

Painel de cidadãos europeu sobre mundos virtuais

Sessão 2

10.03.2023-12.03.2023



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. Durante a primeira sessão, que teve lugar de 24 a 26 de fevereiro de 2023, em Bruxelas, o tema foi apresentado aos cidadãos que construíram uma visão comum do que os mundos virtuais desejáveis e justos devem ser (utopia) e o que não devem ser (distopia). Com base neste trabalho, o Comité do Conhecimento do Painel identificou quatro temas transversais de interesse para os cidadãos:

1. Economia, emprego e empresas (incluindo competências de aprendizagem);
2. Segurança intrínseca e extrínseca (Criminalidade — cibersegurança; Dados e tecnologias digitais; Segurança pessoal)
3. Saúde e bem-estar/Ambiente (saúde mental e física)
4. Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia.

A segunda sessão do painel realizou-se em linha de 10 a 12 de março de 2023. O objetivo desta sessão era começar a trabalhar em valores e ações suscetíveis de orientar a construção de mundos virtuais europeus justos e desejáveis. Estas ideias constituirão a base para a elaboração das recomendações finais do painel durante a sua 3.ª e última sessão.

Dia 1 (sexta-feira)

Na sexta-feira, os dois moderadores acolheram os cidadãos numa sessão plenária virtual na plataforma Hyperfair. Em seguida, os moderadores apresentaram brevemente aos cidadãos a ordem do dia da 2.ª sessão, antes de dar a palavra aos peritos para um contributo sobre cada um dos quatro temas:

Bloco temático 1: Economia, emprego e empresas (incluindo competências de aprendizagem);

- **Harmen Van Sprang**, Aliança das Cidades Partilhadas
- **ERIC Marchiol**, Renault

Bloco temático 2: Segurança intrínseca e extrínseca (Criminalidade — cibersegurança; Dados e tecnologias digitais; Segurança pessoal)

- Mariëtte Van Huijstee, Instituto Rathenau, Países Baixos
- **Fabien Bénétou**, perito independente WebXR, Bélgica

Bloco temático 3: Saúde e bem-estar/Ambiente (saúde mental e física)

- **Sara Lisa Vogl**, artista com obra em realidade virtual, Women in Immersive Technologies Europe, Dinamarca
- **Bruno Thomas**, Consórcio Internacional de Jornalistas de Investigação

Bloco temático 4: Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia.

- **Elisa Lironi**, Serviço de Ação dos Cidadãos Europeus
- **Matthias C. Kettemann**, Leibniz Institut

Na sequência destes contributos, Yvo Volman, Diretor dos Dados, DG CONNECT, apresentou a [Declaração dos Direitos e Princípios Digitais da UE](#) aos cidadãos.

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. Durante a **primeira ronda**, cada grupo trabalhou na Declaração dos Direitos e Princípios Digitais da UE e identificou os três valores mais importantes para eles. Durante a **segunda ronda**, cada bloco temático foi atribuído a três grupos de trabalho que foram convidados a formular até três domínios de ação que poderiam ajudar a alcançar os mundos virtuais desejáveis e equitativos. Da **terceira à quinta ronda**, os grupos desenvolveram feedback sobre os outros blocos temáticos. Para o efeito, um facilitador apresentou os pontos de ação desenvolvidos por um grupo anterior. Em seguida, o grupo em objeto recolheu sugestões, comentários e perguntas sobre este ponto de ação durante uma hora, antes de passar a um novo bloco temático.

Calendário de rotação:

| | Ronda 1 (valores) | 2.ª ronda (pontos de ação) | 3.ª ronda (feedback 1) | 4.ª ronda (feedback 2) | 5.ª ronda (feedback 3) |
|----------------|--------------------------|---|---|--|---|
| Grupo 1 | Considerações gerais | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas Ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. |
| Grupo 2 | Considerações gerais | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. |
| Grupo 3 | Considerações gerais | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. |
| Grupo 4 | Considerações gerais | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem |
| Grupo 5 | Considerações gerais | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem |
| Grupo 6 | Considerações gerais | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem |
| Grupo 7 | Considerações gerais | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade |
| Grupo 8 | Considerações gerais | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade |

| | | | | | |
|-----------------|----------------------|--|---|---|---|
| Grupo 9 | Considerações gerais | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade |
| Grupo 10 | Considerações gerais | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia; Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente |
| Grupo 11 | Considerações gerais | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia; Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente |
| Grupo 12 | Considerações gerais | Sociedade: inclusão, acessibilidade, democracia. | Economia Criação de empregos Empresas Competências de aprendizagem | Segurança intrínseca e extrínseca; Considerações pessoais Dados Criminalidade | Saúde Considerações mentais e psíquicas ambiente |

