



European
Commission



Painel do Cidadão
Europeu sobre
**Mundos
Virtuais**
Kit de informação

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Sobre este **kit**

Bem-vindo ao Painel de Cidadãos Europeus sobre Mundos Virtuais!

Em primeiro lugar, gostaríamos de lhe agradecer por concordar em participar deste processo. Juntamente com outros 149 cidadãos de toda a União Europeia, V. Exa. está prestes a embarcar numa verdadeira aventura, num processo de deliberação dos cidadãos centrado nos Mundos Virtuais.

Para o ajudar a entender melhor este processo, estruturamos este kit de informações em cinco secções:

- 1. INTRODUÇÃO À NOVA GERAÇÃO DE PAINÉIS DE CIDADÃOS EUROPEUS** **4**
Os painéis de cidadãos são uma inovação democrática que coloca os cidadãos no centro da formulação de políticas públicas. Nesta secção, apresentamos uma breve visão geral de como esses processos funcionam.
- 2. A MISSÃO: EM QUE VOU TRABALHAR?** **6**
A Comissão Europeia reuniu-vos para completar uma tarefa específica: eis a missão que são convidados a cumprir.
- 3. O TÓPICO: O QUE EU PRECISO SABER SOBRE MUNDOS VIRTUAIS?** **8**
Não é necessário ser ou tornar-se um perito para contribuir significativamente para o painel dos cidadãos, mas é importante que conheça algumas informações básicas sobre o assunto. Nesta secção, aprenderá sobre os principais desafios e oportunidades que acompanham o desenvolvimento de mundos virtuais.
- 4. INFORMAÇÕES PRÁTICAS** **14**
Esperamos tornar a sua viagem e participação o mais tranquila possível. Esta secção abrange transporte, acomodação, diárias e outras questões práticas que deverá considerar.
- 5. QUEM ESTÁ A ORGANIZAR ESTE PAINEL?** **16**
É importante que saibam quais são as instituições e organizações responsáveis por estes painéis.



1. Introdução à **nova** **geração** de painéis de cidadãos europeus

O que são os Painéis dos Cidadãos Europeus?

Nos painéis de cidadãos da Comissão Europeia, cidadãos selecionados aleatoriamente de todos os 27 Estados-Membros da UE reúnem-se para debater as principais propostas futuras a nível europeu. Com base nestas interações transnacionais, os cidadãos fazem recomendações que a Comissão Europeia terá em consideração ao definir os seus objetivos políticos e políticas concretas.

Em 2021-22, a União Europeia convocou 4 painéis durante a Conferência sobre o Futuro da Europa. Aí, 800 cidadãos selecionados aleatoriamente reuniram-se em quatro painéis de cidadãos europeus, cada um reunido em três sessões.

Os participantes partilharam, na sua própria língua, as suas perspetivas e ideias sobre os temas da economia, justiça social, emprego, educação, cultura, juventude, desporto, transformação digital, democracia da UE, valores, segurança, Estado de direito, alterações climáticas, saúde, migração e o papel da UE no mundo. No final dos painéis, os cidadãos formularam 178 recomendações, que mais tarde resultaram em 49 propostas e mais de 300 medidas associadas.

Uma nova geração de painéis de cidadãos

Os painéis europeus da Conferência constituíram um exercício democrático inovador a nível europeu, que colocou os cidadãos no centro da definição do futuro da União Europeia.





Os cidadãos que participaram na Conferência apelaram a oportunidades semelhantes e mais frequentes para participar no futuro na elaboração de políticas europeias. Em resposta, a Presidente da Comissão Europeia, Ursula von der Leyen, anunciou uma “nova geração” de painéis de cidadãos para consultar os cidadãos selecionados aleatoriamente sobre determinadas propostas-chave a nível europeu. Os painéis de cidadãos que foram centrais para a Conferência (sobre o futuro da Europa) são agora uma característica regular da nossa vida democrática, como ela afirmou no seu discurso sobre o Estado da União em setembro de 2022.

A nova geração de painéis de cidadãos pretende aproveitar as experiências anteriores. Foram anunciados três novos painéis, que se reunirão durante três sessões cada. Desta vez, os painéis dos cidadãos abordarão temas políticos mais concretos, centrados no desperdício de alimentos, nos mundos virtuais e na mobilidade para fins de aprendizagem. Os participantes poderão comunicar em suas próprias línguas uns com os outros, graças à ajuda de intérpretes.

Como funcionam os painéis de cidadãos??

Cada painel é composto por 150 cidadãos selecionados aleatoriamente de todos os Estados-Membros da UE, dos quais um terço tem menos de 26 anos, para representar as gerações futuras da Europa.

