

Europees burgerpanel over virtuele werelden

Sessie 2

10.03.2023-12.03.2023



Europees burgerpanel

Virtuele werelden

1. Overzicht

Het Europees burgerpanel over virtuele werelden bestaat uit 150 willekeurig geselecteerde burgers die tijdens drie sessies bijeenkomen. Tijdens de eerste sessie, die van 24 tot en met 26 februari 2023 in Brussel plaatsvond, werd het onderwerp toegelicht en werd een gemeenschappelijke visie geformuleerd over wat wenselijke en eerlijke virtuele werelden zouden zijn (utopie) en wat zij niet mogen zijn (dystopie). Op basis van deze werkzaamheden heeft het kenniscomité van het panel vier thema's vastgesteld die van belang zijn voor de burgers:

1. economie, banen en bedrijven (waaronder leren en vaardigheden)
2. veiligheid en beveiliging (misdaad/cyberbeveiliging, gegevensbescherming en digitalisering, persoonlijke veiligheid/beveiliging)
3. gezondheid en welzijn/milieu (geestelijke en lichamelijke gezondheid)
4. maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie

De tweede sessie van het panel vond online plaats van 10 tot en met 12 maart 2023. Het doel van deze sessie was om een begin te maken met het vaststellen van de waarden en maatregelen die als leidraad kunnen dienen voor de opbouw van eerlijke en wenselijke Europese virtuele werelden. Deze ideeën vormen de basis voor de definitieve aanbevelingen die het panel tijdens de derde en laatste sessie zal formuleren.

Dag 1 (vrijdag)

Op vrijdag werden de burgers door de twee gespreksleiders verwelkomd tijdens een virtuele plenaire vergadering op het platform Hyperfair. De gespreksleiders bespraken kort de agenda van sessie 2, alvorens deskundigen het woord te geven voor input over elk van de vier onderwerpen:

Thematisch blok 1: economie, banen en bedrijven (waaronder leren en vaardigheden)

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

Thematisch blok 2: veiligheid en beveiliging (misdaad/cyberbeveiliging, gegevensbescherming en digitalisering, persoonlijke veiligheid/beveiliging)

- **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-instituut, Nederland
- **Fabien Bénétou**, onafhankelijk WebXR-deskundige, België

Thematisch blok 3: gezondheid en welzijn/milieu (geestelijke en lichamelijke gezondheid)

- **Sara Lisa Vogl**, virtual reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe, Denemarken
- **Bruno Thomas**, Internationaal Consortium van onderzoeksjournalisten

Thematisch blok 4: maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie

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

Naar aanleiding van deze input gaf **Yvo Volman**, directeur Gegevens, DG CONNECT, de burgers informatie over de [Verklaring over de Europese digitale rechten en beginselen](#).

Dag 2 (zaterdag)

Op zaterdag werkten de burgers in twaalf parallelle werkgroepen, met simultaanvertolking, die werden geleid door ervaren moderators. Tijdens de **eerste ronde** heeft elke groep gewerkt aan de Verklaring over de Europese digitale rechten en beginselen en bepaald welke drie waarden zij het belangrijkste vonden. Tijdens de **tweede ronde** werd elk thematisch blok toegewezen aan drie werkgroepen die werden verzocht maximaal drie actiegebieden te formuleren die kunnen bijdragen tot het bereiken van de gewenste en eerlijke virtuele wereld. Tijdens de **derde, vierde en vijfde ronde** ontwikkelden de groepen feedback over de andere thematische blokken. Daartoe presenteerde een facilitator de door een vorige groep ontwikkelde actiepunten. De volgende groep verzamelde vervolgens gedurende een uur suggesties, opmerkingen en vragen over deze actiepunten en ging daarna verder met een nieuw thematisch blok.

Roulatieschema:

	Ronde 1 (waarden)	Ronde 2 (actiepunten)	Ronde 3 (feedback 1)	Ronde 4 (feedback 2)	Ronde 5 (feedback 3)
Groep 1	Algemeen	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid, geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie
Groep 2	Algemeen	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid, geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie
Groep 3	Algemeen	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie
Groep 4	Algemeen	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden,
Groep 5	Algemeen	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden
Groep 6	Algemeen	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden
Groep 7	Algemeen	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden,	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad
Groep 8	Algemeen	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden,	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad
Groep 9	Algemeen	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad
Groep 10	Algemeen	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu

Groep 11	Algemeen	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu
Groep 12	Algemeen	maatschappij: inclusiviteit, toegankelijkheid, democratie	economie: banen, bedrijfsleven, leren en vaardigheden	veiligheid en beveiliging, personen, gegevensbescherming, misdaad	gezondheid: geestelijk en lichamelijk, milieu

Dag 3 (zondag)

Op zondagochtend ontvingen de groepen de feedback die op zaterdag was verzameld. Daarna legden zij de laatste hand aan de waarden en actiegebieden, waaraan zij zaterdag waren begonnen.

