



European
Commission



Panel de Ciudadanos Europeos sobre **mundos virtuales**

Kit de información

#VirtualWorldsEU

#DigitalEU

Acerca de este **kit**

¡Le damos la bienvenida al Panel de Ciudadanos Europeos sobre Mundos Virtuales! En primer lugar, nos gustaría darle las gracias por aceptar participar en este proceso. Usted, junto con otros 149 ciudadanos de toda la Unión Europea, están a punto de embarcarse en una auténtica aventura, un proceso de deliberación ciudadana centrado en mundos virtuales. Para ayudarle a comprender mejor este proceso, hemos estructurado este kit de información en cinco secciones:

- 1. INTRODUCCIÓN A LA NUEVA GENERACIÓN DE PANELES DE CIUDADANOS EUROPEOS** 4

Los paneles de ciudadanos son una innovación democrática que coloca a los ciudadanos en el centro de la elaboración de políticas públicas. En esta sección, le ofrecemos una breve descripción general de cómo funcionan estos procesos.
- 2. EL COMETIDO: ¿EN QUÉ VOY A TRABAJAR?** 6

La Comisión Europea le ha convocado para llevar a cabo una tarea específica: aquí tiene la misión que se le invita a completar.
- 3. EL TEMA: ¿QUÉ NECESITO SABER SOBRE LOS MUNDOS VIRTUALES?** 8

No es necesario que sea ni se convierta en un experto para contribuir de manera significativa al panel de ciudadanos, sin embargo, sí es importante que conozca alguna información básica sobre el tema. En esta sección, conocerá los principales desafíos y oportunidades que acompañan el desarrollo de los mundos virtuales.
- 4. INFORMACIÓN PRÁCTICA** 14

Esperamos facilitarle al máximo su viaje y su participación. Esta sección cubre el transporte, el alojamiento, las dietas y otras cuestiones prácticas que debe tener en cuenta.
- 5. ¿QUIÉN ORGANIZA ESTE PANEL?** 16

Es importante que sepa qué instituciones y organizaciones son responsables de estos paneles.



1. Introducción a la **nueva generación** de Paneles de Ciudadanos Europeos

¿Qué son los Paneles de Ciudadanos Europeos?

En los paneles de ciudadanos de la Comisión Europea, ciudadanos seleccionados al azar de los 27 Estados miembros de la UE se reúnen para debatir las próximas propuestas clave a nivel europeo. A partir de estas interacciones transnacionales, los ciudadanos formulan recomendaciones que la Comisión Europea tendrá en cuenta a la hora de definir sus objetivos políticos y políticas concretas.

En 2021-22, la Unión Europea convocó 4 paneles durante la Conferencia sobre el futuro de Europa. Allí, 800 ciudadanos seleccionados al azar se reunieron en cuatro Paneles de Ciudadanos Europeos, y cada uno de ellos se reunió durante tres sesio-

nes. Los participantes compartieron, en su propio idioma, sus perspectivas e ideas sobre temas de economía, justicia social, empleo, educación, cultura, juventud, deportes, transformación digital, democracia de la UE, valores, seguridad, estado de derecho, cambio climático, salud, migración y el papel de la UE en el mundo. Al final de los paneles, los ciudadanos formularon 178 recomendaciones, que más tarde dieron como resultado 49 propuestas y más de 300 medidas asociadas.

Una nueva generación de paneles ciudadanos

Los paneles europeos de la Conferencia son un ejercicio democrático innovador a nivel europeo que coloca a los ciudadanos en el centro de la configuración del futuro de la Unión Europea.





Los ciudadanos que participaron en la Conferencia pidieron oportunidades similares y más frecuentes para participar en la elaboración de políticas europeas en el futuro. En respuesta, la presidenta de la Comisión Europea, Ursula von der Leyen, anunció una nueva generación de paneles de ciudadanos para consultar a ciudadanos seleccionados al azar sobre determinadas propuestas clave a nivel europeo. Los paneles de ciudadanos que ocuparon un lugar central en la Conferencia (sobre el futuro de Europa) son ahora una característica habitual de nuestra vida democrática, tal y como declaró en su discurso sobre el estado de la Unión en septiembre de 2022.

La nueva generación de paneles ciudadanos tiene como objetivo aprovechar las experiencias anteriores. Se anunciaron tres nuevos paneles que se reunirán durante tres sesiones cada uno. En esta ocasión, los paneles de ciudadanos abordarán temas políticos más concretos, centrándose en el desperdicio de alimentos, los mundos virtuales y la movilidad en el aprendizaje. Los participantes podrán comunicarse en sus propios idiomas gracias a la ayuda de intérpretes.

¿Cómo funcionan los paneles de ciudadanos?

Cada panel está compuesto por 150 ciudadanos seleccionados al azar de todos los Estados miembros de la UE, de los cuales un tercio son menores de 26 años, para representar a las futuras generaciones de Europa.

El panel de ciudadanos combina el trabajo colaborativo en grupos pequeños (de alrededor de

12 personas) con trabajo plenario (los 150 participantes juntos). Para llevar a cabo esta labor, los panelistas contarán con el apoyo de un equipo de facilitación. Este equipo está formado por expertos en dinamizar trabajos en grupo, para sacar lo mejor de cada persona y del grupo en su conjunto. También proporcionarán a los ciudadanos una serie de herramientas para el trabajo colaborativo y la toma de decisiones colectiva.