O painel de cidadãos combina o trabalho colaborativo em pequenos grupos (de cerca de 12 pes-

soas) com o trabalho em plenário (todos os 150 participantes em conjunto). Para realizar este trabalho, os membros do painel serão apoiados por uma equipa de facilitação. Esta equipa é composta por especialistas em tornar o trabalho em grupo mais dinâmico, para tirar o melhor proveito de cada indivíduo e do grupo como um todo. Proporcionarão também aos cidadãos uma série de instrumentos para o trabalho colaborativo e a tomada de decisões coletivas.

Como um orador, é importante que entenda que este processo não se destina a transformá-lo num especialista no assunto. Ganhará conhecimentos básicos sobre o assunto e, com base nos seus próprios valores e experiências de vida, poderá fazer recomendações.

Painel dos Cidadãos Europeus sobre Mundos Virtuais

Como já sabe, é um orador no Painel 2 sobre Mundos Virtuais. Outros cidadãos foram selecionados para os painéis 1 e 3, que tratam de outros tópicos.

Neste painel, reunir-se-ão por três sessões. Duas sessões terão lugar presencialmente (em Bruxelas) e uma será realizada virtualmente (em linha):

- **Sessão 1:**
24 a 26 de fevereiro (in loco em Bruxelas)
- **Sessão 2:**
10 a 12 de março (online)
- **Sessão 3:**
21 a 23 de Abril (in loco em Bruxelas)

2. A Missão: Em que vou trabalhar?

Estamos cada vez mais acostumados a interagir com ambientes digitais. Até agora, essa interação acontecia através de um ecrã. Mas um novo desenvolvimento, amplamente chamado de “o metaverso”, em breve oferecerá um novo tipo de experiência on-line por meio de realidade “virtual”, “mista” ou “aumentada” em novos “Mundos Virtuais”.

Muitas pessoas acreditam que os mundos virtuais, também referenciados como metaversos, podem ser uma mudança comparável à aparência da internet e transformará a maneira como trabalhamos e nos envolvemos uns com os outros no futuro. Nos últimos dois anos – e particularmente desde a pandemia da COVID-19 – vários atores públicos e privados têm investido maciçamente nessas chamadas “realidade estendida e aumentada”, acelerando as mudanças em nossos locais de trabalho e hábitos.

Apesar dessa atenção crescente, tal transformação não acontecerá de repente. Os mundos virtuais levarão muitos anos para se desenvolverem em um

ambiente digital realista e de alta qualidade, e ainda não há uma imagem clara do que os metaversos poderiam e se deveriam tornar. A UE e os seus Estados-Membros estão empenhados em aproveitar o potencial desta transformação, compreender as suas oportunidades, mas também os riscos e desafios que representa, salvaguardando simultaneamente os direitos dos cidadãos europeus. A Comissão Europeia decidiu, assim, convocar um painel de cidadãos com o objetivo claro de convidar os seus participantes a responder à seguinte pergunta:

Que visão, princípios e ações devem guiar o desenvolvimento de mundos virtuais desejáveis e justos?

Na primeira sessão, construirá uma visão partilhada de como devem ser os mundos virtuais desejáveis e justos. Com o apoio de palestrantes externos, mergulhará mais profundamente na compreensão do tópico, no contexto da discussão e nos desafios que enfrentamos atualmente. É importante ressaltar que você terá a oportunidade de experimentar a realidade virtual diretamente e explorar seus diferentes usos, passado, presente e futuro, nas nossas vidas cotidianas.

Na segunda sessão, desenvolverá a visão compartilhada da sessão 1 para identificar, discutir e priorizar valores e princípios que devem orientar o desenvolvimento dos mundos virtuais e começar a explorar campos de ações para tornar essa visão uma realidade. Neste contexto, será crucial prestar mais atenção a determinados compromissos entre princípios, setores e/ou grupos-alvo e ter em conta as diferentes utilizações da realidade virtual na nossa vida quotidiana. Convidaremos muitos atores do campo, cuja





contribuição será importante para lhe dar um amplo escopo de perspectivas e informações sobre o tema. Esta sessão será realizada “online” numa plataforma de realidade virtual: o objetivo é começar a formular primeiras ideias para recomendações sobre mundos virtuais, enquanto o experimenta.

Na terceira e última sessão, transformará as ideias em recomendações concretas e desenvolverá um catálogo de ações preferidas para o desenvolvimento de metaversos desejáveis, através de um foco em princípios orientadores e casos de uso.

