

Panel europeo de ciudadanos sobre mundos virtuales

Sesión 2

10.3.2023-12.3.2023



Panel europeo de ciudadanos
Mundos virtuales
Su opinión nos interesa

1. Presentación general

El panel europeo de ciudadanos sobre mundos virtuales, compuesto por ciento cincuenta ciudadanos elegidos de manera aleatoria, se reúne en tres sesiones. Durante la primera sesión, que tuvo lugar del 24 al 26 de febrero de 2023 en Bruselas, se presentó este asunto a los ciudadanos y se elaboró una visión común de como unos mundos virtuales deseables y justos deberían ser (utopía) y no deberían ser (distopía). Sobre la base de este trabajo, el comité de conocimiento del panel identificó cuatro temas transversales de interés para los ciudadanos:

1. Economía, empleo y empresas (incluidos el aprendizaje y las capacidades)
2. Seguridad y protección (delincuencia, ciberseguridad; datos y mundo digital; seguridad/protección personal)
3. Salud y bienestar / medio ambiente (salud mental y física)
4. Sociedad: Inclusividad, accesibilidad, democracia

La segunda sesión del panel se celebró en línea del 10 al 12 de marzo de 2023. El objetivo de esta sesión era empezar a trabajar en valores y acciones que pudieran guiar la construcción de mundos virtuales europeos justos y deseables, que servirán de base para desarrollar las recomendaciones finales del panel en la tercera y última sesión.

Día 1 (viernes)

El viernes, los dos moderadores dieron la bienvenida a los ciudadanos en un pleno virtual en la plataforma Hyperfair. A continuación, los moderadores describieron brevemente a los ciudadanos la que sería la agenda de la sesión 2, antes de dar la palabra a los expertos para que aportaran sus contribuciones sobre cada uno de los cuatro temas:

Bloque temático 1: Economía, empleo y empresas (incluidos el aprendizaje y las capacidades)

- **Harmen Van Sprang**, Sharing Cities Alliance
- **Eric Marchiol**, Renault

Bloque temático 2: Seguridad y protección (delincuencia, ciberseguridad; datos y mundo digital; seguridad/protección personal)

- **Mariëtte van Huijstee**, Instituto Rathenau, Países Bajos
- **Fabien Bénétou**, experto independiente WebXR, Bélgica

Bloque temático 3: Salud y bienestar / medio ambiente (salud mental y física)

- **Sara Lisa Vogl**, artista de la realidad virtual, Women in Immersive Technologies Europe, Dinamarca
- **Bruno Thomas**, Consorcio Internacional de Periodistas de Investigación

Bloque temático 4: Sociedad: Inclusividad, accesibilidad, democracia

- **Elisa Lironi**, Servicio Europeo de Acción Ciudadana
- **Matthias C. Kettmann**, Instituto Leibniz

Tras estas aportaciones, **Yvo Volman**, director de Datos de la DG CONNECT, presentó a los ciudadanos la [Declaración sobre los Derechos y Principios Digitales de la UE](#).

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 ronda**, cada grupo trabajó en la Declaración sobre los Derechos y Principios Digitales de la UE e identificó los tres valores más importantes para ellos. Durante la **segunda ronda**, se asignó cada bloque temático a tres grupos de trabajo a los que se pidió que formularan hasta tres ámbitos de acciones que podrían ayudar a conseguir unos mundos virtuales deseables y justos. De la **tercera a la quinta ronda**, los grupos formularon observaciones sobre los demás bloques temáticos. Para ello, un facilitador presentó los puntos de actuación desarrollados por un grupo anterior. A continuación, el grupo receptor recabó sugerencias, comentarios y preguntas sobre este punto de actuación durante una hora, antes de pasar a un nuevo bloque temático.

