

Painel de cidadãos europeu sobre mundos virtuais

Sessão 1

24.02.2023-26.02.2023



Painel de Cidadãos Europeu

Mundos virtuais

Dê a sua opinião

1. Panorâmica

O painel de cidadãos europeu sobre mundos virtuais é composto por 150 cidadãos selecionados aleatoriamente e reúne-se em três sessões. A primeira sessão realizou-se de 24 a 26 de fevereiro de 2023, em Bruxelas, e serviu para introduzir o tema e apresentar o contexto do painel. Os cidadãos tiveram oportunidade de se conhecerem melhor e começaram a explorar o tema através de um exercício centrado na sua experiência do «mundo digital». Em seguida, conceberam uma visão sobre como deveriam ser os mundos virtuais desejáveis e justos (utopia) e sobre como não deveriam ser (distopia). Os cidadãos fizeram igualmente uma recolha de questões essenciais que os ajudariam a compreender melhor o tema.

Dia 1 (sexta-feira)

Uma vez que no dia 24 de fevereiro se assinalou o primeiro aniversário da invasão da Ucrânia pela Rússia, o ato que deu início aos trabalhos do painel contou com o testemunho de cinco cidadãos da Ucrânia, que partilharam a sua experiência pessoal durante o ano anterior. Esse ato foi oficialmente inaugurado pela vice-presidente da Comissão Europeia, Dubravka Šuica.

Em seguida, foram dadas as boas-vindas aos cidadãos pelos principais moderadores e por representantes da Comissão Europeia: Pia Ahrenkilde Hansen, diretora-geral da comunicação, e Yvo Volman, diretor de dados da DG CONNECT, apresentaram uma visão geral sobre o âmbito no qual se insere o painel. Para familiarizar melhor os cidadãos com os debates seguintes, Gaëtane Ricard-Nihoul, chefe de unidade adjunta da unidade dos diálogos com os cidadãos, da Comissão Europeia, apresentou brevemente as instituições e o processo de decisão e legislativo da UE. Em seguida, Rehana Schwinninger-Ladak, chefe de unidade na DG CONNECT da Comissão Europeia, apresentou mais pormenorizadamente o tema dos mundos virtuais.

Após esta sessão plenária comum, metade dos cidadãos visitou uma exposição que lhes permitiu conhecer mais sobre os mundos virtuais, descobrir exemplos concretos e âmbitos de utilização. A outra metade dos cidadãos fez uma reflexão sobre os eventos, as memórias e as notícias mais importantes no âmbito do «mundo digital» que marcaram, durante os últimos 30 anos, as suas vidas pessoais, bem como as sociedades europeias em geral, recorrendo a um exercício em que criaram uma linha cronológica comum. Estiveram presentes «pessoas-recurso» do meio académico e político que comentaram essa linha cronológica e apresentaram uma panorâmica mais ampla de acordo com o seu ponto de vista.

Dia 2 (sábado)

No sábado, os cidadãos participaram em 12 grupos de trabalho paralelos com interpretação simultânea, cuja mediação esteve a cargo de facilitadores experientes. Na primeira sessão do dia, os debates em grupo centraram-se nas experiências passadas dos cidadãos relacionadas com os mundos digital e virtual. Os cidadãos tiveram oportunidade de debater as suas perspetivas sobre este tema, bem como os seus receios e expectativas.

Após o intervalo para almoço, os cidadãos deram início ao trabalho sobre as visões que têm em relação ao futuro dos mundos virtuais. Para o efeito, começaram por imaginar como seriam os mundos virtuais europeus em 2050 e quais seriam os seus impactos positivos e negativos nos diferentes aspetos da vida dos cidadãos. No final do dia, partilharam as suas visões sobre os futuros mundos virtuais através de duas colagens que ilustravam as visões utópica e distópica desse futuro.

Dia 3 (domingo)

Na manhã de domingo, os membros do grupo fizeram uma reflexão sobre as suas visões de futuro e debateram quais seriam os conhecimentos necessários para elaborar recomendações sólidas para a Comissão Europeia.

Após uma pausa para café, todos os cidadãos reuniram-se em sessão plenária, e foram selecionados aleatoriamente três grupos para apresentarem as suas visões. Em seguida, um grupo de atores fez uma improvisação sobre os principais temas debatidos pelos cidadãos, e os membros do comité do conhecimento responderam às perguntas colocadas pelos cidadãos durante os debates em subgrupos. Os principais moderadores formularam observações finais e concluíram a sessão.

2. Programa sintético

Sexta-feira, 24 de fevereiro, SESSÃO PLENÁRIA	
14h30 – 15h00	Palavras de boas-vindas pela vice-presidente da Democracia e Demografia, Dubravka Šuica. Homenagem por ocasião do primeiro aniversário da invasão da Ucrânia pela Rússia
15h00 – 15h30	Intervenções introdutórias ao painel de cidadãos por parte de: Pia Ahrenkilde Hansen, diretora-geral da comunicação Yvo Volman, diretor de dados na DG CONNECT.
15h30 – 16h00	Introdução ao tema do painel
16h00 – 16h30	Pausa para café
16h30 – 17h00	Trabalhos em sessão plenária (Gasperi) e exposição (centro de visitantes), em paralelo Metade dos participantes permanece em sessão plenária; a outra metade visita a exposição. Os grupos revezam-se após uma hora.

Sábado, 25 de fevereiro, GRUPOS DE TRABALHO	
09h30 – 11h00	Reflexões e partilha de experiências
11h00 – 11h30	Pausa para café
11h00 – 12h30	Mundos virtuais: o que sabemos até agora
12h30 – 14h15	Intervalo para almoço
14h15 – 15h45	Elaboração de visões de futuro
15h45 – 16h15	Pausa para café
16h30 – 18h00	Elaboração de visões de futuro

Domingo, 26 de dezembro, SESSÃO PLENÁRIA	
09h15 – 10h15	Grupos de trabalho: recolha de perguntas
10h15 – 11h15	Pausa para café e transferência de todos os grupos para o edifício Charlemagne
11h15 – 11h45	Sessão plenária: apresentação das visões dos grupos
11h45 – 13h15	Sessão plenária: debate e representação teatral
13h15 – 13h45	Apresentação da plataforma Hyperfair e encerramento dos trabalhos

3. Lista de «pessoas-recurso» envolvidas

A primeira sessão contou com a intervenção dos seguintes oradores:

Comissão Europeia:

1. **Gaëtane RICARD-NIHOUL**, chefe de unidade adjunta da unidade dos diálogos com os cidadãos, Comissão Europeia
2. **Rehana SCHWINNINGER-LADAK**, Direção-Geral das Redes de Comunicação, Conteúdos e Tecnologias, Comissão Europeia, Luxemburgo

Externas:

1. **Fabien BÉNÉTOU**, perito independente WebXR, Bélgica
2. **Cathrine HASSE**, Universidade de Aarhus, Departamento de Ensino, Dinamarca
3. **Franck STEINICKE**, Universidade de Hamburgo, Departamento de Informática, Alemanha
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Instituto Rathenau, Países Baixos
5. **Sara Lisa VOGL**, artista com obra em realidade virtual, Women in Immersive Technologies Europe, Dinamarca

Anexo

- Anexo 1: Fotografias das visões de futuro