Como panelista, es importante que comprenda que este proceso no pretende convertirlo en un experto en el tema. Adquirirá conocimientos básicos sobre el tema y, en base a sus propios valores y experiencias de vida, podrá hacer recomendaciones.

Panel de ciudadanos europeos sobre mundos virtuales

Como ya sabe, usted es uno de los panelistas que forman parte del panel 2 sobre mundos virtuales. Se ha seleccionado a otros ciudadanos para los paneles 1 y 3, que tratan otros temas.

En este panel, se reunirán durante tres sesiones. Dos sesiones se llevarán a cabo de forma presencial (en Bruselas) y una se llevará a cabo de forma virtual (en línea):

- **Sesión 1:**
24-26 de febrero (presencial en Bruselas)
- **Sesión 2:**
10-12 de marzo (en línea)
- **Sesión 3:**
21-23 de abril (presencial en Bruselas)

2. El cometido: ¿en qué voy a trabajar?

Cada vez estamos más acostumbrados a interactuar con entornos digitales. Hasta ahora, esta interacción ha tenido lugar a través de una pantalla. Pero un nuevo desarrollo, conocido generalmente como «metaverso», pronto ofrecerá un nuevo tipo de experiencia en línea a través de la realidad «virtual», «mixta» o «aumentada» en los nuevos «mundos virtuales».

Muchas personas creen que los mundos virtuales, también denominados metaversos, podría suponer un cambio comparable a la aparición de Internet y que transformarán la forma en que trabajamos y nos relacionamos entre nosotros en el futuro. En los últimos años y, especialmente desde la pandemia de la COVID-19, numerosos actores públicos y privados han invertido masivamente en estas denominadas “realidades ampliadas y extendidas”, acelerando los cambios en nuestros lugares de trabajo y en nuestros hábitos.

A pesar de esta mayor atención, dicha transformación no se producirá de repente. Los mundos virtuales tardarán muchos años en convertirse en un entorno

digital realista y de alta calidad, ya que aún no hay una imagen clara de lo que podrían y deberían llegar a ser los metaversos. La UE y sus Estados miembros se han comprometido a aprovechar el potencial de esta transformación, a comprender sus oportunidades, pero también a conocer los riesgos y desafíos que plantea y, a la vez, salvaguardar los derechos de los ciudadanos europeos. Por ello, la Comisión Europea ha decidido convocar un panel de ciudadanos con el claro objetivo de invitar a sus participantes a responder a la siguiente pregunta:

¿Qué visión, principios y acciones deben guiar el desarrollo de mundos virtuales deseables y justos?

En la primera sesión, creará una visión compartida de cómo deberían ser los mundos virtuales deseables y justos. Con el apoyo de ponentes externos, profundizará en una comprensión sobre el tema, el contexto de la discusión y los desafíos a los que nos enfrentamos actualmente. Es importante destacar que tendrá la oportunidad de experimentar directamente la realidad virtual y explorar sus diferentes usos, pasados, presentes y futuros, en nuestra vida cotidiana.

En la segunda sesión, se basará en la visión compartida de la sesión 1 para identificar, discutir y priorizar los valores y principios que deben guiar el desarrollo de los mundos virtuales y comenzar a explorar campos de acción para hacer realidad esta visión. Aquí será crucial prestar especial atención a ciertas compensaciones entre principios, sectores y grupos objetivo, y tener en cuenta los diferentes usos de la realidad virtual en nuestra vida cotidiana. Invitaremos a muchos actores del sector, cuyas apor-





taciones serán importantes para ofrecerle una amplia gama de perspectivas e información sobre el tema. Esta sesión se llevará a cabo “en línea” en una plataforma de realidad virtual: el objetivo es comenzar a formular las primeras ideas de recomendaciones sobre los mundos virtuales, mientras se experimentan.

En la tercera y última sesión, convertirá las ideas en recomendaciones concretas y desarrollará un catálogo de acciones preferidas para el desarrollo de metaversos deseables, centrándose en principios rectores y casos de uso.

En el transcurso de este panel, experimentará la realidad virtual y sus diferentes usos en la vida cotidiana, y recibirá suficiente información para discutir el posible impacto, beneficios y compensaciones, tanto del mundo del metaverso como del virtual, en nuestra vida cotidiana, para el trabajo, la salud, la educación, el ocio, las compras, el entretenimiento, la política, etc., así como el papel de los principales actores públicos y privados en esta transformación, dentro y fuera de la UE.

El resultado esperado del panel es un conjunto de principios rectores y acciones para el desarrollo de mundos virtuales en la UE, basados en sus experiencias, percepciones y deseos para el futuro. Tomará la forma de recomendaciones dirigidas a la Comisión Europea para alimentar una iniciativa sobre el tema.

3. El tema: ¿qué necesito saber sobre los mundos virtuales?

Ahora que conoce un poco mejor el proceso, centrémonos en el tema en sí. Hemos elaborado esta breve sección para ayudarle a entrar en este fascinante y amplio tema. Por supuesto, no podemos cubrir todos los aspectos en unas pocas páginas. Recibirá información más detallada a lo largo del panel.

¿Qué son los metaversos?
¿Qué es la realidad aumentada?
¿Qué es la realidad extendida?

