

Europejski panel obywatelski ds. światów wirtualnych

Sesja 1

24–26.02.2023 r.



Europejski panel obywatelski

Światy wirtualne

Wyraź swoją opinię

1. Informacje ogólne

W Europejskim panelu obywatelskim ds. światów wirtualnych uczestniczy 150 losowo wybranych osób, które spotkają się na trzech sesjach. Pierwsza sesja odbyła się w dniach 24–26 lutego 2023 r. w Brukseli. Podczas tej sesji przedstawiono tematykę i kontekst panelu. Członkowie panelu poznali się nawzajem i zaczęli badać temat za pomocą ćwiczenia koncentrującego się na ich doświadczeniu z technologią cyfrową. Następnie stworzyli oni wizję pożądanego i uczciwego świata wirtualnego (utopia) oraz takiego, jakiego by nie chcieli (dystopia). Uczestnicy panelu zgromadzili również najważniejsze pytania, które pozwolą im lepiej zrozumieć ten temat.

Dzień 1 (piątek)

Ze względu na fakt, że 24 lutego przypadła rocznica inwazji Rosji na Ukrainę, panel rozpoczęto od momentu poświęconego głosom pięciu obywateli Ukrainy, którzy podzielili się swoimi osobistymi doświadczeniami z ostatniego roku. Część tę otworzyła oficjalnie wiceprzewodnicząca Komisji Europejskiej Dubravka Šuica.

Uczestników powitali następnie główni moderatorzy i przedstawiciele Komisji Europejskiej, dyrektor generalna ds. komunikacji Pia Ahrenkilde Hansen i dyrektor ds. danych w DG CONNECT Yvo Volman, którzy przedstawili w zarysie ramy panelu. Aby przygotować uczestników do dyskusji, Gaëtane Ricard-Nihoul, zastępczyni kierownika Działu ds. Dialogów Obywatelskich w Dyrekcji Generalnej ds. Komunikacji Społecznej Komisji Europejskiej w skrócie przedstawiła organy UE, a także proces decyzyjny i legislacyjny. Następnie Rehana Schwinninger-Ladak, kierownik działu w DG CONNECT, Komisja Europejska, przedstawiła bardziej szczegółowo temat wirtualnych światów.

Po tej wspólnej sesji plenarnej połowa uczestników panelu odwiedziła wystawę, na której mogli dowiedzieć się więcej i doświadczyć konkretnych przykładów i przypadków wykorzystania wirtualnych środowisk. Druga połowa uczestników dyskutowała na temat najważniejszych wydarzeń, które miały miejsce, wspomnień, wiadomości związanych z cyfryzacją z ostatnich 30 lat i ich oddźwięku w ich życiu osobistym oraz dla społeczeństw europejskich w ogóle, wykonując ćwiczenie, w ramach którego powstał wspólny harmonogram. Obecni animatorzy ze środowisk akademickich odnieśli się do tego harmonogramu i podzielili się szerszą perspektywą w oparciu o własne kompetencje.

Dzień 2 (sobota)

W sobotę uczestnicy pracowali w 12 równoległych grupach roboczych, których obrady były tłumaczone symultanicznie i prowadzone przez doświadczonych moderatorów. Podczas pierwszej części dnia dyskusje grupowe koncentrowały się na wcześniejszych doświadczeniach uczestników związanych z technologiami cyfrowymi i wirtualnych światów. Obywatele mieli okazję przedyskutować swój punkt widzenia, obawy i nadzieje związane z wirtualizacją.

Po przerwie obiadowej obywatele zaczęli pracować nad wizją przyszłości światów wirtualnych. W tym celu wyobrazili sobie najpierw wirtualne światy w Europie w 2050 r. oraz ich pozytywny i negatywny wpływ na różne aspekty życia obywateli. Pod koniec dnia przedstawili oni tę wizję przyszłości światów wirtualnych, tworząc dwa kolaże, reprezentujące dystopijną i utopijną wizję tej przyszłości.

Dzień 3 (niedziela)

W niedzielę rano grupa omówiła swoją wizję. Członkowie panelu rozmawiali też o tym, jaka wiedza będzie im potrzebna do opracowania solidnych zaleceń dla Komisji Europejskiej.

Po przerwie na kawę wszyscy uczestnicy powrócili na sesję plenarną, podczas której trzy losowo wybrane grupy przedstawiły swoją wizję pozostałym. Następnie grupa aktorów zareagowała na ważne tematy omawiane przez obywateli, a eksperci odpowiedzieli na pytania zadane przez obywateli podczas dyskusji podgrup. Główni moderatorzy wygłosili uwagi końcowe i pożegnali uczestników.

2. Porządek obrad

Piątek, 24 lutego, SESJA PLENARNA	
14:30–15:00	Powitanie przez wiceprzewodniczącą do spraw demokracji i demografii Dubravkę Šuicę. Upamiętnienie roku, mijającego od początku rosyjskiej inwazji na Ukrainę
15:00–15:30	Przemówienia wprowadzające przed panelem obywatelskim: dyrektor generalna ds. komunikacji, Pia Ahrenkilde Hansen dyrektor ds. danych w DG CONNECT, Yvo Volman.
15:30–16:00	Wprowadzenie do tematu panelu
16:00–16:30	Przerwa na kawę
16:30–19:00	Równolegle – prace na posiedzeniu plenarnym (Gasperi) i wystawa (centrum informacyjne) Połowa uczestników zostaje na posiedzeniu plenarnym, druga połowa zwiedza wystawę. Po godzinie grupy zmieniają się.

Sobota, 25 lutego, OBRADY W GRUPACH ROBOCZYCH	
09:30–11:00	Refleksje i wymiana doświadczeń
11:00–11:30	Przerwa na kawę
11:00–12:30	Światy wirtualne – aktualny stan wiedzy
12:30–14:15	Przerwa obiadowa
14:15–15:45	Opracowywanie wizji
15:45–16:15	Przerwa na kawę
16:30–18:00	Opracowywanie wizji

Niedziela, 26 lutego, SESJA PLENARNA	
9:15–10:15	Grupy robocze: zbieranie pytań
10:15–11:15	Przerwa na kawę i przejście wszystkich grup do Charlemagne
11:15–11:45	Posiedzenie plenarne: prezentacja wizji grup
11:45–13:15	Posiedzenie plenarne: runda dyskusji i przedstawienie teatralne
13:15–13:45	Prezentacja platformy Hyperfair i podsumowanie

3. Wykaz zaangażowanych osób prowadzących

W pierwszej sesji uczestniczyli następujący prelegenci:

Eksperti Komisji Europejskiej:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, zastępczyni kierownika Działu ds. Dialogów Obywatelskich w Komisji Europejskiej

2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, Komisja Europejska, Dyrekcja Generalna ds. Sieci Komunikacyjnych, Treści i Technologii, Luksemburg

Eksperti zewnętrzni:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, niezależny ekspert WebXR, Belgia
2. **Cathrine HASSE**, Uniwersytet w Aarhus, Departament Edukacji, Dania
3. **Franck STEINICKE**, Uniwersytet w Hamburgu, Wydział Informatyki, Niemcy
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Instytut Rathenau, Niderlandy
5. **Sara Lisa VOGL**, artystka korzystająca z rzeczywistości wirtualnej, Women in Immersive Technologies Europe, Dania

Załącznik

- Załącznik 1: zdjęcia z sesji