

# eEurope, una sociedad de la información para todos

---

Factor de crecimiento y de empleo, la sociedad de la información contribuye al desarrollo económico y social de Europa. En diciembre de 1999 la [Comisión eEurope](#), con el fin de acelerar la transición de Europa hacia la economía del conocimiento y garantizar una mayor cohesión entre los ritmos de desarrollo de cada uno de los Estados miembros de la [Unión Europea](#) (UE). Aprobado por el [Consejo Europeo de Feira](#) en junio de 2000, el plan de acción eEurope 2002 tiene tres objetivos principales:

Conseguir que todos los ciudadanos, hogares, escuelas, empresas y administraciones utilicen Internet y las nuevas tecnologías digitales.

Garantizar que Internet y las nuevas tecnologías favorezcan la integración social de todos los ciudadanos y, en particular, de los más desfavorecidos.

Velar por que Europa aproveche al máximo el potencial de Internet y de las tecnologías digitales a fin de fomentar un crecimiento continuado y sostenible.

La iniciativa eEurope se basa en gran medida en las políticas existentes tanto a escala europea como nacional y tiene por objeto ampliarlas e integrarlas. El plan de acción establece por tanto objetivos comunes, vinculados a las medidas concretas que se aplicarán de aquí a 2002. La evaluación comparativa de los progresos realizados a escala nacional garantizará un seguimiento eficaz de tales medidas.

Las actividades que se llevan a cabo pueden agruparse en función de tres objetivos básicos:

## UNA INTERNET MENOS CARA, MÁS RÁPIDA Y MÁS SEGURA

### \* Acceso más barato a Internet

Para alcanzar este objetivo será preciso aumentar la competencia en las comunicaciones locales. Pese a la liberalización de las telecomunicaciones de 1998, que dio lugar a una considerable disminución de las tarifas de las comunicaciones internacionales y de larga distancia, los operadores de telefonía tradicionales siguen dominando el mercado de las comunicaciones locales. Para entrar en dicho mercado es preciso duplicar la red telefónica tradicional, lo cual entraña inversiones demasiado elevadas para los nuevos operadores. Por ello, eEurope propuso que se les permitiera utilizar la red local del operador tradicional en condiciones equitativas - lo que se ha dado en llamar "desagregación del bucle local" -. Esta medida se aplica desde el 1 de enero de 2001. La competencia por ella generada dará lugar a la reducción de las tarifas de acceso a Internet. También fomentará el mercado de la Internet rápida, la tecnología DSL - que permite ofrecer un servicio de alta velocidad en la red de telefonía clásica -, así como tarifas a tanto alzado por uso ilimitado de la red.

### \* Acceso más rápido a Internet para investigadores y estudiantes

Con objeto de fomentar la utilización de Internet por parte de investigadores y estudiantes, el programa Tecnologías de la Sociedad de la Información (IST) financia el proyecto [Géant](#), que cuenta con una dotación de 80 millones de euros y tiene por objeto aumentar la capacidad de transmisión de la infraestructura de comunicación transeuropea que conecta las redes nacionales de investigación.

### \* Acceso electrónico más seguro

La reducción de los precios no basta para impulsar la expansión de Internet y del comercio electrónico; también es preciso aumentar la seguridad de las redes y la protección de la intimidad en Internet. Existen tecnologías adecuadas para ello. Por consiguiente, habrá que crear un marco jurídico favorable para su desarrollo al que puedan recurrir todos los internautas. A partir del verano de 2001, los Estados miembros garantizarán el reconocimiento mutuo de las firmas electrónicas, lo cual permitirá proteger la integridad de los datos electrónicos y autenticar a su autor. Actualmente el comercio de productos de cifrado (que garantizan la confidencialidad de los datos electrónicos) es libre entre los países de la UE y éstos disponen de facilidades para desarrollarlo con sus principales socios comerciales. Por otra parte, es conveniente fomentar el uso de tarjetas inteligentes, especialmente para acceder a las redes, los servicios de atención sanitaria, los pagos en línea, la televisión de pago, etc. Para ello deberán elaborarse normas y especificaciones comunes a escala europea.

## INVERTIR EN PERSONAS Y COMPETENCIAS

### \* Vivir y trabajar en la sociedad de la información

Internet y las tecnologías digitales están presentes en todos los ámbitos de la actividad humana. Es por tanto indispensable que todos los ciudadanos adquieran "competencias digitales" de base para sacar plenamente partido de los nuevos instrumentos digitales. Los europeos se enfrentan a una ardua tarea: no sólo han de ser capaces de trabajar en una economía basada en el conocimiento, sino que también han de desempeñar un papel de ciudadanos activos y, más en general, realizarse desde el punto de vista personal. A tal fin, los jóvenes deben adquirir nuevos conocimientos en la escuela, para lo cual es preciso que los centros escolares estén equipados con un número suficiente de ordenadores y cuenten con conexiones rápidas a Internet. Será necesario formar al profesorado para que pueda utilizar estas nuevas herramientas de enseñanza y de acceso a los conocimientos ([eLearning](#)). En el caso de las personas que ya están en el mercado laboral, habrá que realizar un importante esfuerzo de formación para facilitar a las empresas el personal cualificado que necesitan.

