

**Panel europeo de ciudadanos sobre mundos virtuales**

**Primera sesión**

*24.2.2023-26.2.2023*



Panel europeo de ciudadanos

**Mundos virtuales**

**Su opinión nos interesa**

## **1. Visión general**

El panel europeo de ciudadanos sobre mundos virtuales, compuesto por ciento cincuenta ciudadanos elegidos de manera aleatoria, se reúne en tres sesiones. Las reuniones de la primera sesión tuvieron lugar del 24 al 26 de febrero de 2023 en Bruselas; en esta sesión se presentaron el tema y el contexto del panel. Los ciudadanos tuvieron ocasión de conocerse entre sí y empezar a explorar el tema a través de un ejercicio centrado en su experiencia del «mundo digital». Después elaboraron una visión de cómo unos mundos virtuales deseables y justos deberían ser (utopía) y no deberían ser (distopía). Los ciudadanos también recopilaron preguntas clave que les permitieron comprender mejor el tema.

### **Primer día (viernes)**

Puesto que el 24 de febrero se cumplía un año desde la invasión de Ucrania por parte de Rusia, el panel comenzó con un acto que daba voz a cinco ciudadanos ucranianos que compartieron su experiencia personal de este año pasado. El acto fue inaugurado oficialmente por Dubravka Šuica, vicepresidenta de la Comisión Europea.

A continuación, dieron la bienvenida a los ciudadanos los principales moderadores y los representantes de la Comisión Europea: la directora general de Comunicación, Pia Ahrenkilde Hansen, y el director de Datos de la Dirección General de Redes de Comunicación, Contenido y Tecnologías (CONNECT), Yvo Volman, que ofrecieron una visión general del marco del panel. A fin de documentar mejor a los ciudadanos para los debates posteriores, Gaëtane Ricard-Nihoul, jefa adjunta de la unidad de Diálogos con los Ciudadanos, de la Dirección General de Comunicación de la Comisión Europea, hizo una breve presentación de las instituciones de la Unión, así como del proceso legislativo y de toma de decisiones. A continuación, Rehana Schwinninger-Ladak, jefa de unidad de la Dirección General de Redes de Comunicación, Contenido y Tecnologías de la Comisión Europea, presentó más detalladamente el tema de los mundos virtuales.

Tras este pleno común, la mitad de los ciudadanos visitó una exposición en la que pudieron aprender más, experimentar ejemplos concretos y utilizar casos de los mundos virtuales. La otra mitad reflexionó sobre los acontecimientos, recuerdos y noticias más importantes relacionados con el «mundo digital» de los últimos 30 años en su vida personal, pero también por lo que se refiere a las sociedades europeas en general, a través de un ejercicio en el que crearon un calendario común. Estuvieron presentes las personas procedentes de la lista de expertos para reaccionar al calendario y ofrecer una visión general desde su punto de vista.

### **Día 2 (sábado)**

El sábado, los ciudadanos trabajaron en doce grupos paralelos, con la ayuda de un servicio de interpretación simultánea y de mediadores experimentados. Durante la primera parte del día, los debates en grupo se centraron en las anteriores experiencias de los ciudadanos relacionadas con los mundos digital y virtual. Los ciudadanos pudieron debatir sobre la percepción, los temores y las esperanzas respecto de este tema.

Tras la pausa para el almuerzo, los ciudadanos empezaron a trabajar en sus visiones para el futuro de los mundos virtuales. Para ello, imaginaron, en primer lugar, los Mundos Virtuales Europeos de 2050 y sus efectos positivos y negativos en los diferentes aspectos de la vida de los ciudadanos. Al final del día, representaron esta visión de los futuros mundos virtuales y crearon dos colajes que representaban la visión distópica y la visión utópica de este futuro.

### **Día 3 (domingo)**

El domingo por la mañana, el grupo reflexionó sobre su visión. También debatió sobre los conocimientos que se necesitarían para elaborar unas recomendaciones sólidas para la Comisión Europea.

Tras una pausa para el café, todos los ciudadanos volvieron a la sesión plenaria, en la que 3 grupos seleccionados aleatoriamente presentaron su visión al pleno. A continuación, un grupo de actores reaccionó sobre los grandes temas debatidos por los ciudadanos y los miembros del comité de conocimiento respondieron a las preguntas formuladas por los ciudadanos durante los debates de subgrupo. Los principales moderadores formularon observaciones finales y clausuraron la sesión.

## **2. Resumen del orden del día**

<b>Viernes, 24 de febrero. SESIÓN PLENARIA</b>	
14.30 – 15.00	Palabras de bienvenida de la vicepresidenta de Democracia y Demografía, Dubravka Šuica. Un año después de la invasión rusa de Ucrania
15.00 – 15.30	Discursos introductorios al panel de ciudadanos a cargo de: la directora General de Comunicación, Pia Ahrenkilde Hansen el director de Datos de CONNECT, Yvo Volman.
15.30 – 16.00	Introducción al tema del panel
16.00 – 16.30	Descanso
16.30 – 19.00	Trabajo en el Pleno (Gasperi) y exposición (Centro de Visitantes) en paralelo La mitad de los participantes permanecerán en el Pleno; la otra mitad visitará la exposición. Los grupos cambiarán al cabo de una hora.

<b>Sábado, 25 de febrero. GRUPOS DE TRABAJO</b>	
9:30 – 11.00	Reflexiones y puesta en común de experiencias
11.00 – 11.30	Descanso
11.30 – 12.30	Mundos virtuales: esto es lo que sabemos
12.30 – 14.15	Almuerzo
14.15 – 15.45	Desarrollo de visiones
15.45 – 16.15	Descanso
16.30 – 18.00	Desarrollo de visiones

<b>Domingo, 26 de febrero. SESIÓN PLENARIA</b>	
9.15 – 10.15	Grupos de trabajo: recopilación de preguntas
10.15 – 11.15	Pausa para el café y traslado de todos los grupos al edificio Charlemagne
11.15 – 11.45	Sesión plenaria: presentación de las visiones de los grupos
11.45 – 13.15	Sesión plenaria: ronda de debate, seguida de la puesta en escena de los actores
13.15 – 13.45	Presentación de la plataforma Hyperfair y clausura

### 3. Lista de expertos participantes

Participaron en la primera sesión los siguientes especialistas:

#### Comisión Europea

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, jefa adjunta de la Unidad de Diálogos con los Ciudadanos, Comisión Europea.
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, Comisión Europea, Dirección General de Redes de Comunicación, Contenido y Tecnologías, Luxemburgo

#### Externos

1. **Fabien BÉNÉTOU**, experto independiente WebXR, Bélgica
2. **Cathrine HASSE**, Universidad de Aarhus, Departamento de Educación, Dinamarca
3. **Franck Steinicke**, Universidad de Hamburgo, Departamento de Informática, Alemania
4. **Mariëtte VAN HUIJSTEE**, Instituto Rathenau, Países Bajos
5. **Sara Lisa VOGL**, artista de la realidad virtual, Women in Immersive Technologies Europe, Dinamarca

#### Anexo

- Anexo 1: Fotos de la visión