Ao longo deste painel, você experimentará a realidade virtual e seus diferentes usos na vida cotidiana e receberá informações suficientes para discutir o possível impacto, benefícios e compensações do metaverso e dos mundos virtuais em nossas vidas cotidianas – para trabalho, saúde, educação, lazer, compras, entretenimento, política, etc. – bem como o papel dos principais intervenientes públicos e privados, dentro e fora da UE, nesta transformação.

O resultado esperado do painel é um conjunto de princípios orientadores e ações para o desenvolvimento de mundos virtuais na UE, com base nas suas experiências, percepções e desejos para o futuro. Tomará a forma de recomendações dirigidas à Comissão Europeia para alimentar uma iniciativa sobre o tema.

3. O t3pico: O que preciso saber sobre mundos virtuais?

Agora que sabe um pouco mais sobre o processo, vamos concentrar-nos no t3pico em si. Reunimos esta breve sec33o para o ajudar a entrar neste t3pico fascinante e vasto. Claro, n3o podemos cobrir todos os aspetos em algumas p3ginas, e receber3 informaç3es mais detalhadas em todo o painel.

O que s3o metaversos?
O que 3 Realidade Aumentada?
O que 3 realidade estendida?

A primeira pessoa a introduzir o termo metaverso 3 o autor de fic3o cient3fica Neil Stephenson, no seu romance de 1992 Snowcrash. Trinta anos depois, agora ouvimos cada vez mais as palavras “metaverso” e “mundos virtuais” 3 medida que com3am a surgir em todos os lugares. No entanto, n3o existe uma defini33o 3nica e consensual sobre o que s3o! 3 por isso que 3 t3o interessante t3-lo envolvido no painel, porque precisamos da sua ajuda para orientar o desenvolvimento de metaversos para garantir que sejam justos, seguros e f3ceis de usar para os europeus.

Atualmente, os mundos virtuais s3o usados principalmente em ind3strias como automotiva e aeroespacial, bem como jogos e entretenimento online, onde os sentidos da vis3o e da audi33o s3o solicitados em um ambiente digital cada vez mais realista e sofisticado. No futuro, a qualidade imersiva dos mundos virtuais ser3 aprimorada envolvendo outros sentidos como paladar, olfato e tato. Al3m disso, o uso dessa tecnologia ser3 estendido a outros campos da sociedade, como educa33o, sa3de, aprendizagem, trabalho, cultura, etc.

Em compara33o com mundos virtuais, a palavra “metaverso” costuma ter um 3mbito mais amplo.

Primeiro, considera como os mundos virtuais podem ser conectados uns aos outros e se tornar uma rede de mundos virtuais. Ou seja, como eles se podem comportar como a Internet, na qual o seu computador se conecta a outros computadores. Os metaversos t3m em conta situa33es em que uma camada digital 3 adicionada 3 nossa realidade f3sica. Talvez conhe3a o famoso jogo de realidade aumentada, Pokemon Go, onde v3 personagens animados a andar pela rua atrav3s do seu telem3vel.

O que h3 de t3o especial nos metaversos?

Os mundos virtuais ou metaversos s3o diferentes dos ambientes digitais existentes de tr3s maneiras importantes:

1. Tendem a ser mais imersivos:

a realidade virtual (RV) mistura o mundo f3sico com os mundos virtuais e mergulha totalmente os utilizadores num mundo completamente diferente que pode desencadear uma forte ilus3o f3sica de que est3 num espa3o “real” com os outros: n3o “vai” para mundos virtuais, “entra” neles. Nos mundos virtuais futuros conseguiria sentir o perfume numa perfumaria, por exemplo, ou sentir o toque de um objeto: 3 isso mesmo que 3 a imers3o – utilizar os seus sentidos para melhorar a experi3ncia. Dessa forma, ser3 poss3vel, por





exemplo, participar de eventos, fazer compras e trabalhar em diferentes mundos virtuais. Essas atividades serão mais instintivas e mais próximas de nossas experiências físicas: investigação mostrou que as realidades aumentada, mista e virtual têm um forte impacto no nosso cérebro, emoções e até níveis hormonais.

2. Normalmente são mais interativas: a mistura de elementos digitais no mundo físico cria um conjunto de interações possíveis para as pessoas. Não só para fins de entretenimento, mas também para trabalhar em conjunto, desenvolver a criatividade artística, realizar simulações de intervenções médicas, preservação cultural, proteção ambiental ou prevenção de desastres, e muito mais.

3. Muitos deles são persistentes: não podem ser interrompidos ou colocados em espera, existindo mesmo que não interaja com eles. Continuam a correr sem si. Isso o torna muito diferente de uma experiência digital que começa e termina com a sua interação, como chamadas via Zoom, jogos de computador ou apresentações de teatro, por exemplo.

