

GUÍA DE ESTUDIO DEL PARLAMENTO EUROPEO

TEMA PRINCIPAL: DEEPFAKES, CUENTAS FALSAS Y DERECHO A LA IMAGEN EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

TEMA SECUNDARIO: BASURA TEXTIL, FAST FASHION Y RESPONSABILIDAD AMBIENTAL DE LA INDUSTRIA DE LA MODA

ÍNDICE

0. CARTA DE BIENVENIDA DE LA PRESIDENCIA	3
1. CONSIDERACIONES GENERALES PARA TODOS LOS COMITÉS	4
2. PARLAMENTO EUROPEO.....	6
3. TEMA PRINCIPAL: Deepfakes, cuentas falsas y derecho a la imagen en la era de la inteligencia artificial	7
4. TEMA SECUNDARIO: Basura textil, fast fashion y responsabilidad ambiental de la industria de la moda.....	8
5. PREGUNTAS ORIENTATIVAS PARA EL DEBATE.....	9
6. DOCUMENTOS Y FUENTES DE APOYO	9

0. CARTA DE BIENVENIDA DE LA PRESIDENCIA

Estimados y estimadas miembros del Parlamento Europeo,

Os damos la más cordial bienvenida al **Parlamento Europeo del Model of the European Union (MEU) 2026**. Durante los próximos días, tendréis la oportunidad de poneros en la piel de eurodiputados y eurodiputadas y experimentar de primera mano cómo se debaten y deciden las políticas que afectan a millones de personas en toda Europa.

Al participar en esta simulación, aprenderéis cómo funciona el Parlamento Europeo, cuál es su papel dentro de la Unión Europea y, sobre todo, cómo las decisiones que se toman en esta institución influyen en la vida cotidiana de la ciudadanía. A través de esta Guía de Estudio y del Reglamento del MEU, contaréis con las herramientas necesarias para desenvolveros durante las sesiones, siempre con el acompañamiento de la Presidencia.

En esta edición, el Parlamento Europeo debatirá **dos grandes cuestiones de actualidad**. El **tema principal**, sobre el que **sí deberéis elaborar y entregar un position paper**, será:

Deepfakes, cuentas falsas y derecho a la imagen en la era de la inteligencia artificial.

Además, abordaremos un **tema secundario**, igualmente relevante, pero **sin necesidad de position paper**:

Basura textil, fast fashion y responsabilidad ambiental de la industria de la moda.

Ambos temas os permitirán reflexionar sobre desafíos reales a los que se enfrenta la Unión Europea, combinando derechos fundamentales, innovación tecnológica, consumo responsable y sostenibilidad.

Puede que esta sea vuestra primera simulación europea, o incluso vuestra primera experiencia en un debate formal. Si es así, no os preocupéis: este es un espacio de aprendizaje, diálogo y experimentación, donde equivocarse forma parte del proceso.

Os animamos a participar con espíritu crítico, respeto y ganas de aportar. Vuestra voz importa, y esta simulación es una oportunidad para comprender mejor cómo se construye la Europa del presente y del futuro.

¡Mucho ánimo y mucho éxito durante el modelo!

Atentamente,

La Presidencia del Parlamento Europeo – Youth MEU 2026

1. CONSIDERACIONES GENERALES PARA TODOS LOS COMITÉS

Este apartado es común a todos los comités de **Youth MEU 2026** y recoge las principales normas y aspectos prácticos que debéis tener en cuenta para participar correctamente en la simulación.

El objetivo no es poner os trabas, sino **garantizar una experiencia ordenada, respetuosa y lo más parecida posible al funcionamiento real de las instituciones europeas**.

1. Normas de conducta y trato entre participantes

Durante toda la simulación, el trato entre participantes y con los miembros de la organización deberá ser **formal, respetuoso y adecuado al papel institucional que se representa**.

- Se espera un comportamiento correcto dentro y fuera de las sesiones.
- No se tolerarán actitudes ofensivas, discriminatorias o irrespetuosas.
- El debate puede (y debe) ser intenso, pero siempre desde el respeto y la escucha.

Tal y como recogen las Reglas de Procedimiento: Artículo 49. Consideraciones generales

El trato de los comisarios entre sí y con los miembros de la organización deberá ser en todo momento estrictamente formal y respetuoso.

2. Código de vestimenta (Código de etiqueta)

Youth MEU es una simulación institucional. Por ello, el atuendo debe ser **formal y acorde al papel que representáis**.

