|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Unión Internacional de Telecomunicaciones**  **Oficina de Normalización de las Telecomunicaciones** | |
|  |  | Ginebra, 4 de junio de 2024 |
| Ref.:  Contacto: | **Circular TSB 210**  **TSB Events/SC**  Simao Campos | - A las Administraciones de los Estados Miembros de la Unión  - A los Miembros del Sector UIT‑T;  - A los Asociados del UIT‑T;  - A las Instituciones Académicas del UIT-T;  **Copia:**  - A los Presidentes y a los Vicepresidentes de las Comisiones de Estudio;  - Al Director de la Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones;  - Al Director de la Oficina de Radiocomunicaciones |
| Tel.: | +41 22 730 6805 |
| Fax: | +41 22 730 5853 |
| Correo-e: | [tsbevents@itu.int](mailto:tsbevents@itu.int) |
| **Asunto**: | **Segunda edición del Taller conjunto UIT/OMS sobre "Escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos: Novedades" (Ginebra, Suiza, 4-5 de julio 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 la segunda edición del taller sobre **"Escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos: Novedades"**, que tendrá lugar en la Sede de la UIT, en Ginebra, los días **4 y 5 de julio 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 tres mil 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 exposición cada vez más frecuente y prolongada a sonidos 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 Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y la Organización Mundial de la Salud (OMS) están trabajando en la elaboración de una norma técnica que garantice la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y deportes electrónicos. Este tema de trabajo, propuesto por la OMS y aceptado por la UIT en julio de 2023, incluye una serie de talleres técnicos, el más reciente de los cuales tuvo lugar el 16 de abril de 2024 en paralelo a la reunión de la C28/16 de la UIT en Rennes (Francia). Estos talleres brindarán plataformas para el encuentro de expertos competentes, partes interesadas y representantes de la industria, con miras a promover la adopción de medidas concertadas y la elaboración de una norma para la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos, que ofrezca orientaciones seguras, pertinentes e integradoras.

4 Esta segunda edición del Taller conjunto UIT/OMS sobre "Escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos: Novedades" supone otro paso decisivo en favor de la protección de la salud auditiva de millones de jugadores y aficionados a los deportes electrónicos de todo el mundo, y sus participantes se centrarán en finalizar las características y los requisitos técnicos generales que incluirá la nueva norma.

5 Los principales objetivos de este taller son los siguientes:

– revisar la última versión del proyecto de norma para la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos, que se actualizó de acuerdo con las observaciones formuladas por los participantes en el taller de abril de 2024;

– resolver las cuestiones pendientes de talleres anteriores y alcanzar acuerdos al respecto, incluido el título, la serie definitiva de características que ha de incluir la norma, el registro de los valores de sensibilidad de los auriculares y los apéndices, con miras a la presentación del documento; y

– brindar a los miembros y expertos invitados la oportunidad de aportar los comentarios que estimen oportunos a efectos de la elaboración de la norma.

6 A través del taller, la UIT y la OMS se han propuesto:

– resolver las cuestiones pendientes que se hayan planteado y debatido en talleres anteriores; y

– finalizar las partes principales del proyecto de norma [H.SL-ES](https://www.itu.int/itu-t/workprog/wp_item.aspx?isn=19011) para la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos.

7 Durante los dos días que durará el taller, se celebrarán varias sesiones interactivas en las que se podrá participar en persona y a distancia, con debates y presentaciones de expertos en los campos de la audiología, los videojuegos, los deportes electrónicos, la tecnología y la salud pública. Entre los objetivos principales de estos eventos figuran los siguientes:

– revisar el proyecto de norma, que se actualizó para incluir nuevos aspectos, definiciones y características en respuesta a talleres anteriores;

– debatir las funcionalidades que deben incluirse en la norma propuesta para la escucha segura en el ámbito de los videojuegos y los deportes electrónicos, y tomar decisiones al respecto;

– debatir otras cuestiones pendientes, incluidos el título del documento, el registro de valores de sensibilidad de los auriculares y los apéndices, y tomar decisiones al respecto; y

– abordar cualquier otro problema o limitación que pueda surgir durante la aplicación de la totalidad o de parte de los componentes del proyecto de norma.

8 Este taller va especialmente dirigido a los representantes de diversas partes interesadas, entre ellas:

– profesionales de la salud y expertos en audiología;

– instituciones académicas y centros de investigación especializados en los problemas de salud relacionados con los videojuegos;

– representantes de la UIT, la OMS y otras organizaciones de normalización pertinentes;

– responsables de la elaboración de políticas, reguladores y autoridades gubernamentales; y

– representantes y asociaciones del sector de los videojuegos, los deportes electrónicos y afines.

9 En este taller podrán 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. 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, y a más tardar el **30 de junio de 2024**, en la dirección <https://itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00014121>. **Le rogamos tenga presente que la preinscripción de los participantes en los talleres es obligatoria y se lleva a cabo exclusivamente en línea.**

10 Toda la información pertinente en relación con el taller, incluido el proyecto de programa, se publicará en el sitio web del evento en la dirección: <https://itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0704>. La página web del evento se irá actualizando a medida que se disponga de más información. Se recomienda a los participantes que consulten periódicamente el sitio web para conocer las últimas novedades.

11 En este taller podrán participar los Estados Miembros, los Miembros de Sector, los Asociados y las Instituciones Académicas de la UIT, así como cualquier nacional de un Estado Miembro de la UIT que desee contribuir a los trabajos, incluidas las personas que también sean miembros de organizaciones nacionales, regionales e internacionales.

12 Le recordamos que los ciudadanos de algunos países necesitan obtener un visado para entrar y efectuar una estadía en Suiza. El visado debe obtenerse en la oficina (embajada o consulado) que represente a Suiza en su país o, en su defecto, en la entidad más cercana al país de salida. La tramitación y aprobación del visado puede demorarse algún tiempo, por lo que se recomienda consultar directamente con la representación adecuada y presentar la solicitud con antelación.

Atentamente,

A black and blue text

Description automatically generatedSeizo Onoe  
Director de la Oficina de   
Normalización de las Telecomunicaciones