Na een koffiepauze kwamen alle burgers bijeen in de virtuele plenaire vergadering. Eerst gaf de adjunct-directeur van DG CONNECT, Renate Nikolay, burgers meer achtergrondinformatie over de lopende werkzaamheden van de Commissie. Daarna presenteerden willekeurig geselecteerde vertegenwoordigers van elk thematisch blok hun actiepunten. Twee leden van het kenniscomité, Rehana Schwinninger-Ladak, eenheidshoofd bij DG CONNECT, en Frank Steinicke, Universiteit Hamburg, afdeling Informatica, reageerden op deze punten. De moderators maakten slotopmerkingen en er werd afscheid genomen.

2. Korte agenda

Vrijdag 10 maart – PLENAIRE VERGADERING	
14:10 – 14:25 u	Verwelkoming en evaluatie van de resultaten van sessie 1
14:25 – 14:50 u	Discussie over economie, banen, bedrijfsleven
14:50 – 15:15 u	Pauze
15:00 – 16:05 u	Discussie over veiligheid en beveiliging / gezondheid en welzijn / milieu
16:05 – 16:25 u	Pauze
16:25 – 16:50 u	Discussie over maatschappij: inclusie en toegankelijkheid
16:50 – 17:10 u	Pauze
17:10 – 17:50 u	Informatie over de Verklaring inzake Europese digitale rechten en beginselen
17:50 – 18.10 u	Volgende stappen en slotopmerkingen

Zaterdag 11 december – WERKGROEPEN	
09:30 – 09:45 u	Groepsvorming/kennismaking
09:45 – 10:45 u	Blok 1: Onze kernwaarden voor Europese virtuele werelden
10:45 – 11:15 u	Pauze
11:15 – 12:30 u	Blok 2: Kernactiepunten voor THEMA 1
12:30 – 14.00 u	Lunchpauze
14:00 – 15:05 u	Blok 3: Feedback en actiepunten voor THEMA 2
15:00 – 15:20 u	Pauze
15:20 – 16:25 u	Blok 4: Feedback en actiepunten voor THEMA 3
16:25 – 16:55 u	Pauze
16:55 – 18.00 u	Blok 5: Feedback en actiepunten voor THEMA 4

Zondag 12 maart — WERKGROEPEN EN PLENAIRE VERGADERING	
	Werkgroep
09:30 – 09:50 u	Waarden voor virtuele werelden in de EU bepalen
09:50 – 10:50 u	Actiepunten bepalen
	Plenaire vergadering
11:05 – 11:25 u	Wat is DG CONNECT? Interview met Renate Nikolay
11:25 – 11:35 u	Feedbackpeilingen
11:35 – 12:15 u	Presentatie en feedbacksessie 1
12:15 – 12:35 u	Pauze
12:35 – 13:05 u	Presentatie en feedbacksessie 2
13:05 – 13:15 u	Waarden van de Europese burgers voor toekomstige metaverse
13:15 – 13:30 u	Slotopmerkingen en afsluiting

3. Lijst van bij het kenniscomité betrokken personen

Tijdens de tweede sessie namen de volgende sprekers deel:

Europese Commissie:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, adjunct-eenheidshoofd, eenheid Burgerdialogen, Europese Commissie
2. **Rehana Schwinninger-Ladak**, eenheidshoofd, Interactieve Technologieën, Digitalisering voor cultuur en onderwijs, DG CONNECT, Europese Commissie, Luxemburg

Externen:

1. **Fabien Bénétou**, onafhankelijk WebXR-deskundige, België
2. **Cathrine Hasse**, departement Onderwijs, Universiteit van Aarhus, Denemarken
3. **Franck Steinicke**, departement Informatica, Universiteit Hamburg, Duitsland
4. **Mariëtte van Huijstee**, Rathenau-instituut, Nederland
5. **Sara Lisa Vogl**, virtual reality-kunstenaar, Women in Immersive Technologies Europe, Denemarken