|  |  |
| --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Unión Internacional de Telecomunicaciones****Oficina de Normalización de las Telecomunicaciones** |
|  |  | Ginebra, 5 de septiembre de 2023 |
| **Ref.:****Contacto** | **Circular TSB 135****TSB Events/SC**Simao Campos | **A:**- las Administraciones de los Estados Miembros de la Unión;- los Miembros de Sector del UIT-T;- los Asociados del UIT-T;- las Instituciones Académicas de la UIT;**Copia a:**- los Presidentes y Vicepresidentes de las Comisiones de Estudio;- el Director de la Oficina de Desarrollo de las Telecomunicaciones;- el Director de la Oficina de Radiocomunicaciones. |
| **Tel.:** | +41 22 730 6805 |
| **Fax:** | +41 22 730 5853 |
| **Correo-e:** | tsbevents@itu.int |
| **Asunto:** | **Taller conjunto UIT/OMS "Developing standards for safe listening in video gaming and esports activities" (Ginebra (Suiza), 28-29 de septiembre de 2023)** |

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 titulado **"Developing standards for safe listening in video gaming and** **esports activities"**, que se impartirá en la Sede de la UIT en Ginebra **del 28 al 29 de septiembre de 2023.** Para este taller se facilitará la 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 han consolidado su estatus como formas predilectas de entretenimiento y han dado origen a nuevas corrientes de juego competitivo, 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 estas actividades ha suscitado serias inquietudes en materia de salud, sobre todo en relación con las lesiones auditivas y la pérdida de audición inducida por el ruido.

3 En respuesta a este problema de salud pública, la UIT y la OMS están iniciando un tema de estudio dedicado a elaborar una norma para la escucha segura en actividades de videojuegos y deportes electrónicos. El tema de estudio, propuesto por la OMS y aceptado por la UIT en julio de 2023, incluye una serie de talleres técnicos imprescindibles. Estos talleres servirán como plataformas en las que se reunirán expertos competentes, partes interesadas y representantes de la industria, a fin de fomentar acciones concertadas y la formulación de directrices y normas para la escucha segura en actividades de videojuegos y deportes electrónicos.

4 El tema específico de este episodio es la elaboración de normas para una escucha segura en los videojuegos y los deportes electrónicos, como paso para salvaguardar la salud auditiva de millones de jugadores y aficionados a los deportes electrónicos de todo el mundo.

5 En este evento participarán expertos en el campo de la audiología, los videojuegos, los deportes electrónicos, la tecnología y la salud pública para pasar revista a las normas de escucha segura existentes (por ejemplo, [ITU-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/es)), y abordar los retos y las oportunidades de una escucha segura en los videojuegos y los deportes electrónicos.

6 La participación en el taller es gratuita y está abierta a los Miembros de la UIT y a los expertos invitados, pero es obligatorio inscribirse para asistir de manera presencial o en línea (véase el §8).

7 Toda la información relativa al taller, incluido el proyecto de programa, estará disponible en el sitio web del evento, en la dirección: <https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2023/0928/Pages/default.aspx>. La página web del evento se actualizará periódicamente 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 actualizaciones.

8 Para que la TSB pueda tomar las disposiciones necesarias sobre la organización del Taller, mucho le agradecería que se inscribiese a la mayor brevedad en la dirección: <https://itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00013061>**. Le ruego que tenga presente que la preinscripción de los participantes en los talleres es obligatoria y se lleva a cabo exclusivamente en línea.**

9 Le recordamos que los ciudadanos de algunos países necesitan obtener un visado para entrar y permanecer en Suiza. El visado debe solicitarse y obtenerse en la oficina (Embajada o Consulado) que representa a Suiza en su país, o, si no existiera dicha oficina en su país, en la que esté más cerca del país de salida. Si un Estado Miembro, un Miembro de Sector, un Asociado o una Institución Académica de la UIT experimenta dificultades, y previa solicitud oficial del interesado a la TSB, la Unión puede intervenir ante las autoridades suizas competentes para facilitar la expedición de ese visado. Las consultas deben remitirse a la Sección de Viajes de la UIT (travel@itu.int) con la indicación "apoyo para la obtención de visado".

Atentamente,

Seizo Onoe
Director de la Oficina de
Normalización de las Telecomunicaciones