La primera persona en introducir el término metaverso fue el autor de ciencia ficción Neil Stephenson, en su novela Snowcrash de 1992. Treinta años después, ahora escuchamos cada vez más las palabras “metaverso” y “mundos virtuales” a medida que comienzan a surgir en todas partes. Sin embargo, no existe una definición única y consensuada sobre lo que son. Por este motivo es tan interesante contar con su participación en el panel, porque necesitamos su ayuda para dirigir el desarrollo de los metaversos para asegurarnos de que sean justos, seguros y fáciles de usar para los europeos.

En la actualidad, los mundos virtuales se utilizan principalmente en industrias como la automovilística y la aeroespacial, así como en juegos y entretenimiento en línea, donde se solicitan los sentidos de la vista y el oído en un entorno digital cada vez más realista y sofisticado. En el futuro, mejorará la calidad inmersiva de los mundos virtuales al involucrar otros sentidos como el gusto, el olfato y el tacto. Además, el uso de esta tecnología se extenderá a otros campos de la sociedad como la educación, la salud, el aprendizaje, el trabajo, la cultura, etc.

En comparación con los mundos virtuales, la palabra “metaverso” suele tener un alcance más amplio. En primer lugar, considera cómo los mundos virtuales pueden conectarse entre sí y convertirse en una red de mundos virtuales. Es decir, cómo podrían comportarse como Internet, en el que su ordenador se conecta con otros ordenadores. Los metaversos también tienen en cuenta situaciones en las que se añade un nivel digital a nuestra realidad física. Tal vez conozca el exitoso juego de realidad aumentada, Pokemon Go, en el que puede ver personajes animados caminando por la calle desde su teléfono móvil.

¿Qué tienen de especial los metaversos?

Los mundos virtuales o metaversos se diferencian de los entornos digitales existentes en tres aspectos importantes:

1. Tiende a ser más inmersivos

la realidad virtual (RV) combina el mundo físico con los mundos virtuales y sumerge por completo a los usuarios en un mundo completamente diferente que puede desencadenar una fuerte ilusión física de que se encuentra en un espacio “real” con otras personas: no se “va” a los mundos virtuales, se “entra” en ellos. En los mundos



EL CONTINUO DE LA REALIDAD A LA VIRTUALIDAD



virtuales podrá, por ejemplo, oler un perfume de una perfumería o sentir el tacto de un objeto: en eso consiste la inmersión, en utilizar los sentidos para mejorar la experiencia. De esta manera, será posible, por ejemplo, asistir a eventos, y comprar y trabajar en diferentes mundos virtuales. Estas actividades serán más instintivas y cercanas a nuestras experiencias físicas: las investigaciones han demostrado que la realidad virtual y aumentada tienen un fuerte impacto en nuestro cerebro, emociones e incluso niveles hormonales.

2. A menudo son más interactivas

la combinación de elementos digitales con el mundo físico crea un nuevo conjunto de posibles interacciones para las personas. No solo con fines de entretenimiento, sino también para trabajar juntos, desarrollar la creatividad artística, teletransportar su avatar a otro lugar, realizar simulaciones de intervenciones médicas, preservación cultural, protección del medio ambiente o prevención de desastres, y mucho más.

3. Muchos de ellos son persistentes

no se pueden detener ni poner en espera, ya que existen incluso si no se interactúa con ellos. Siguen funcionando sin usted. Esto lo hace muy diferente de una experiencia digital que empieza y termina con su interacción, como, por ejemplo, las llamadas de Zoom, los juegos de ordenador o las representaciones teatrales.

En pocas palabras, estas experiencias son como **estar DENTRO de internet** y no solo EN Internet.

¿Quién dirige este desarrollo?

La industria del juego ha sido pionera, y la realidad virtual ya se utiliza ampliamente en el mundo del juego. Dado que se espera que el mercado del metaverso global crezca de aproximadamente de unos 36.000 millones en 2021 a casi 900.000 mil millones de euros en 2030, los gigantes tecnológicos globales y la industria de las telecomunicaciones tienen un interés económico y estratégico directo en los mundos virtuales, pero es probable que muchas otras industrias utilicen mundos virtuales para su trabajo, incluidos los sectores cultural, educativo y sanitario.

Las empresas, especialmente en Norteamérica y del este y sudeste asiático, están a la vanguardia en el desarrollo de los mundos virtuales y aspiran a disfrutar de la ventaja de ser los primeros. La UE debe dirigir el desarrollo de los mundos virtuales para garantizar que sean justos, seguros y fáciles de usar para los europeos. Europa ya es un fuerte competidor en la investigación e innovación de los llamados “middleware” y “software”, con muchas pequeñas y medianas empresas (PYMES) de alta tecnología, así como con grandes empresas tecnológicas. Europa también tiene una ventaja competitiva en cuanto a contenidos, con una gran diversidad cultural y lingüística, además de una gran cantidad de artistas y creadores cualificados, esenciales para construir mundos y entornos digitales atractivos y realistas, equilibrando al mismo tiempo la relación entre los intereses de las empresas y los derechos de los ciudadanos.

¿Cuáles son los posibles impactos de los mundos virtuales en la sociedad europea?

