

Europejski panel obywatelski ds. światów wirtualnych

Sesja 2

10.03.2023–12.03.2023



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. Podczas pierwszej sesji, która odbyła się w dniach 24–26 lutego 2023 r. w Brukseli, uczestników wprowadzono w temat i wypracowali oni wspólną wizję tego, jak powinny wyglądać pożądane i sprawiedliwe światy wirtualne (utopia) oraz jak nie powinny one wyglądać (dystopia). Na tej podstawie Komitet Wiedzy panelu określił cztery przekrojowe tematy interesujące obywateli:

1. Gospodarka, miejsca pracy i przedsiębiorstwa (w tym uczenie się i umiejętności)
2. Bezpieczeństwo i ochrona (przestępczość – cyberbezpieczeństwo; dane i technologie cyfrowe; ochrona i bezpieczeństwo osób)
3. Zdrowie i dobrostan / Środowisko (zdrowie psychiczne i fizyczne)
4. Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja

Druga sesja panelu odbyła się online w dniach 10–12 marca 2023 r. Celem tej sesji było rozpoczęcie opracowywania wartości i działań, które mogłyby ukierunkować budowę sprawiedliwych i pożądanych wirtualnych środowisk europejskich. Będą one stanowić podstawę do przygotowania ostatecznych zaleceń panelu podczas jego trzeciej i ostatniej sesji.

Dzień 1 (piątek)

W piątek oboje moderatorów powitało uczestników na wirtualnym posiedzeniu plenarnym na platformie Hyperfair. Następnie moderatorzy pokrótce omówili porządek obrad sesji 2, a potem oddali głos ekspertom, którzy podzielili się swoimi uwagami na każdy z czterech tematów:

Blok tematyczny 1: Gospodarka, miejsca pracy i przedsiębiorstwa (w tym uczenie się i umiejętności)

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

Blok tematyczny 2: Bezpieczeństwo i ochrona (przestępczość – cyberbezpieczeństwo; dane i technologie cyfrowe; ochrona i bezpieczeństwo osób)

- **Mariëtte van Huijstee**, Instytut Rathenau, Niderlandy
- **Fabien Bénétou**, niezależny ekspert WebXR, Belgia

Blok tematyczny 3: Zdrowie i dobrostan / Środowisko (zdrowie psychiczne i fizyczne)

- **Sara Lisa Vogl**, artystka korzystająca z rzeczywistości wirtualnej, Women in Immersive Technologies Europe, Dania
- **Bruno Thomas**, Międzynarodowe Konsorcjum Dziennikarzy Śledczych

Blok tematyczny 4: Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja

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

Następnie **Yvo Volman**, dyrektor ds. danych w DG CONNECT, przedstawił uczestnikom [Europejską deklarację praw i zasad cyfrowych](#).

Dzień 2 (sobota)

W sobotę uczestnicy pracowali w 12 równoległych grupach roboczych, których obrady były tłumaczone symultanicznie i prowadzone przez doświadczonych moderatorów. Podczas **pierwszej rundy** prac każda grupa zajmowała się Europejską deklaracją praw i zasad cyfrowych i określiła trzy wartości najważniejsze zdaniem uczestników danej grupy. Podczas **drugiej rundy** każdy blok tematyczny został przydzielony trzem grupom roboczym, które zostały poproszone o sformułowanie do trzech obszarów działań, które mogłyby pomóc w osiągnięciu pożądaných i sprawiedliwych światów wirtualnych. Od **trzeciej do piątej rundy** grupy opracowywały informacje zwrotne na temat pozostałych bloków tematycznych. W tym celu koordynator przedstawiał sugerowane działania opracowane przez poprzednią grupę. Następnie grupa omawiająca przez godzinę gromadziła sugestie, komentarze i pytania dotyczące tych sugerowanych działań, a potem przechodziła do kolejnego bloku tematycznego.