Calendario de rotación:

	Ronda 1 (valores)	Ronda 2 (puntos de actuación)	Ronda 3 (observaciones 1)	Ronda 4 (observaciones 2)	Ronda 5 (observaciones 3)
Grupo 1	General	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia
Grupo 2	General	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia
Grupo 3	General	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia
Grupo 4	General	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades
Grupo 5	General	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades
Grupo 6	General	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades
Grupo 7	General	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia
Grupo 8	General	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia
Grupo 9	General	Salud; mental y física; medio ambiente	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia
Grupo 10	General	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente
Grupo 11	General	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente

Grupo 12	General	Sociedad: Inclusión, acceso, democracia	Economía; empleo; empresas; aprendizaje y capacidades	Seguridad y protección; personas; datos; delincuencia	Salud; mental y física; medio ambiente
-----------------	---------	---	---	---	--

Día 3 (domingo)

El domingo por la mañana los grupos recibieron las observaciones recogidas durante el sábado, antes de finalizar los valores y ámbitos de actuación con los que habían empezado a trabajar el sábado.

Tras una pausa para el café, todos los ciudadanos se reunieron en el pleno virtual. En primer lugar, Renate Nikolay, directora adjunta de la DG CONNECT, ofreció a los ciudadanos más información sobre el trabajo en curso de la Comisión. A continuación, los representantes seleccionados aleatoriamente de cada bloque temático presentaron sus puntos de actuación. Dos miembros del comité de conocimiento, Rehana Schwinniger-Ladak, jefa de unidad de la DG CONNECT, y Frank Steinicke, de la Universidad de Hamburgo, Departamento de Informática, reaccionaron a estos puntos. Los principales moderadores formularon observaciones finales y clausuraron la sesión.

2. Resumen del orden del día

Viernes 10 de marzo. SESIÓN PLENARIA	
14:10 – 14:25	Bienvenida y revisión de los resultados de la sesión 1
14:25 – 14:50	Tema de debate: Economía, empleo, empresas
14.50 – 15.10	Pausa
15:00 – 16:05	Tema de debate: Seguridad y protección / Salud y bienestar / Medio ambiente
16.05 – 16.25	Pausa
14:25 – 14:50	Tema de debate: Sociedad: inclusión y acceso
16:50 – 17:10	Pausa
17:10 – 17:50	Presentación de la Declaración sobre los Derechos y Principios Digitales de la UE
17.50 – 18.10	Próximos pasos y observaciones finales

Sábado 11 de diciembre. GRUPOS DE TRABAJO	
09:30 – 09:45	Creación de grupos / romper el hielo
09:45 – 10:45	Bloque 1: Nuestros valores fundamentales para los Mundos Virtuales Europeo
10.45 – 11.15	Pausa
11:15 – 12:30	Bloque 2: Puntos de actuación clave para el TEMA 1
12.30 – 14.00	Almuerzo
14:00 – 15:05	Bloque 3: Observaciones y puntos de actuación para el TEMA 2
15:05 – 15:20	Pausa
15:20 – 16:25	Bloque 4: Observaciones y puntos de actuación para el TEMA 3
16:25 – 16:55	Pausa
16.55 – 18.00	Bloque 5: Observaciones y puntos de actuación para el TEMA 4

Domingo 12 de marzo — GRUPO DE TRABAJO Y SESIÓN PLENARIA	
	Grupo de trabajo
09:30 – 09:50	Especificar valores para los mundos virtuales de la UE
09:50 – 10:50	Consolidación de los puntos de actuación
	Sesión plenaria
11:05 – 11:25	¿Qué es la DG CONNECT? Entrevista con Renate Nikolay
11:25 – 11:35	Encuestas sobre las reacciones
11:35 – 12:15	Presentación y sesión de observaciones n.º 1
12:15 – 12:35	Pausa
12:35 - 13:05	Presentación y sesión de observaciones n.º 2
13:05 - 13:15	Valores de los ciudadanos europeos para el futuro metaverso
13.15 – 13.30	Observaciones finales y de clausura

3. Lista de expertos que participan en el comité de conocimiento

Participaron en la primera sesión los siguientes oradores:

Comisión Europea

1. **Gaëtane Ricard-Nihoul**, jefa adjunta de la Unidad de Diálogos con los Ciudadanos, Comisión Europea.
2. **Rehana Schwinniger-Ladak**, jefa de Unidad, Tecnologías Interactivas, Digitalización de la Cultura y la Educación, DG CONNECT, Comisión Europea, Luxemburgo

Externos:

1. **Fabien Bénétou**, experto independiente WebXR, Bélgica
2. **Cathrine HASSE**, Universidad de Aarhus, Departamento de Educación, Dinamarca
3. **Frank 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