### \* *Una sociedad de la información para todos*

Hay que evitar a cualquier precio el aumento de las desigualdades y la aparición de nuevas formas de marginación - fenómeno denominado "fractura digital". Merecerán especial atención determinados grupos de población que ya son víctimas de la marginación o se encuentran en una situación vulnerable como los desempleados o las personas que corren el riesgo de perder su empleo, así como las personas enfermas, discapacitadas o ancianas. Se han adoptado medidas en este ámbito como, por ejemplo, la multiplicación de los puntos de acceso a Internet, especialmente en las zonas o barrios desfavorecidos, o el desarrollo de tecnologías más fáciles de utilizar en el marco del programa IST.

## FOMENTAR EL USO DE INTERNET

### \* *Mejorar el marco reglamentario para el comercio electrónico*

A fin de fomentar el comercio electrónico en Europa es preciso establecer un marco reglamentario en el que puedan confiar los consumidores y las empresas. Además de garantizar la seguridad de las transacciones electrónicas, es necesario hacer desaparecer todos los obstáculos que entorpecen la prestación de servicios electrónicos transfronterizos gracias a la realización del mercado interior del comercio electrónico.

Para evitar un exceso de legislación, la UE se limita a establecer normas comunes indispensables en ámbitos esenciales: protección de datos, lucha contra contenidos ilegales, derechos de autor, responsabilidad jurídica, fiscalidad, etc. La reglamentación es un instrumento difícil de manejar en un contexto tecnológico en constante evolución, por lo que se ha completado con mecanismos de autorregulación por parte de las empresas, a través, por ejemplo, de códigos de conducta o de procedimientos en línea para la resolución de conflictos. Por último, el plan de acción *eEurope* prevé la creación de un nombre de dominio ".eu", gracias al cual se podrá reconocer la identidad europea de las empresas e instituciones.

\* *Favorecer el uso de Internet en los sectores de interés público:* administraciones, sanidad y transporte

*Las administraciones en línea:* la utilización de Internet por parte de las administraciones públicas permitirá a los ciudadanos acceder a los principales servicios de base (datos públicos en línea sobre cuestiones administrativas, jurídicas, culturales, etc.) y facilitará las relaciones con los ciudadanos y las autoridades públicas. Deberá hacerse hincapié en el desarrollo del acceso a los datos públicos, la mejora de la calidad y la facilidad de uso de los servicios prestados.

*La sanidad en línea:* *eEurope* pretende fomentar la creación de un sistema sanitario integrado que conecte a hospitales, laboratorios, farmacias, centros sanitarios y residencias de ancianos. También se ofrece a los hospitales pequeños o situados en zonas alejadas la posibilidad de acceder a los conocimientos y experiencia de centros hospitalarios más especializados. *eEurope* apoya

asimismo el establecimiento de normas comunes en materia de instrumentos electrónicos sanitarios (tarjetas sanitarias o redes de información) y promueve el desarrollo de herramientas tecnológicas de prevención y tratamiento de enfermedades.

*Transporte:* las tecnologías digitales permiten desarrollar sistemas denominados "inteligentes" en el transporte terrestre, marítimo, fluvial o aéreo como, por ejemplo, la gestión del tráfico aéreo o por carretera, la información sobre carreteras en tiempo real o el seguimiento de vehículos o buques por satélite (sistema Galileo). Están en juego aspectos esenciales como la seguridad y la comodidad, la lucha contra la contaminación y la reducción del uso de hidrocarburos.

### \* *Elaborar contenidos electrónicos europeos para Internet*

Reviste gran importancia que los internautas europeos encuentren contenidos de calidad en su propia lengua. Se trata tanto de un objetivo de conservación y [promoción de la diversidad cultural y lingüística](#) de Europa como de un objetivo comercial. Efectivamente, el sector de los contenidos multimedios está adquiriendo cada vez mayor importancia desde el punto de vista económico y del empleo. El programa *eContent*, adoptado en el marco de *eEurope*, tendrá como principal objetivo impulsar la explotación de la información del sector público, desarrollar contenidos multilingües y ampliar el mercado de los contenidos digitales.

## Lecturas recomendadas:

- « El plan de acción *eEurope* » en el sitio Internet de la Comisión Europea:  
[http://europa.eu.int/comm/information\\_society/eeurope/index\\_es.htm](http://europa.eu.int/comm/information_society/eeurope/index_es.htm)

Autor: *Sources d'Europe, Centre d'Information sur l'Europe*- <http://www.info-europe.fr>

Última actualización: 19 de febrero de 2001