Muchos expertos creen que los mundos virtuales van a ser la “próxima Internet”: no debemos subestimar cómo podría transformar nuestras formas de trabajar, aprender, disfrutar de la cultura, acceder a los servicios públicos y, en términos más generales, cómo nos relacionamos entre nosotros. Como tales, los mundos virtuales tendrán un impacto en la sociedad europea en general, lo que conlleva oportunidades, pero también una serie de riesgos.

¿Qué beneficios podemos esperar?

¿Cuántas veces ha comprado ropa por internet y la ha devuelto después de frustrarse? Imagínese que antes de hacer su pedido puede probar su prenda virtualmente y ver cómo se ajusta exactamente a la forma de su cuerpo. Si no le gusta el corte del pantalón, puede probarse otro y hacer su pedido después. Este es un ejemplo de las muchas oportunidades que puede ofrecer la realidad virtual. Otro ejemplo son las nuevas formas que permitirían a las personas trabajar tanto en mundos virtuales como en ubicaciones físicas, independientemente del lugar desde el que trabajen. La gama completa de oportunidades que los metaversos podrían proporcionar para nuestras industrias, sistemas sanitarios, sistemas educativos o para que los gobiernos se involucren con sus ciudadanos se desarrollará continuamente con el tiempo. Los estudios han demostrado que solo el sector de la realidad extendida podría crear hasta 800.000 nuevos puestos de trabajo en Europa para 2025. También existe un gran potencial de ahorro de tiempo considerable, y todos necesitamos tiempo para un mejor equilibrio entre la vida laboral y personal. Los mundos virtuales podrían tener el potencial de fomentar una mayor inclusión. A continuación, encontrará algunos ejemplos tomados de un estudio reciente¹:

SANIDAD - Los mundos virtuales ayudarán a realizar diagnósticos más rápidos y precisos, así como tratamientos terapéuticos. En los Países Bajos, por ejemplo, se han utilizado varias aplicaciones de realidad virtual en el sector de la salud mental para proporcionar terapia cognitivo-conductual, y las aseguradoras médicas cubren al menos parte de los costes. Antes de intervenciones quirúrgicas complejas, la realidad virtual puede ayudar a los cirujanos a prepararse para el procedimiento necesario, permitiéndoles estudiar modelos tridimensionales de los órganos.

EDUCACIÓN - Estas tecnologías se pueden utilizar para aumentar la eficiencia de la formación con un menor coste y producir mejores resultados en áreas como la formación en habilidades sociales. Por ejemplo, se utiliza como herramienta de formación en las aulas y permite a los alumnos realizar excursiones virtuales. El aprendizaje de lenguas extranjeras es otra área que está ganando terreno rápidamente en el mundo virtual. El uso de metaversos al estudiar ha demostrado que aumenta la retención de la memoria². Si pudiera visualizar una tarea compleja sin tener miedo de cometer errores, o incluso sumergirse en un mundo virtual para que le ayude a concentrarse cuando estudia para un examen, ¿le interesaría?

ARTE Y DISEÑO - Los usuarios se sumergen en un mundo virtual de museos, galerías y archivos donde experimentan la sensación de estar en un museo real, viendo la exposición de una manera realista. Los arquitectos también utilizan mundos virtuales para pasear por el interior de edificios virtuales en 3D, obteniendo una impresión realista de su estructura y planta, mobiliario, decoración e incluso de cómo cambian las sombras según la hora del día.

LOGÍSTICA, INGENIERÍA Y FABRICACIÓN - Las empresas podrán formar a su personal en todo el mundo y simultáneamente en el uso práctico de herramientas sin riesgo de lesiones. Por ejemplo, la realidad virtual es una forma económica y segura de preparar a los trabajadores de plataformas de perforación y a los pilotos de aviones de combate para su trabajo de alto coste y riesgo. Las empresas podrán probar prototipos de líneas de producción o estructuras arquitectónicas complejas utilizando un gemelo digital del proceso para detectar posibles errores antes de activar nuevas funciones, reduciendo así el tiempo y los costes.

INCLUSIÓN SOCIAL - En los mundos virtuales, somos libres de crear, vivir y conocer a otras personas a través de un alter ego digital, un avatar. Un avatar nos representa en los mundos digitales: puede ser de un género o cultura diferente, con o sin discapacidades, humano o no. Por este motivo, se dice que los mundos virtuales son más inclusivos que un entorno físico o digital 2D. No solo pueden ofrecer a las personas la oportunidad de redefinir su identidad libre de cargas sociales y físicas, sino que también puede ser una herramienta poderosa para permitir que las personas experimenten lo que puede ser la vida en la posición de otras personas: por ejemplo, para permitir que las personas experimenten cómo es la vida para los refugiados sirios, las Naciones Unidas lanzaron el documental de realidad virtual *Clouds over Sidra*.



¹ : realidad extendida: Oportunidades, Casos de Éxito y Desafíos (Salud, Educación), que también son válidos para mundos virtuales

² : <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-018-0363-2>



LOS DEPORTES Y LA REHABILITACIÓN son otras áreas importantes en los mundos virtuales. Durante el confinamiento de la COVID-19, fueron muchas las personas que se apuntaron a clases virtuales de gimnasia, como grupos de ciclismo en los que podían participar en sesiones de entrenamiento o competiciones en línea y, a la vez, charlar con sus amigos. La rehabilitación es desde hace tiempo un tema de investigación dentro de los mundos virtuales. Estar con personas afines en un mundo virtual mientras se hace ejercicio es mucho más motivador que hacerlo solo. Los mundos virtuales también ayudan a seguir sus progresos.

