

Europäisches Bürgerforum zum Thema „Virtuelle Welten“

1. Tagung

24.2.2023–26.2.2023



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. Die erste Tagung fand vom 24. bis 26. Februar 2023 in Brüssel statt und diente der Vorstellung des Themas und des Kontextes. Sie bot den Teilnehmern die Gelegenheit, sich untereinander kennenzulernen und im Rahmen eines Austauschs über ihre Erfahrungen mit der „digitalen Welt“ in das Thema einzusteigen. Anschließend legten sie fest, wie wünschenswerte und faire virtuelle Welten aussehen sollten (Utopie) und wie sie nicht aussehen sollten (Dystopie). Außerdem wurden zentrale Fragestellungen gesammelt, die es ihnen ermöglichten, das Thema besser zu verstehen.

Tag 1 (Freitag)

Da der erste Tagungstag (24. Februar) mit dem ersten Jahrestag der Invasion Russlands in die Ukraine zusammenfiel, kamen vorab fünf Bürgerinnen und Bürger aus der Ukraine zu Wort und schilderten ihre persönlichen Erfahrungen des vergangenen Jahres. Anschließend wurde die Tagung offiziell von der Vizepräsidentin der Europäischen Kommission Dubravka Šuica eröffnet.

Danach stellten sich die Hauptmoderator:innen und Vertreter:innen der Europäischen Kommission vor: die Generaldirektorin für Kommunikation Pia Ahrenkilde Hansen und der Direktor der Direktion „Daten“ in der GD CONNECT, Yvo Volman, die einen Überblick über den Rahmen des Forums gaben. Zur weiteren Einführung in die kommenden Diskussionen gab Gaëtane Ricard-Nihoul, stellvertretende Referatsleiterin des Referats Bürgerdialoge der Europäischen Kommission, eine kurze Einführung in die EU-Institutionen und den Beschlussfassungs- und Rechtsetzungsprozess. Danach stieg Rehana Schwinninger-Ladak, Referatsleiterin in der GD CONNECT der Europäischen Kommission, tiefer in das Thema der virtuellen Welten ein.

Im Anschluss an diese gemeinsame Plenartagung besuchte die Hälfte der Teilnehmer eine Ausstellung über virtuelle Welten mit konkreten Beispielen aus der Praxis. Die andere Hälfte befasste sich im Rahmen der Erstellung einer Zeitleiste mit den wichtigsten Ereignissen, Erinnerungen und Nachrichten, die die Teilnehmenden selbst, aber auch die europäischen Gesellschaften im Allgemeinen in den vergangenen 30 Jahren erlebt hatten. Bei dieser Aufgabe standen auch Fachberater:innen aus Hochschulen und Politik zur Seite, um an der Erstellung der Zeitleiste mitzuwirken und die Thematik aus ihrem Blickwinkel zu beleuchten.

Tag 2 (Samstag)

Am Samstag arbeiteten die Teilnehmer in zwölf parallelen Arbeitsgruppen, die simultan verdolmetscht und von erfahrenen Moderatorinnen und Moderatoren geleitet wurden. Während des ersten Teils des Tages ging es in den Gruppendiskussionen um die bisherigen Erfahrungen der Menschen im Zusammenhang mit der digitalen und der virtuellen Welt. Dabei konnten die Anwesenden ihre diesbezüglichen Ansichten, Ängste und Hoffnungen schildern.

Nach der Mittagspause drehten sich die Gespräche darum, wie die virtuellen Welten in Zukunft aussehen sollten. Dazu sollten sich die Teilnehmer zunächst vorstellen, wie die virtuellen europäischen Welten im Jahr 2050 wohl aussehen werden und welche positiven und negativen Auswirkungen diese auf die verschiedenen Aspekte des Lebens der Menschen haben werden. Am Ende des Tages stellten sie diese Vision der künftigen virtuellen Welten durch zwei Kollagen für die dystopische und die utopische Vision grafisch dar.

Tag 3 (Sonntag)

Am Sonntagvormittag standen erneut die Visionen im Vordergrund. Es wurde überlegt, welche Kenntnisse nötig sind, um fundierte Empfehlungen für die Europäische Kommission ausarbeiten zu können.

Nach einer Kaffeepause kamen alle Teilnehmer:innen wieder im Plenum zusammen, wo drei nach dem Zufallsprinzip ausgewählte Gruppen ihre Vision vorstellten. Anschließend führten Comedians einen Act zu den großen Diskussionsthemen auf, und die Mitglieder des Wissensausschusses antworteten auf Fragen, die während der Diskussionen in den Untergruppen aufgekommen waren. Danach verabschiedeten sich die Hauptmoderatoren mit einigen Abschlussbemerkungen.

2. Kurze Tagesordnung

Freitag, 24. Februar – PLENUM	
14.30–15.00 Uhr	Begrüßungsansprache der für Demokratie und Demografie zuständigen Vizepräsidentin Dubravka Šuica Gedenken an den ersten Jahrestag der Invasion Russlands in die Ukraine
15.00–15.30 Uhr	Eröffnungsreden: Generaldirektorin für Kommunikation, Pia Ahrenkilde Hansen Direktor der Direktion „Daten“ in der GD CONNECT, Yvo Volman
15.30–16.00 Uhr	Einführung in das Thema
16.00–16.30 Uhr	Kaffeepause
16.30–19.00 Uhr	Arbeiten im Plenum (Gasperi-Gebäude) bzw. Besuch einer Ausstellung (Besucherzentrum) Die Hälfte der Teilnehmer bleibt im Plenum, die andere Hälfte besucht die Ausstellung. Nach einer Stunde tauschen die beiden Gruppen.

Samstag, 25. Februar – ARBEITSGRUPPEN	
9.30–11.00 Uhr	Brainstorming und Erfahrungsaustausch
11.00–11.30 Uhr	Kaffeepause
11.00–12.30 Uhr	Virtuelle Welten: bisherige Erkenntnisse
12.30–14.15 Uhr	Mittagspause
14.15–15.45 Uhr	Visionen für die Zukunft
15.45–16.15 Uhr	Kaffeepause
16.30–18.00 Uhr	Visionen für die Zukunft

Sonntag, 26. Februar – PLENUM	
9.15–10.15 Uhr	Arbeitsgruppen: Fragen sammeln
10.15–11.15 Uhr	Kaffeepause und Transfer aller Gruppen zum Charlemagne-Gebäude
11.15–11.45 Uhr	Plenum: Vorstellung der Visionen der Gruppen
11.45–13.15 Uhr	Plenum: Diskussionsrunde und Theater
13.15–13.45 Uhr	Präsentation der Plattform „Hyperfair“ und abschließende Worte

3. Liste der beteiligten Fachberater

An dieser ersten Tagung haben folgende Redner:innen teilgenommen:

Europäische Kommission:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, Stellvertretende Referatsleiterin, Referat Bürgerdialoge, Europäische Kommission
2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, Europäische Kommission, Generaldirektion Kommunikationsnetze, Inhalte und Technologien, 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

Anhang

- Anhang 1: Fotos der Visionen