Em poucas palavras, estas experiências são como **estar na internet** e não apenas na internet.

Quem está a conduzir esse desenvolvimento?

A indústria de jogos tem sido pioneira e a realidade virtual já é amplamente utilizada no mundo dos jogos. Com a expectativa de crescimento do mercado metaverso global de aproximadamente € 36 bilhões em 2021 para quase € 900 mil milhões até 2030, os gigantes globais da tecnologia e a indústria de telecomunicações

têm um interesse econômico e estratégico direto em mundos virtuais, mas muitos outros setores provavelmente usarão mundos virtuais para o seu trabalho, incluindo os setores cultural, educacional e de saúde.

As empresas – particularmente na América do Norte e no Leste e Sudeste Asiático – estão na vanguarda do desenvolvimento de mundos virtuais e pretendem desfrutar de uma vantagem pioneira. A UE tem de orientar o desenvolvimento de mundos virtuais para garantir que estes são justos, seguros e conviviais para os europeus. A Europa já é um forte concorrente na pesquisa e inovação do chamado “middleware” e “software” com muitas pequenas e médias empresas (PMEs) de alta tecnologia, bem como grandes empresas de tecnologia. A Europa também tem uma vantagem competitiva em conteúdo com grande diversidade cultural e linguística, juntamente com uma riqueza de artistas e criadores qualificados que são essenciais para a construção de mundos e ambientes virtuais realistas atraentes, ao mesmo tempo que equilibram a relação entre o interesse da empresa e os direitos dos cidadãos.

Quais são os potenciais impactos dos mundos virtuais na sociedade europeia?

Muitos especialistas acreditam que os mundos virtuais são “a próxima Internet”: não devemos subestimar como ele pode transformar nossas formas de trabalhar, aprender, desfrutar da cultura, aceder a serviços públicos e, mais amplamente, como nos envolvemos uns com os outros. Como tal, os mundos virtuais terão um impacto na sociedade europeia em geral: isso traz oportunidades, mas também uma série de riscos.

Que benefícios podemos esperar?

Quantas vezes comprou roupas online e devolveu frustrado(a)? Imagine que antes de encomendar pode experimentar a roupa virtualmente e ver como ela se ajusta exatamente ao seu corpo? Se não gosta do corte das calças, pode tentar outro e só então encomendar. Este é um exemplo das muitas oportunidades que a realidade virtual pode oferecer. Outro exemplo são as novas formas que permitiriam que pessoas trabalhassem em mundos virtuais e locais físicos, independentemente de onde trabalham. Toda a gama de oportunidades que os metaversos poderiam oferecer para nossas indústrias, sistemas de saúde, sistemas educacionais ou para os governos se envolverem com os seus cidadãos desenvolver-se-á continuamente ao longo do tempo. Estudos têm mostrado que o setor de Realidade Estendida sozinho poderia criar até 800 000 novos empregos na Europa até 2025. Há também um grande potencial para economias de tempo consideráveis, e todos nós precisamos de tempo para um melhor equilíbrio entre trabalho e vida pessoal. Os mundos virtuais poderiam ter o potencial para uma maior inclusão. Abaixo estão alguns exemplos retirados de um estudo recente¹:

SAÚDE - os mundos virtuais ajudarão com diagnósticos mais rápidos e precisos, bem como tratamentos terapêuticos. Na Holanda, por exemplo, várias aplicações de RV foram usadas no setor de saúde mental para fornecer terapia cognitivo-comportamental, com as seguradoras médicas cobrindo pelo menos parte dos custos. Antes de intervenções cirúrgicas complexas, a RV pode ajudar os cirurgiões a se prepararem para o procedimento necessário, permitindo-lhes estudar os modelos tridimensionais dos órgãos.

EDUCAÇÃO - essas tecnologias podem ser usadas para aumentar a eficiência do treinamento com menor custo e produzindo melhores resultados em áreas como treinamento de soft skills. Por exemplo, é usado como uma ferramenta de treinamento em salas de aula e permite que os alunos façam excursões virtuais. A aprendizagem de línguas estrangeiras é outra área que está ganhando espaço rapidamente no mundo virtual. Usar metaversos imersivos ao estudar provou que a retenção de memória aumenta². Se pudesse visualizar uma tarefa complexa sem ter medo de cometer erros, ou mesmo mergulhar num mundo virtual para ajudá-lo a se concentrar ao estudar para um exame, estaria interessado?

ARTE E DESIGN - os utilizadores mergulham num mundo virtual de museus, galerias e arquivos onde experimentam a sensação de estar num museu real, vendo a exposição de uma forma realista. Os arqui-

tetos também usam mundos virtuais para passear dentro de edifícios virtuais 3D, obtendo uma impressão realista de sua estrutura e planta baixa, móveis, decorações e até mesmo como as sombras mudam dependendo da hora do dia.