¿Cuáles son las posibles dificultades?

Teniendo en cuenta todos estos casos de uso, así como la naturaleza inmersiva e íntima de la realidad virtual, los mundos virtuales o metaversos plantean importantes riesgos para la democracia con falsificaciones en política y cámaras de eco, nuevos riesgos físicos y mentales importantes, así como el riesgo de reforzar los desafíos éticos y **socioeconómicos** que ya existen en la esfera digital 2D, especialmente la brecha digital y el aislamiento de las personas con menos conocimientos sobre tecnología y los menos ricos entre nosotros³.

Los mundos virtuales también pueden constituir un nuevo espacio para actividades ilegales o ser un área gris en **cuestiones legales y éticas**⁴, lo que conlleva riesgos importantes para nuestros derechos humanos fundamentales, como la captación de menores o las agresiones sexuales, el abuso de niños y otras personas vulnerables, los desafíos mortales, el acoso y el ciberacoso, la difamación y la desinformación, la manipulación de elecciones, la promoción de hábitos de trastornos alimentarios, el uso de plataformas para espiar a reporteros, los prejuicios contra una apariencia o género específico, contra las minorías y el cibercrimen, incluido el fraude⁵. Estas amenazas ya existen en la esfera digital 2D, pero pueden acentuarse aún más en los metaversos.

A medida que los gigantes tecnológicos invierten masivamente en esta nueva tecnología, también debemos ser conscientes de los riesgos de **abuso de poder** por parte de un pequeño número de actores importantes, que podrían convertirse en los futuros guardianes del metaverso de los mundos virtuales, excluyendo a las PYMES de este mercado emergente. Esto también plantea riesgos para la protección de nuestros datos personales, la libertad y la apertura de los mundos virtuales, pero también abre espacios virtuales a la publicidad dirigida que se relaciona con los deseos, preferencias y elecciones de una persona en un nivel subconsciente.

Además, pueden aparecer nuevos riesgos debido a la naturaleza inmersiva de los metaversos: ¿qué pasa con **las consecuencias físicas y psicológicas de las** relaciones virtuales en el trabajo, en la escuela y fuera de ella? ¿Podemos volvernos adictos o perder el contacto con la realidad? Aún se necesita más investigación para evaluar las consecuencias a largo plazo del uso de la realidad virtual en nuestra

mente y nuestro cuerpo. Un **proyecto de investigación financiado** con fondos europeos ha demostrado que pasar demasiado tiempo en mundos virtuales puede alterar nuestra percepción del tiempo, acelerándolo, pero también puede provocar un ritmo cardíaco más alto⁶. Al mismo tiempo, la realidad virtual conduciría a un mayor nivel de compromiso emocional, especialmente en comparación con la realidad digital "2D".

¿Qué es lo que ya existe en términos de política?

La década digital

La Unión Europea ya ha adoptado una serie de medidas en el ámbito de la protección de datos y los derechos fundamentales, los servicios digitales y la política industrial para acompañar el desarrollo de las nuevas tecnologías en la UE. En particular, la Comisión Europea ha establecido objetivos para aumentar la resistencia de Europa, así como para empoderar a las empresas y a las personas en un futuro digital centrado en el ser humano, sostenible y más próspero. Esta iniciativa se denomina **"Década Digital 2030"** y establece objetivos concretos en materia de habilidades digitales, transformación digital de las empresas, infraestructuras digitales y digitalización de los servicios públicos en los 27 Estados miembros. Si desea obtener más información, aquí tiene algunas legislaciones importantes de la UE que también son relevantes para su trabajo:

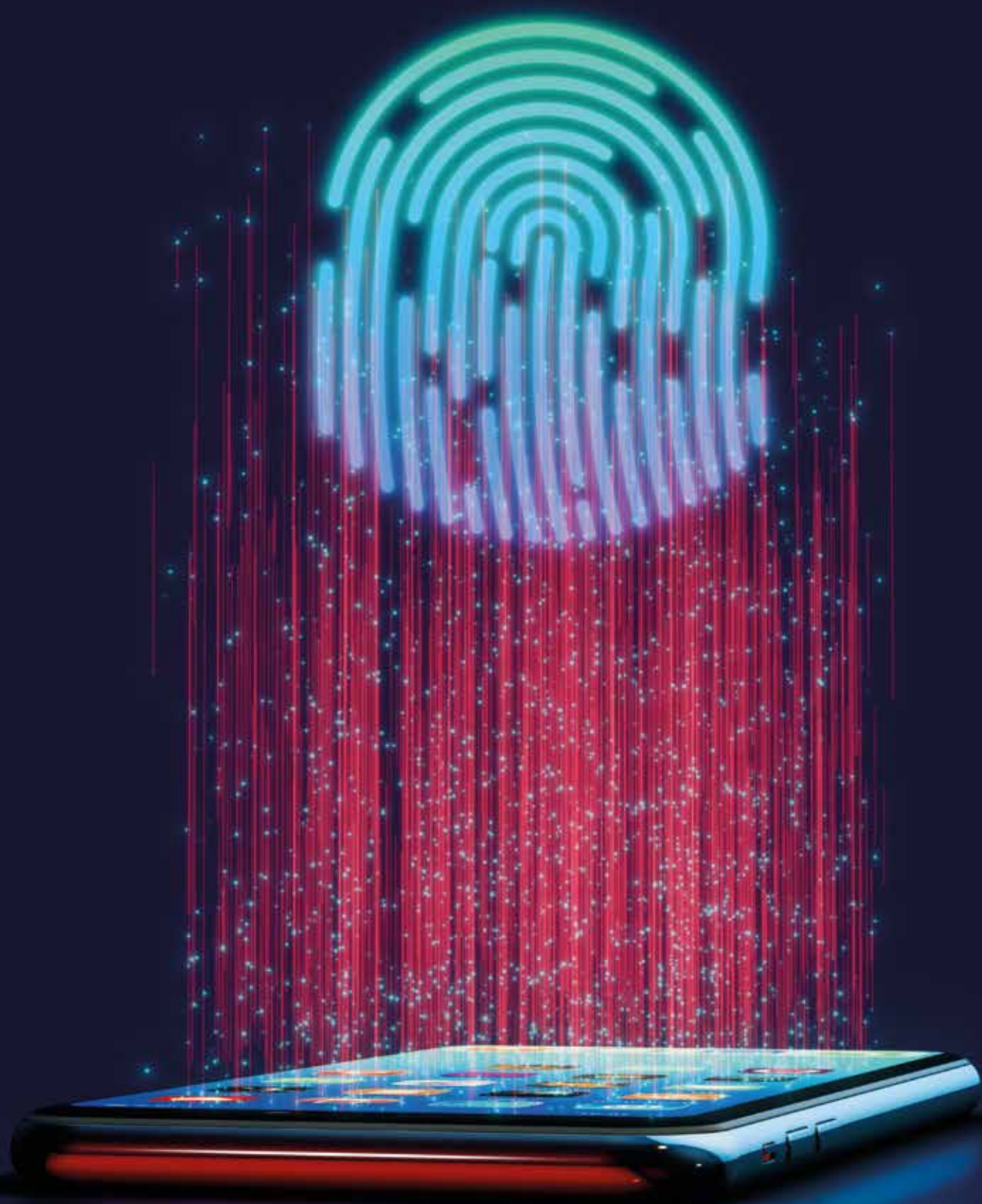
1. El **Reglamento General de Protección de Datos** (RGPD) protege el derecho de las personas a decidir qué sucede con sus propios datos en línea.
2. La **Ley de Servicios Digitales (DSA)** y la **Ley de Mercados Digitales (DMA)** tienen como objetivo crear un espacio digital más seguro donde se protejan los derechos fundamentales de los usuarios (DSA) y establecer igualdad de condiciones para las empresas europeas (DMA). La DSA es una de las medidas más recientes tomadas por la Comisión Europea: antes del 17 de febrero de 2023, las grandes plataformas sociales tendrán que informar a la Comisión Europea sobre el número de usuarios activos que tienen en la UE, y antes de septiembre de 2023, evaluar los riesgos que pueden representar para la sociedad para sus servicios o enfrentarse a sanciones.
3. La próxima **Ley sobre Inteligencia Artificial (IA)** tendrá como objetivo garantizar que los sistemas de IA colocados en los mercados de la UE sean seguros y respeten las leyes vigentes sobre derechos fundamentales y valores de la UE.

³ : <https://www.rathenau.nl/en/digitalisering/responsible-vr>

⁴ : <https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing%20in%20the%20metaverse%20-%20what%20law%20enforcement%20needs%20to%20know.pdf>

⁵ : <https://www.linkedin.com/pulse/people-technologies-infrastructure-europes-plan-thrive-thierry-breton/>

⁶ : <https://virtualtimes-h2020.eu/>



El marco de derechos y principios digitales de la UE

“La firma de la Declaración Europea sobre Derechos y Principios Digitales refleja nuestro objetivo compartido de una transformación digital que dé prioridad a las personas. Los derechos recogidos en nuestra Declaración están garantizados para todos en la UE, tanto en línea como fuera de línea. Y los principios digitales consagrados en la Declaración nos guiarán en nuestro trabajo sobre todas las nuevas iniciativas”.

Ursula von der Leyen,
presidenta de la Comisión Europea

Desde diciembre de 2022, la UE cuenta con la **Declaración Europea sobre Derechos y Principios Digitales**⁷. Esta declaración presenta el compromiso de la UE con una transformación digital segura y sostenible, y debería ayudar a guiar su trabajo durante el panel. Los derechos y principios digitales descritos en la declaración complementan los derechos existentes y los principios de la UE, como los arraigados en los tratados de la UE, la Carta de los Derechos Fundamentales de la UE y la legislación sobre protección de datos y privacidad (RGPD). Proporcionan un marco de referencia para los europeos sobre sus derechos digitales, así como orientación para que los Estados miembros de la UE y las empresas alcancen los objetivos de la **Década Digital 2030**. Su objetivo es ayudar a todos los ciudadanos en la UE a aprovechar al máximo la transformación digital y promover una visión sostenible y centrada en el ser humano para la transformación digital. Los derechos y principios son:

1. Poner a las personas y sus derechos en el centro de la transformación digital
2. Apoyar la solidaridad y la inclusión
3. Garantizar la libertad de elección en línea
4. Fomentar la participación en el espacio público digital
5. Aumentar la seguridad, la protección y el empoderamiento de las personas
6. Promover la sostenibilidad del futuro digital

¿Qué podemos hacer?