Dia 3 (domingo)

No domingo de manhã, os grupos receberam o feedback recolhido no sábado, antes de finalizarem os valores e domínios de ação com que tinham começado a trabalhar no sábado.

Após uma pausa para café, todos os participantes se reuniram na sessão plenária virtual. Em primeiro lugar, Renate Nikolay, diretor adjunto da DG CONNECT, forneceu aos cidadãos mais informações sobre os trabalhos em curso na Comissão. Em seguida, os representantes selecionados aleatoriamente de cada bloco temático apresentaram os seus pontos de ação. Dois membros do Comité do Conhecimento, Rehana Schwinniger-Ladak, chefe de unidade da DG CONNECT, e Frank Steinicke, Universidade de Hamburgo, Departamento de Informática, reagiram a estes pontos. Os principais moderadores formularam observações finais e concluíram a sessão.

2. Programa sintético

| Sexta-feira, 10 de março, SESSÃO PLENÁRIA | |
|--|---|
| 14h10 – 14h25 | Boas-vindas e revisão dos resultados da sessão 1 |
| 14h25 – 14h50 | Tema de debate: Economia, emprego, empresas |
| 14h15 – 15h45 | Intervalo |
| 15h00 – 16h05 | Tema de debate: Segurança e Proteção/Saúde e Bem-Estar/Ambiente |
| 16h05 – 16h25 | Intervalo |
| 16h25 – 16h50 | Tema de debate: Sociedade: inclusão e acesso |
| 16h50 – 17:10 | Intervalo |
| 17:10 – 17:50 | Apresentação da Declaração dos Direitos e Princípios Digitais da UE |
| 17h50 – 18h10 | Próximas etapas e observações finais |

| Sábado, 11 de março, GRUPOS DE TRABALHO | |
|--|--|
| 9h30 – 9h45 | Formação dos grupos/primeiros contactos |
| 9h45 – 10h45 | Bloco 1: Os nossos valores fundamentais para os mundos virtuais europeus |
| 10h45 - 11h15 | Intervalo |
| 11h15 – 12h30 | Bloco 2: Principais pontos de ação para o TEMA 1 |

| | |
|---------------|--|
| 12h30 – 14h00 | Intervalo para almoço |
| 14h00 – 15h05 | Bloco 3: Feedback e pontos de ação para o TEMA 2 |
| 15h05 – 15h20 | Intervalo |
| 15h20 – 16h25 | Bloco 4: Feedback e pontos de ação para o TEMA 3 |
| 16h25 - 16h55 | Intervalo |
| 16h55 – 18h00 | Bloco 5: Feedback e pontos de ação para o TEMA 4 |

| Domingo, 12 de março — GRUPOS DE TRABALHO E SESSÃO PLENÁRIA | |
|--|---|
| | Grupos de trabalho |
| 9h30 – 9h50 | Especificar valores para os mundos virtuais da UE |
| 9h50 – 10h50 | Consolidação dos pontos de ação |
| | Sessão plenária |
| 11h05 – 11h25 | O que é a DG CONNECT? Entrevista com Renate Nikolay |
| 11h25 – 11h35 | Sondagens de opinião |
| 11h35 – 12h15 | Apresentação e sessão de feedback n.º 1 |
| 12h15 – 12h35 | Intervalo |
| 12h35 - 13h05 | Apresentação e sessão de feedback n.º 2 |
| 13h05 - 13h15 | Valores dos cidadãos europeus para o metaverso futuro |
| 13h15 - 13h30 | Encerramento e observações finais |

3. Lista das pessoas envolvidas em recursos no Comité do Conhecimento

A segunda 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 Schwinniger-Ladak**, chefe de unidade, Tecnologias Interativas, Digital para a Cultura e a Educação, DG CONNECT, 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