Se seguirá el denominado **Western Business Attire (atuendo de negocios occidental)**.

Comisarias / Delegadas

- Traje de chaqueta y pantalón o falda, con blusa
- Vestido formal
- Zapato formal
- **✗** No se permiten vaqueros, calzado deportivo ni atuendos de fiesta

Comisarios / Delegados

- Traje o chaqueta y pantalón (nunca vaqueros)
- Camisa
- Corbata o pajarita
- Zapato formal
- **✗** No se permite calzado deportivo ni atuendos festivos

➡ De forma opcional, se podrán llevar prendas, insignias o accesorios tradicionales del país representado, siempre que sean compatibles con un entorno institucional.

3. Organización de comités y roles

- **No se pueden intercambiar comités ni países/roles** entre participantes.
- Cada persona deberá participar **exclusivamente en el comité y rol asignados**.
- Todo el trabajo (Position Paper, discurso, intervenciones) deberá realizarse desde ese rol.

4. Materiales oficiales de trabajo

Todo el material necesario para preparar vuestra participación está disponible en la web oficial de Youth MEU:

👉 <https://www.youtheuropeanacademy.com/comités2026>

En esta sección podréis descargar:

- Guía de Estudio de vuestro comité
- Reglas de Procedimiento
- Plantilla oficial del Position Paper (PP)

El uso de estos materiales es **obligatorio**.

5. Position Paper (PP) – Documento de Posición

La entrega del **Position Paper** es **obligatoria** para poder participar en Youth MEU. **Se presentará sobre el tema principal de este comité** (*Deepfakes, cuentas falsas y derecho a la imagen en la era de la inteligencia artificial*), no del secundario.

Plazo de entrega con corrección de los chairs: Hasta el 15/05/2026

- Formato: Word
- Usando exclusivamente la plantilla oficial
- Nombre del archivo: **Nombre del comité + rol asignado** (Ejemplo: *Parlamento UE, Alemania o Parlamento UE Francia*)

Envío a: **epd@promocionsocial.org**

Si participáis en grupo, se recomienda realizar **un único envío conjunto**.

Corrección de los PP

- Los documentos entregados en plazo serán corregidos por los chairs
- Devolución de correcciones: **como máximo el 05/06/2026**

Los PP entregados fuera de plazo:

- No serán corregidos
- **Deberán entregarse igualmente** como requisito obligatorio
- Fecha límite absoluta de entrega: **08/06/2026**

6. Opening Speech – Ceremonia de Apertura

Además del Position Paper, todas las personas participantes deberán preparar un **Opening Speech**.

Fecha: viernes **12 de junio de 2026**

Lugar: Salón de Plenos del Palacio de Cibeles (Madrid)

Características del Opening Speech

- Duración máxima: **60 segundos**
- 🕒 Si se supera este tiempo, la intervención será cortada
- Idioma: **el idioma del comité**
- No se entrega previamente por escrito
- Se recomienda llevar el discurso **impreso en papel (no en el móvil)**

El objetivo es:

- Presentar de forma clara y atractiva la postura de tu rol sobre el tema principal (*Deepfakes, cuentas falsas y derecho a la imagen en la era de la inteligencia artificial*)
- Introducir el tema del comité
- Captar la atención desde el inicio de la simulación

7. Un último mensaje

No se espera que seáis expertos ni expertas.

Youth MEU es un **espacio de aprendizaje, debate y participación juvenil**.

Venid preparados, con actitud abierta, ganas de participar y de escuchar. Equivocarse también forma parte del proceso.

2. PARLAMENTO EUROPEO

El **Parlamento Europeo** es una de las instituciones más importantes de la Unión Europea. Representa directamente a la ciudadanía europea y desempeña un papel clave en la elaboración de leyes y políticas que afectan a más de **440 millones de personas** en los 27 Estados miembros.

A diferencia de los parlamentos nacionales, que legislan para un solo país, el Parlamento Europeo trabaja a escala supranacional. Sus decisiones influyen en ámbitos tan diversos como la protección del medio ambiente, los derechos digitales, la seguridad en Internet, la defensa de los consumidores o las condiciones laborales.

El Parlamento está compuesto por **705 diputados y diputadas al Parlamento Europeo (MEPs)**, elegidos directamente por la ciudadanía cada cinco años. Cada eurodiputado representa a una parte de la población europea y se organiza en **grupos políticos** según su ideología, no por nacionalidad.