LOGÍSTICA, ENGENHARIA E FABRICO - as empresas poderão treinar funcionários em todo o mundo e, simultaneamente, no uso prático de ferramentas sem risco de lesões. Por exemplo, a RV é uma maneira barata e segura de preparar trabalhadores de plataformas de perfuração e pilotos de jatos de combate para seu trabalho de alto custo e alto risco. As empresas poderão testar protótipos de linhas de produção ou estruturas arquitetônicas complexas usando um gêmeo digital do processo para detectar possíveis erros antes de ativar novos recursos, reduzindo assim tempo e custo.

INCLUSÃO SOCIAL - em mundos virtuais, somos livres para criar, viver e conhecer os outros através de um alter ego digital – um avatar. Um avatar nos representa nos mundos digitais: pode ser de um gênero diferente, com ou sem deficiência, humana ou não. Os mundos virtuais são portanto, tidos como sendo mais inclusivos do que o ambiente físico ou digital 2D. Não só pode oferecer às pessoas a oportunidade de redefinir sua identidade livre de fardos sociais e físicos, mas também podem ser ferramentas poderosas para permitir que as pessoas experimentem o que pode ser a vida nas posições de outras pessoas: por exemplo, para permitir que as pessoas experimentem como é a vida dos refugiados sírios, as Nações Unidas lançaram o documentário VR Clouds over Sidra.

DESPORT E REABILITAÇÃO são outras áreas importantes nos mundos virtuais. Durante o confinamento do COVID-19 muitas pessoas passaram a fazer aulas de ginásio virtuais como, por exemplo, grupos de ciclismo, onde poderiam participar em sessões de formação ou competições online, ao mesmo tempo que conversavam com amigos. A reabilitação foi um assunto de investigação dentro dos mundos virtuais. Estar com pessoas que pensam da mesma forma num mundo virtual enquanto faz exercício é muito mais motivador do que fazer exercício sozinho(a). Os mundos virtuais também ajudam a acompanhar o seu progresso.



¹ : Realidade Estendida: Oportunidades, Histórias de Sucesso e Desafios (Saúde, Educação), que também são válidos para mundos virtuais

² : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



Quais são as possíveis armadilhas?

Levando em consideração todos esses casos de uso, bem como a natureza imersiva e íntima da realidade virtual, os mundos virtuais ou metaversos levantam riscos importantes para a democracia com simulações sofisticadas em políticas e eco-câmaras, novos riscos físicos e mentais importantes, bem como o risco de reforçar desafios éticos e **socioeconômicos** que já existem no digital 2D esfera, notadamente a divisão digital e o isolamento dos menos conhecedores de tecnologia e dos menos ricos entre nós³.

Os mundos virtuais também podem constituir um novo espaço para atividades ilegais ou ser uma área cinzenta em **questões legais e éticas**⁴, e isso vem com riscos importantes para nossos direitos humanos fundamentais, como aliciamento ou agressão sexual, abuso de crianças e outras pessoas vulneráveis, desafios mortais, perseguição e cyberbullying, difamação e desinformação, manipulação de eleições, promoção de hábitos de transtorno alimentar, uso de plataformas para espionar repórteres, preconceitos contra uma aparência ou gênero específico, contra minorias e crimes cibernéticos, incluindo fraude⁵. Essas ameaças já existem na esfera digital 2D, mas podem se tornar ainda mais pronunciadas em metaversos estendidos.

À medida que os gigantes da tecnologia investem maciçamente nessa nova tecnologia, também precisamos estar cientes dos riscos de **abuso de poder** por um pequeno número de grandes atores, que podem se tornar os futuros guardiões dos mundos virtuais, excluindo as PME desse mercado emergente. Isso também representa riscos para a proteção de nossos dados pessoais, a liberdade e a abertura dos mundos virtuais, mas também abre espaços virtuais para publicidade direcionada que identifica os desejos, preferências e escolhas de uma pessoa num nível subconsciente.

Além disso, novos riscos podem surgir devido à natureza imersiva dos metaversos:

e **as consequências físicas e psicológicas** das relações virtuais no trabalho, na escola e fora dela? Podemos ficar viciados nisso ou perder o contacto com a realidade? Mais investigação ainda é necessária para avaliar as consequências a longo prazo do uso da RV na nossa mente e no nosso corpo. Um **projeto de pesquisa financiado pela UE** mostrou que passar muito tempo em mundos virtuais pode alterar nossas percepções de tempo, acelerando-o, mas também causar batimentos cardíacos mais altos⁶. Ao mesmo tempo, a realidade virtual levaria a um maior nível de envolvimento emocional, especialmente em comparação com a realidade digital “2D”.