¿Qué herramientas y acciones están sobre la mesa?

“Nuestra manera europea de fomentar los mundos virtuales es triple: personas, tecnologías e infraestructura”

Thierry Breton,
Comisario Europeo de Mercado Interior⁸

Como se menciona en la carta de intenciones sobre el estado de la Unión de la presidenta von der Leyen, los mundos virtuales, también denominados metaversos, son uno de los retos urgentes que tenemos ante nosotros, y la Comisión Europea está decidida a examinar esta nueva oportunidad digital. Con las legislaciones y declaraciones existentes mencionadas anteriormente, la UE ya cuenta con sólidas herramientas reguladoras para el espacio digital, pero el desarrollo de mundos virtuales plantea nuevas cuestiones para la UE y sus Estados miembros.

Por ello, paralelamente al panel de ciudadanos, la Comisión Europea ha decidido lanzar una reflexión y una consulta exhaustivas, con las industrias, la sociedad civil, el mundo académico y los investigadores, sobre la visión y el modelo de negocio de una infraestructura europea para los metaversos. Junto con los resultados de su deliberación en el panel de ciudadanos, los resultados de esta consulta se incorporarán a una iniciativa no legislativa prevista para el segundo trimestre del año 2023.

¿Cuál es su papel en este proceso?

No es necesario que sea un experto en los mundos virtuales o en las políticas digitales de la UE, y no esperamos que conozca las medidas e iniciativas enumeradas anteriormente. Como miembro del panel de ciudadanos, recibirá más información de las presentaciones de los oradores y respuestas a sus preguntas y podrá experimentar la realidad virtual de primera mano. Podrá discutir los derechos y principios de la UE, su aplicación en los mundos virtuales, los pros y los contras de los diferentes casos de uso posibles de la realidad virtual en nuestra vida cotidiana, y la viabilidad y conveniencia de las diferentes medidas.

El resultado de su trabajo será un conjunto de direcciones preferidas, principios rectores y recomendaciones para influir en las futuras medidas de la UE sobre los mundos virtuales y para salvaguardar los derechos y expectativas de los ciudadanos europeos de un metaverso digno de confianza, justo y abierto.

Por lo tanto, su papel es ser curioso, hacer preguntas, participar en discusiones con otros europeos, estar abierto a diferentes puntos de vista y argumentos, y aportar sus propias experiencias y percepciones de la realidad virtual en esta reflexión estratégica para la UE.

⁷ : https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en and https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_7683

⁸ : https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/STATEMENT_22_5525

4. Información práctica

Estamos deseando darle la bienvenida a la próxima generación de paneles de ciudadanos europeos a partir del viernes 24 de febrero en Bruselas, Bélgica. Nos complace enviarle la información práctica para preparar su viaje y su asistencia a la reunión.

1. DIETAS

Se proporcionarán dietas (una asignación para cubrir los gastos de manutención) de 90,00 euros por conferencia y día de viaje. Las dietas se pagan después de participar en la reunión en función de una lista de asistencia.

2. LOGÍSTICA

PREPARATIVOS DE VIAJE

Ya ha recibido o recibirá su itinerario de viaje y su billete electrónico. Si tiene más preguntas sobre los preparativos de su viaje, póngase en contacto con nosotros en info@futureeu.events

TRASLADOS

Traslados a su llegada: a su llegada al aeropuerto/estación de tren, unas azafatas con un cartel de bienvenida de la próxima generación de los Paneles de Ciudadanos Europeos le darán la bienvenida y le acompañarán hasta el autobús de traslado. Si tiene dificultades para encontrar a las azafatas, llame al 00 32 - 478 79 68 53 o 00 32 - 478 79 68 63 (entre 7:00 y 21:00 horas).

En avión: en el aeropuerto, después de recoger su equipaje, diríjase al mostrador de cortesía disponible en la terminal de llegadas, donde le estarán esperando nuestras azafatas.

En tren: en la estación de tren de Midi Brussels, diríjase a la cafetería Prêt à Manger, donde le estarán esperando nuestras azafatas con un cartel de bienvenida y un roll up de la conferencia.

Una vez en Bruselas: desde los hoteles hasta las instalaciones de la Comisión Europea, se organizarán traslados en grupo con un autobús lanzadera desde los hoteles hasta el centro de conferencias. Preséntese en el vestíbulo principal del hotel antes de la hora prevista de salida. Nuestro equipo le mostrará el camino a

la lanzadera. Si prefiere llegar a las instalaciones de la Comisión Europea por su cuenta, se lo puede notificar a nuestro equipo de asistencia antes de la salida.

Una vez en Bruselas: desde el evento social hasta los hoteles. Después de la reunión, se puede prever un evento social y se organizarán traslados en grupo en un autobús lanzadera desde las instalaciones de la Comisión Europea hasta el lugar de la celebración. Después de la cena, se organizarán traslados en autobús de grupo desde el restaurante hasta los hoteles.

Traslados a su salida: organizaremos los traslados de regreso al aeropuerto/estación de tren para todos los participantes desde el hotel en el que se aloje. Un tablón de anuncios indicará la hora de salida en el vestíbulo del hotel.

