|  |  |
| --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Unión Internacional de Telecomunicaciones****Oficina de Normalización de las Telecomunicaciones** |
|  |  | Ginebra, 27 de marzo de 2024 |
| Ref.: | **Circular TSB 197**TSB Events/SC | **A:**- las Administraciones de los Estados Miembros de la Unión- los Miembros del Sector UIT‑T;- los Asociados del UIT‑T;- las Instituciones Académicas del UIT-T;**Copia a:**- los Presidentes y a los Vicepresidentes de lasComisiones de Estudio;- el Director de la Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones;- el Director de la Oficina de Radiocomunicaciones |
| Contacto: | Simao Campos |
| Tel.: | +41 22 730 6805 |
| Fax: | +41 22 730 5853 |
| Correo-e: | tsbevents@itu.int  |
| **Asunto**: | **Taller conjunto UIT/OMS sobre "Escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos: Novedades" (Rennes, Francia, 16 de abril de 2024)** |

Muy Señora mía/Muy Señor mío,

1 La Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), en colaboración con la Organización Mundial de la Salud (OMS), está organizando un taller sobre "**Escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos: Novedades**", que tendrá lugar en Rennes (Francia) el **16 de abril de 2024**. Para este taller se facilitarán servicios de subtitulado en tiempo real y participación a distancia.

2 Los videojuegos y los deportes electrónicos han aumentado su popularidad en todo el mundo y han cautivado a más de 3 000 millones de aficionados. Con una base de usuarios de 600 millones en plataformas de consola y 1 100 millones en ordenadores personales, estas actividades se han convertido en una de las formas predilectas de entretenimiento y han dado origen a nuevas corrientes de juegos competitivos, denominadas deportes electrónicos o "esports" (videojuegos competitivos y organizados, en los que dos o más partes (de forma individual o en equipo) se enfrentan en condiciones reguladas y estructuradas). Sin embargo, la creciente prevalencia de la exposición prolongada a ruidos intensos en el marco de estas actividades ha suscitado serias inquietudes sanitarias, sobre todo en relación con las lesiones auditivas y las pérdidas de audición inducidas por el ruido.

3 En respuesta a este problema de salud pública, la UIT y la OMS han iniciado un nuevo tema de trabajo conjunto con el objetivo de elaborar una norma relativa a la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos, que complemente las exitosas directrices en materia de escucha segura en dispositivos ([UIT-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/es)) y [locales](https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240043114). El proceso de elaboración de la nueva norma comprende una serie de talleres técnicos interactivos, que ejercen las veces de plataforma para reunir a expertos competentes, partes interesadas y representantes del sector, a fin de promover acciones concertadas y liderar la formulación de directrices y normas en favor de la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos.

4 Este evento se basará en los [talleres anteriores](https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/dh), celebrados en septiembre de 2023 y en enero de 2024, y aspirará a promover entre la amplia comunidad de profesionales y aficionados a los videojuegos y los deportes electrónicos los casos de uso y las funcionalidades que podrían beneficiarse de la aplicación de unas directrices y normas específicas en materia de escucha segura.

5 Los principales objetivos de este taller son los siguientes:

– Revisar el proyecto actual, que fue objeto de actualización a raíz del taller de enero de 2024, para incluir definiciones, funcionalidades y elementos y revisados;

– Debatir acerca de las funcionalidades que deben incluirse en la norma propuesta en materia de escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos;

– Establecer prioridades entre las posibles funcionalidades que deben incluirse en la norma propuesta;

– Examinar los problemas y limitaciones que podrían surgir durante la aplicación de las funcionalidades recomendadas y/o la utilización por los usuarios de los dispositivos de *software* y *hardware* de videojuegos de las funcionalidades de escucha segura propuestas.

6 En este evento participarán expertos en el campo de la audiología, los videojuegos, los deportes electrónicos, la tecnología y la salud pública, a fin de revisar las normas en materia de escucha segura vigentes (por ejemplo, la Recomendación [UIT-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/es)) y entablar un debate acerca de los retos y oportunidades relacionados con la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos.

7 En este taller pueden participar de forma gratuita los miembros de la UIT y los expertos invitados, no obstante, es obligatorio inscribirse para asistir tanto en persona como en línea (véase el § 9).

8 Toda la información relativa al taller, incluido el proyecto de programa, se publicará en el sitio web del evento en la dirección: <https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0416/Pages/default.aspx>. La página web del evento se irá actualizando a medida que se disponga de información nueva o modificada. Se recomienda a los participantes que consulten periódicamente el sitio web para conocer las últimas novedades.

9 A fin de que la TSB pueda tomar las disposiciones necesarias para la organización del taller, le agradeceríamos que se inscribiese a la mayor brevedad en la dirección <https://www.itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00013953>**. Le rogamos tenga presente que la preinscripción de los participantes en los talleres es obligatoria y se lleva a cabo exclusivamente en línea.**

10 Nos gustaría recordarle que los ciudadanos de algunos países necesitan obtener un visado para entrar y efectuar una estadía en Francia. El visado debe obtenerse en la oficina (embajada o consulado) que represente a Francia en su país o, en su defecto, en la entidad más cercana al país de salida. Podrá consultar información adicional sobre los requisitos para la obtención del visado en el sitio web del evento, bajo el epígrafe "**Información práctica**".

Atentamente,

Seizo Onoe
Director de la Oficina de
Normalización de las Telecomunicaciones