Harmonogram:

	Runda 1 (wartości)	Runda 2 (sugerowane działania)	Runda 3 (informacje zwrotne 1)	Runda 4 (informacje zwrotne 2)	Runda 5 (informacje zwrotne 3)
Grupa 1	Uwagi ogólne	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja
Grupa 2	Uwagi ogólne	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja
Grupa 3	Uwagi ogólne	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja
Grupa 4	Uwagi ogólne	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności
Grupa 5	Uwagi ogólne	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności
Grupa 6	Uwagi ogólne	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności
Grupa 7	Uwagi ogólne	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość
Grupa 8	Uwagi ogólne	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość
Grupa 9	Uwagi ogólne	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość
Grupa 10	Uwagi ogólne	Społeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko

Grupa 11	Uwagi ogólne	Spółeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko
Grupa 12	Uwagi ogólne	Spółeczeństwo: inkluzywność, dostępność, demokracja	Gospodarka; miejsca pracy; przedsiębiorstwa; uczenie się i umiejętności	Bezpieczeństwo i ochrona; osoby; dane; przestępczość	Zdrowie; psychiczne i fizyczne; środowisko

Dzień 3 (niedziela)

W niedzielę rano grupy otrzymały informacje zwrotne zebrane w sobotę, a następnie zakończyły opracowywanie wartości i obszarów działania, nad którymi zaczęły pracować w sobotę.

Po przerwie na kawę wszyscy uczestnicy zebrali się na wirtualnym posiedzeniu plenarnym. Najpierw Renate Nikolay, zastępca dyrektora DG CONNECT, przedstawiła uczestnikom dalsze informacje na temat bieżących prac Komisji. Następnie losowo wybrani przedstawiciele każdego bloku tematycznego przedstawili swoje sugerowane działania. Swoimi uwagami na temat tych działań podzieliło się dwoje członków Komitetu Wiedzy, Rehana Schwinninger-Ladak, kierownik działu w DG CONNECT, oraz Frank Steinicke z Wydziału Informatycznego Uniwersytetu w Hamburgu. Główni moderatorzy wygłosili uwagi końcowe i pożegnali uczestników.

2. Porządek obrad

Piątek, 10 marca – POSIEDZENIE PLENARNE	
14:10–14:25	Powitanie i przegląd wyników sesji 1
14:25–14:50	Omówienie tematu: Gospodarka, miejsca pracy, przedsiębiorstwa
14:50–15:10	Przerwa
15:00–16:05	Omówienie tematu: Bezpieczeństwo i ochrona / Zdrowie i dobrostan / Środowisko
16:05–16:25	Przerwa
16:25–16:50	Omówienie tematu: Społeczeństwo: inkluzywność i dostępność
16:50–17:10	Przerwa
17:10–17:50	Prezentacja Europejskiej deklaracji praw i zasad cyfrowych
17:50–18:10	Kolejne kroki i uwagi końcowe

Sobota, 11 marca – OBRADY W GRUPACH ROBOCZYCH	
09:30–09:45	Zajęcia integracyjne / przełamywanie lodów
09:45–10:45	Blok 1: Nasze podstawowe wartości europejskich światów wirtualnych
10:45–11:15	Przerwa
11:15–12:30	Blok 2: Najważniejsze sugerowane działania – temat 1
12:30–14:00	Przerwa obiadowa
14:00–15:05	Blok 3: Informacje zwrotne i sugerowane działania – temat 2
15:05–15:20	Przerwa
15:20–16:25	Blok 4: Informacje zwrotne i sugerowane działania – temat 3
16:25–16:55	Przerwa
16:55–18:00	Blok 5: Informacje zwrotne i sugerowane działania – temat 4

Niedziela 12 marca – OBRADY W GRUPACH ROBOCZYCH I POSIEDZENIE PLENARNE	
	Grupa robocza
09:30–09:50	Określenie wartości światów wirtualnych UE
09:50–10:50	Konsolidacja sugerowanych działań
	Posiedzenie plenarne
11:05–11:25	Czym jest DG CONNECT? Wywiad z Renate Nikolay
11:25–11:35	Sondaże w celu uzyskania informacji zwrotnych
11:35–12:15	Prezentacja i omawianie informacji zwrotnych – sesja #1
12:15–12:35	Przerwa
12:35–13:05	Prezentacja i omawianie informacji zwrotnych – sesja #2
13:05–13:15	Europejskie wartości obywatelskie przyszłego metawersum
13:15–13:30	Podsumowanie i uwagi końcowe

3. Wykaz ekspertów zaangażowanych w prace Komitetu Wiedzy

W drugiej sesji uczestniczyli następujący prelegenci:

Eksperci Komisji Europejskiej:

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, zastępczyni kierownika Działu ds. Dialogów Obywatelskich w Komisji Europejskiej
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, kierownik działu, Technologie Interaktywne, Technologie Cyfrowe w Kulturze i Edukacji, DG CONNECT, Komisja Europejska, Luksemburg

Eksperci 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