O que já existe em termos de política?

A Década Digital

A União Europeia já tomou um certo número de medidas, no domínio da proteção de dados e dos direitos fundamentais, dos serviços digitais e da política industrial, para acompanhar o desenvolvimento de novas tecnologias na UE. Em particular, a Comissão Europeia estabeleceu metas para aumentar a resiliência da Europa, bem como capacitar as empresas e as pessoas num futuro digital centrado no ser humano, sustentável e mais próspero. Esta iniciativa chama-se **Década Digital 2030** e estabelece metas concretas para as competências digitais, a transformação digital das empresas, as infraestruturas digitais e a digitalização dos serviços públicos em todos os 27 Estados-Membros. Se quiser saber mais, aqui estão algumas legislações importantes da UE que também são relevantes para o seu trabalho:

1. O **Regulamento Geral de Proteção de Dados** (GDPR), que protege o direito dos indivíduos de decidir o que acontece com seus próprios dados online.
2. A **Lei dos Serviços Digitais (DSA)** e a **Lei dos Mercados Digitais (DMA)** visam criar um espaço digital mais seguro onde os direitos fundamentais dos utilizadores são protegidos (DSA) e estabelecer condições equitativas para as empresas europeias (DMA). A DSA é uma das ações mais recentes da Comissão Europeia: até 17 de fevereiro de 2023, as grandes plataformas sociais terão de informar à Comissão Europeia quantos usuários ativos têm na UE e, até setembro de 2023, avaliar os riscos que seus riscos representam. serviços podem representar para a sociedade ou enfrentar sanções.
3. A próxima **Lei da Inteligência Artificial (IA)** terá como objetivo garantir que os sistemas de IA colocados nos mercados da UE sejam seguros e respeitem as leis existentes sobre direitos fundamentais e valores da UE.

³ : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

⁴ : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁵ : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



O quadro de princípios e direitos digitais da UE

“A assinatura da Declaração Europeia dos Direitos e Princípios Digitais reflete o nosso objetivo comum de uma transformação digital que coloca as pessoas em primeiro lugar. Os direitos invocados na nossa Declaração são garantidos a todos na UE, tanto em linha como fora de linha. E os princípios digitais consagrados na Declaração nos guiarão em nosso trabalho em todas as novas iniciativas.”

Ursula von der Leyen,
Presidente da Comissão Europeia

Desde dezembro de 2022, a UE está equipada com a **Declaração Europeia dos Direitos e Princípios Digitais**⁷. Esta declaração apresenta o compromisso da UE com uma transformação digital segura e sustentável e deve ajudar a orientar o seu trabalho durante o painel. Os direitos e princípios digitais descritos na declaração complementam os direitos existentes e os princípios da UE, como aqueles enraizados nos tratados da UE, na Carta dos Direitos Fundamentais da UE e na legislação de proteção de dados e privacidade (RGPD). Fornecem um quadro de referência para os europeus sobre os seus direitos digitais, bem como orientações para os Estados-Membros da UE e para as empresas alcançarem os objetivos da **Década Digital 2030**. Destinam-se a ajudar todos na UE a tirar o máximo partido da transformação digital e a promover uma visão sustentável e centrada no ser humano para a transformação digital. Os direitos e princípios são:

1. Colocar as pessoas e os seus direitos no centro da transformação digital
2. Apoiar a solidariedade e a inclusão
3. Garantindo a liberdade de escolha online
4. Promover a participação no espaço público digital
5. Aumentar a segurança e o empoderamento dos indivíduos
6. Promover a sustentabilidade do futuro digital

O que podemos fazer?

Que ferramentas e ações estão em cima da mesa?

“A nossa forma europeia de promover os mundos virtuais é tripla: pessoas, tecnologias e infraestruturas”

Thierry Breton,
Comissário Europeu para o Mercado Interno⁸

Como mencionado na carta de intenções da Presidente von der Leyen sobre o Estado da União, os mundos virtuais, também referenciados como metaversos, são um dos desafios prementes que temos pela frente, e a Comissão Europeia está determinada a olhar para esta nova oportunidade digital. Com as legislações e declarações acima mencionadas, a UE já dispõe de fortes instrumentos regulamentares para o espaço digital, mas o desenvolvimento de mundos virtuais suscita novas questões para a UE e os seus Estados-Membros.

