** gavs varje ämnesblock till tre arbetsgrupper som ombads komma på tre åtgärdsområden som skulle kunna leda till önskvärda virtuella världar. Under den **tredje, fjärde och femte diskussionsomgången** kom grupperna med feedback på övriga ämnesblock. Här fick de en presentation av de åtgärder som föreslagits av en annan grupp. Gruppen ägnade sedan en timme åt att utarbeta förslag, kommentarer och frågor om dessa åtgärder innan den fortsatte med ett annat ämnesblock.

Roterande diskussioner:

	diskussionsomgång 1 (värden)	diskussionsomgång 2 (åtgärder)	diskussionsomgång 3 (feedback på 1)	diskussionsomgång 4 (feedback på 2)	diskussionsomgång 5 (feedback på 3)
Grupp 1	Allmänt	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati
Grupp 2	Allmänt	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati
Grupp 3	Allmänt	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati
Grupp 4	Allmänt	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens
Grupp 5	Allmänt	Skydd och säkerhet; person; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens
Grupp 6	Allmänt	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens
Grupp 7	Allmänt	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott
Grupp 8	Allmänt	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott
Grupp 9	Allmänt	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott
Grupp 10	Allmänt	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa fysisk och psykisk; miljö
Grupp 11	Allmänt	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö

Grupp 12	Allmänt	Samhälle: Inkluderande, tillgänglighet, demokrati	Ekonomi; arbetstillfällen; företag; utbildning och kompetens	Skydd och säkerhet; personuppgifter; data; cyberbrott	Hälsa; fysisk och psykisk; miljö
-----------------	---------	---	--	---	----------------------------------

Dag 3 (söndag)

På söndag förmiddag fick grupperna feedback från lördagen innan de avslutade arbetet med värden och åtgärder som de påbörjat på lördagen.

Efter en kaffepaus samlades alla. Först beskrev biträdande direktören vid generaldirektorat CONNECT, Renate Nikolay, kommissionens pågående arbete mer i detalj. Sedan fick slumpmässigt utvalda företrädare för varje ämnesblock presentera sina förslag till åtgärder. Därefter reagerade två medlemmar i kunskapskommittén på dessa: Rehana Schwinner-Ladak, enhetschef vid generaldirektorat CONNECT, och Frank Steinicke, från institutionen för kommunikationsvetenskap vid Hamburgs universitet. Huvudmoderatorerna höll ett slutanförande och tackade paneldeltagarna.

2. Dagordningen i korthet

Fredagen den 10 december, möte för alla	
14:10–14:25	Välkomstanförande och genomgång av möte 1
14:25–14:50	Ämne som diskuterades: Ekonomi, arbetstillfällen, företag
14:50–15:10	Paus
15:00–16:05	Ämne som diskuterades: Skydd och säkerhet/hälsa och välmående/miljö
16:05–16:25	Paus
16:25–16:50	Ämne som diskuterades: Samhälle: Inkluderande och tillgänglighet
16:50–17:10	Paus
17:10–17:50	Presentation av Förklaringen om digitala rättigheter och principer för alla i EU
17:50–18:10	Det fortsatta arbetet och avslutande kommentarer

Lördagen den 11 december, grupparbete	
9:30–9:45	Deltagarna lär känna varandra/övningar för att bryta isen
9:45–10:45	Ämne 1: Våra grundläggande värden för virtuella världar i Europa
10:45–11:15	Paus
11:15–12:30	Ämne 2: Nyckelåtgärder för ämne 1
12:30–14:00	Lunch.
14:00–15:05	Ämne 3: Feedback och åtgärder för ämne 2
15:05–15:20	Paus
15:20–16:25	Ämne 4: Feedback och åtgärder för ämne 3
16:25–16:55	Paus
16:55–18:00	Ämne 5: Feedback och åtgärder för ämne 4

Söndag 12 mars - ARBETSGRUPPER OCH MÖTE FÖR ALLA	
	Arbetsgrupp

09:30–9:50	Värden för virtuella världar i EU
9:50–10:50	Konsolidera åtgärder
	Möte för alla
11:05–11:25	Vad är generaldirektorat CONNECT? Intervju med Renate Nikolay
11:25–11:35	Mötesfeedback
11:35–12:15	Presentation och feedback på möte 1
12:15–12:35	Paus
12:35–13:05	Presentation och feedback på möte 2
13:05–13:15	Europeiska medborgare: värden för framtidens metaversum
13:15–13:30	Avslutning och slutanförande

3. Medlemmar i kunskapskommittén:

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 Schwinniger-Ladak**, Enhetschef, Interaktiv teknik, digitalisering inom kultur och utbildning, generaldirektorat CONNECT, EU-kommissionen, Luxemburg

Externa experter:

1. **Fabien Bénétou**, oberoende WebXR-expert, Belgien
2. **Cathrine Hasse**, utbildningsavdelningen vid Århus universitet, Danmark
3. **Frank 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