ACOMODACIÓN

Nuestro equipo le dará la bienvenida a su llegada al hotel, le proporcionará una agenda impresa y toda la información pertinente. Se le ha reservado una habitación individual, con desayuno y conexión Wi-Fi gratuita. Consulte el correo electrónico de su reserva. Tenga en cuenta que todos los extras (por ejemplo, minibar, servicio de habitaciones, teléfono, bar del hotel, servicio de lavandería, check-in temprano o check-out tardío, etc.) corren por su cuenta y no estarán cubiertos por los organizadores. Por favor, pague todos los gastos adicionales directamente en el hotel.

IMPORTANTE: la hora oficial para el check-in es a las 15:00 y la hora de check-out es a las 12:00 del mediodía del día de salida. Nuestro personal estará presente en el hotel para ayudarle si es necesario. Si llega antes, el hotel hará todo lo posible según la situación de ocupación de las habitaciones. No obstante, es posible que se produzca algún tiempo de espera, por lo que le invitamos a dejar su equipaje y esperar en el vestíbulo del hotel.



3. VARIOS

- **Código de vestimenta**

Traiga ropa elegante-informal para las reuniones, una chaqueta de abrigo y una bufanda para el interior y un abrigo de invierno impermeable, así como calzado cómodo y cálido y paraguas para el exterior. Las temperaturas en febrero probablemente serán de alrededor de 7 °C y una temperatura mínima media de 4 °C.

- **Beber agua**

El agua del grifo es potable en Bélgica. El agua embotellada o filtrada está disponible para su compra y se ofrecerá durante todas las reuniones, comidas y eventos sociales.

- **Zona horaria**

La hora actual es CET, hora de Europa Central (UTC/GMT +1 hora).

- **Información turística**

Bruselas es rica en historia, arquitectura, gastronomía, cultura y mucho más. Si se aloja en Bruselas durante el fin de semana, no dude en visitar la página web de la región de Bruselas-Capital para descubrir todas las actividades culturales disponibles durante su estancia.

- **Contacto**

Nuestro equipo estará formado por varias personas y azafatas que estarán disponibles antes y durante toda la reunión. Si encuentra alguna dificultad a su llegada, la hora de salida de su vuelo ha cambiado, no dude en contactarnos por correo electrónico en info@futureu.events

- **Interpretación**

La reunión estará disponible en 24 idiomas gracias a un equipo de intérpretes profesionales. Vaya a su ritmo y evite hablar demasiado rápido durante la sesión.

4. ACCESO AL EDIFICIO

La reunión tendrá lugar en las instalaciones de la Comisión Europea en Bruselas. Consulte la agenda para obtener más información sobre los edificios y salas exactos. El edificio de la Comisión Europea es accesible con un V-pass. Se le enviará un correo electrónico V-pass antes del evento. No olvide registrarse a través de este correo electrónico para finalizar el proceso y obtener su código QR V-pass. Si no ha recibido su V-pass, póngase en contacto con nosotros por correo electrónico en info@futureu.events.

Tenga en cuenta que puede tardar al menos 20 minutos en pasar el control de seguridad y llegar a la sala de reuniones. El personal de seguridad le pedirá su V-pass y su tarjeta de identificación.

Todos los participantes:

- están obligados a mostrar un pasaporte o tarjeta de identificación válido antes de acceder al edificio;
- están obligados a someterse a controles de seguridad en la zona de entrada;
- se aconseja que lleven consigo la carta de invitación o cualquier otro documento que indique claramente su participación (por ejemplo, correo de registro)

5. SERVICIO DE AYUDA, ACCESO A INTERNET

En la entrada a las salas habrá un mostrador de ayuda. Nuestros compañeros y el equipo de azafatas le ayudarán a encontrar su destino, a recibir documentos y responderán a cualquier pregunta adicional que pueda tener. Se puede acceder a internet a través de puntos de acceso Wi-Fi que se compartirán el día de la reunión.

6. ACCESIBILIDAD

Los locales de la Comisión Europea son totalmente accesibles para las personas con discapacidad. Al registrarse en línea, indique su necesidad especial y nuestros servicios se esforzarán por darle la mejor bienvenida posible.

¿Quién organiza este panel?

El panel de ciudadanos sobre mundos virtuales está organizado por la Comisión Europea (Dirección General de Comunicación en colaboración con la Dirección General de Redes de Comunicación, Contenidos y Tecnología) y el apoyo de Kantar Public (contratista principal) con Missions Publiques, ifok, Deliberativa, el Consejo Danés de Tecnología y VO Europe.

La sección temática ha sido elaborada por el equipo organizador con las aportaciones de un Comité de Conocimientos que incluye a los siguientes miembros:

Fabien BÉNÉTOU,

Experto independiente en WebXR, Bélgica

Caterine HASSE,

Universidad de Aarhus, Departamento de Educación, Dinamarca

Rehana SCHWINNINGER-LADAK,

Comisión Europea, Dirección General de Redes de Comunicaciones, Contenidos y Tecnología, Luxemburgo

Franck STEINICKE,

Universidad de Hamburgo, Departamento de Informática, Alemania

Mariëtte VAN HUIJSTEE,

Instituto Rathenau, Países Bajos

Sara Lisa VOGL,

Artista de realidad virtual, Mujeres en Tecnologías Inmersivas Europa, Dinamarca