Paralelamente ao painel de cidadãos, a Comissão Europeia decidiu, portanto, lançar uma reflexão e consulta abrangentes, com indústrias, sociedade civil, academia e investigadores sobre a visão e o modelo de negócios de uma infraestrutura Europeia para metaversos. Juntamente com os resultados da sua deliberação no painel dos cidadãos, os resultados desta consulta contribuirão para uma iniciativa não legislativa prevista para o segundo trimestre do ano de 2023.

Qual é o seu papel neste processo?

Não precisa ser um especialista nos mundos virtuais ou nas políticas digitais da UE e não esperamos que você saiba sobre as medidas e iniciativas listadas acima. Como membro do painel de cidadãos, você receberá mais informações das apresentações dos palestrantes e respostas às suas perguntas e poderá experimentar a realidade virtual em primeira mão. Poderá discutir os direitos e princípios da UE, sua aplicação em mundos virtuais, os prós e contras de diferentes casos de uso possíveis da realidade virtual nas nossas vidas diárias e a viabilidade e conveniência de diferentes medidas.

O resultado do seu trabalho será um conjunto de orientações preferenciais, princípios orientadores e recomendações para influenciar as futuras medidas da UE em matéria de mundos virtuais e para salvaguardar os direitos e expectativas dos cidadãos europeus de metaversos fiáveis, justos e abertos.

O seu papel é, portanto, ser curioso, fazer perguntas, envolver-se em discussões com outros europeus, estar aberto a diferentes pontos de vista e argumentos e trazer as suas próprias experiências e perceções da realidade virtual nesta reflexão estratégica para a UE.

⁷ : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en and https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Informações práticas

Estamos ansiosos para recebê-lo na próxima geração de painéis de cidadãos europeus a partir de sexta-feira, 24 de fevereiro, em Bruxelas, Bélgica. Temos o prazer de lhe enviar as informações práticas para se preparar para a sua viagem e a sua presença na reunião.

1. AJUDAS DE CUSTO

Diárias (um subsídio para cobrir despesas de vida) de 90,00 € por conferência e dia de viagem serão fornecidos. As diárias são pagas após a participação na reunião com base em uma lista de presença.

2. LOGÍSTICA

PROVIDÊNCIAS DE VIAGEM

Tem ou receberá o seu itinerário de viagem e o eTicket. Caso tenha mais alguma dúvida sobre os seus planos de viagem, entre em contacto conosco através de info@futureeu.events

TRANSFERES

Transferências à chegada: Após a sua chegada ao aeroporto/estação ferroviária, rececionistas com a Next Generation of the European Citizens 'Panels welcome board (poster) irá recebê-lo e acompanhá-lo ao autocarro de transporte. Se encontrar dificuldades em encontrar as anfitriãs, ligue para o 00 32 - 478 79 68 53 ou para o 00 32 - 478 79 68 63 entre as 7h e as 21h

De avião: No aeroporto, depois de recolher a sua bagagem, dirija-se ao balcão de cortesia disponível no Terminal de Chegadas, onde as nossas rececionistas estarão à sua espera.

De comboio: Na estação de comboios Midi Brussels, dirija-se à cafetaria Prêt à Manger, onde as nossas rececionistas com o quadro de boas-vindas da Conferência e roll-up estarão à sua espera.

Uma vez em Bruxelas: dos hotéis para as instalações da Comissão Europeia, as transferências de grupo serão organizadas com um autocarro de transporte dos hotéis para o edifício da conferência. Esteja presente no hall principal do hotel antes da hora de partida agendada. A nossa equipa vai mostrar-lhe o

caminho para o autocarro. Se preferir chegar às instalações da Comissão Europeia por conta própria, notifique a nossa equipa de apoio antes de partir.

Uma vez em Bruxelas: Do evento social aos hotéis. Após a reunião, podem ser previstos eventos sociais e serão organizadas transferências em grupo de autocarro das instalações da Comissão Europeia para o local. Após o jantar, serão organizados transferes de grupo de autocarro do restaurante para os hotéis.

Transferes na partida: Providenciaremos os transferes de volta ao aeroporto/estação de comboio para todos os participantes do hotel em que está hospedado. Um quadro de avisos indicará a hora de partida no átrio do hotel.

ALOJAMENTO

A nossa equipa irá recebê-lo na sua chegada ao hotel, fornecer-lhe uma agenda impressa e todas as informações relevantes. Um quarto de ocupação individual, com pequeno-almoço e acesso Wi-Fi gratuito foi reservado para si. Consulte o seu e-mail de reserva. Note que todos os extras (por exemplo, minibar, serviço de quarto, telefone, bar do hotel, serviço de lavanderia, check-in antecipado ou check-out tardio, etc.) são por sua própria conta e não serão cobertos pelos organizadores. Pague todas as despesas extras diretamente no hotel.

