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

European Commission

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	Considera ções 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	Considera ções 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	Considera ções 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	Considera ções 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 Schwinninger-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: Feddback e pontos de ação para o TEMA 2
15h05 – 15h20	Intervalo
15h20 – 16h25	Bloco 4: Feddback e pontos de ação para o TEMA 3
16h25 - 16h55	Intervalo
16h55 – 18h00	Bloco 5: Feddback 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 Schwinninger-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