IMPORTANTE: O horário oficial de check-in é 15:00 e de check-out é 12:00 no dia da partida. A nossa equipa estará presente no hotel para ajudar, se necessário. Se chegar mais cedo, o hotel vai tentar o seu melhor de acordo com a situação de ocupação do quarto. No entanto, pode ocorrer algum tempo de espera, e pode deixar a sua bagagem e esperar no átrio do hotel.



3. DIVERSOS

- **Código de Vestuário**

Traga roupas casuais para as reuniões, um casaco quente e um cachecol para interior e um casaco de inverno impermeável, bem como sapatos confortáveis quentes e guarda-chuvas para exterior. As temperaturas em fevereiro provavelmente serão em torno de 7 °C e uma baixa temperatura média de 4 °C.

- **Água potável**

A água da torneira é segura para beber na Bélgica. Água engarrafada ou filtrada está prontamente disponível para compra e será oferecida durante todas as reuniões, refeições e eventos sociais.

- **Fuso horário**

Hora atual é CET - Hora da Europa Central (UTC/GMT +1 hora).

- **Informações Turísticas**

Bruxelas é rica em história, arquitetura, gastronomia, cultura e muito mais! Se estiver hospedado em Bruxelas durante o fim de semana, não hesite em visitar o site da Região de Bruxelas-Capital para descobrir todas as atividades culturais disponíveis durante a sua estadia.

- **Contacto**

A nossa equipa será composta por várias pessoas e rececionistas que estarão disponíveis antes e durante a reunião. Se encontrar quaisquer dificuldades à chegada, a hora de partida do seu voo mudou, não hesite em contactar-nos através do e-mail: info@futureu.events

- **Interpretação**

A reunião estará disponível em 24 línguas graças a uma equipa de intérpretes profissionais. Tenha calma e evite falar muito rápido durante a sua sessão.

4. ACESSO AO EDIFÍCIO

A reunião terá lugar nas instalações da Comissão Europeia, em Bruxelas. Consulte a agenda para obter mais informações sobre os edifícios e salas exatos. O edifício da Comissão Europeia é acessível com um V-pass. Um e-mail de passagem em V será enviado antes do evento. Não se esqueça de se registar através deste e-mail para finalizar o processo e obter o seu código QR V-pass. Se não recebeu o seu V-pass, contacte-nos através do e-mail: info@futureu.events.

Note que pode levar pelo menos 20 minutos para concluir a verificação de segurança e chegar à sala de reuniões. A segurança pedirá o seu V-pass e o seu cartão de identificação.

Participantes:

- são obrigados a apresentar um passaporte ou bilhete de identidade válidos antes de entrar no edifício;
- são obrigados a submeter-se a controlos de segurança na zona de entrada;
- são aconselhados a levar a carta de convite ou qualquer outro documento que indique claramente a sua participação (por exemplo, e-mail de registo)

5. HELPDESK, ACESSO À INTERNET

Um help desk estará localizado na entrada das salas. Os nossos colegas e a equipa de anfitriões irão ajudá-lo a encontrar o seu caminho, a receber documentos ou a quaisquer perguntas adicionais que possa ter. A Internet pode ser acedida através de hotspots Wi-Fi que serão partilhados no dia da reunião.

6. ACESSIBILIDADE

As instalações da Comissão Europeia são totalmente acessíveis às pessoas com deficiência. Ao se inscrever online, indique sua necessidade especial e nossos serviços se esforçarão para recebê-lo da melhor maneira possível.

Quem está a organizar este painel?

O painel de cidadãos de Mundos Virtuais é organizado pela Comissão Europeia (A Direcção-Geral de Comunicação em colaboração com a Direcção-Geral de Redes, Conteúdo e Tecnologia de Comunicação) e o apoio de Kantar Public (principal contratante) com Missions Publiques, ifok, Deliberativa, o Conselho Dinamarquês de Tecnologia, e VO Europe.

A secção Tópico foi produzida por uma parte da equipa organizadora com a contribuição de um Comité de Conhecimento que inclui os seguintes membros:

Fabien BÉNÉTOU,

Especialista independente em WebXR, Bélgica

Caterine HASSE,

Universidade de Aarhus, Departamento de Educação, Dinamarca

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Comissão Europeia, Direcção-Geral das Redes de Comunicações, Conteúdos e Tecnologia, Luxemburgo

Franck STEINICKE,

Universidade de Hamburgo, Departamento de Informática, Alemanha

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Instituto Rathenau, Holanda

Sara Lisa VOGL,

Artista de realidade virtual, Women in Immersive Technologies Europe, Dinamarca