El Parlamento Europeo trabaja estrechamente con otras dos instituciones fundamentales:

- **La Comisión Europea**, que propone las leyes y supervisa su aplicación.
- **El Consejo de la Unión Europea**, que representa a los gobiernos de los Estados miembros y aprueba las leyes junto con el Parlamento.
-

Las principales funciones del Parlamento Europeo son:

- **Legislar**, debatiendo y aprobando leyes en ámbitos clave.
- **Aprobar el presupuesto de la UE**, decidiendo cómo se invierten los fondos europeos.
- **Controlar a las instituciones europeas**, especialmente a la Comisión, garantizando que actúen de forma democrática y transparente.

Gracias a su elección directa, el Parlamento Europeo es la institución que da voz a la ciudadanía en el proceso de toma de decisiones de la Unión Europea.

3. TEMA PRINCIPAL: Deepfakes, cuentas falsas y derecho a la imagen en la era de la inteligencia artificial

3.1. CONTEXTO

La inteligencia artificial (IA) ha transformado profundamente la forma en que se crean, comparten y consumen contenidos digitales. Hoy en día, es posible generar imágenes, vídeos y audios falsos que imitan de manera muy realista la voz, el rostro o los gestos de una persona. Estos contenidos, conocidos como **deepfakes**, pueden resultar casi imposibles de distinguir de los reales.

Al mismo tiempo, las **cuentas falsas y automatizadas** se han multiplicado en redes sociales y plataformas digitales. Estas cuentas pueden difundir desinformación, manipular debates públicos, acosar a otras personas o influir en procesos políticos y sociales.

Para los adolescentes, este contexto plantea riesgos importantes. El uso indebido de la imagen personal, la suplantación de identidad, la difusión de vídeos falsos con fines de humillación o chantaje, o la manipulación de la opinión pública afectan directamente al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

La Unión Europea se enfrenta al reto de regular estas tecnologías sin frenar la innovación, pero garantizando que los derechos fundamentales de las personas, especialmente de los menores, estén protegidos en el entorno digital.

3.2. DESAFÍOS ESPECÍFICOS DE LA UE EN MATERIA

La regulación de los deepfakes y las cuentas falsas plantea desafíos complejos:

- **Identificación de contenidos falsos:** distinguir entre contenido manipulado con fines artísticos, humorísticos o educativos y aquel que busca engañar o dañar.
- **Protección del derecho a la imagen y a la privacidad,** especialmente cuando se utilizan imágenes de menores sin consentimiento.
- **Desinformación y manipulación democrática,** ya que los deepfakes pueden utilizarse para influir en elecciones o debates públicos.
- **Responsabilidad de las plataformas digitales,** que alojan y difunden estos contenidos.
- **Velocidad de la tecnología,** que avanza más rápido que la legislación.
- **Dimensión transnacional,** ya que los contenidos se crean y difunden desde cualquier parte del mundo.

3.3 INICIATIVAS DE LA UE PARA HACER FRENTE A ESTA CUESTIÓN

La Unión Europea ha comenzado a establecer un marco regulador para responder a estos riesgos:

- **Ley de Servicios Digitales (DSA):** obliga a las plataformas a retirar contenidos ilegales, reducir riesgos y proteger a los menores.
- **Ley de Inteligencia Artificial (AI Act):** introduce normas específicas sobre sistemas de IA de alto riesgo, incluidos los deepfakes, y exige transparencia cuando se utilicen contenidos generados por IA.
- **RGPD:** protege el uso de datos personales e imágenes, reforzando los derechos de las personas frente a usos indebidos.
- **Estrategias contra la desinformación,** especialmente en contextos electorales.

Aun así, existe debate sobre si estas medidas son suficientes y cómo garantizar su cumplimiento efectivo.

3.4 CONCLUSIÓN

El auge de los deepfakes y las cuentas falsas obliga a la Unión Europea a replantearse cómo proteger la democracia, la privacidad y el derecho a la imagen en la era digital. Como eurodiputados y eurodiputadas en esta simulación, deberéis analizar qué tipo de regulación es necesaria, qué responsabilidades deben asumir las plataformas y cómo equilibrar seguridad, libertad de expresión e innovación tecnológica.

4. TEMA SECUNDARIO: Basura textil, fast fashion y responsabilidad ambiental de la industria de la moda

La industria de la moda es una de las más contaminantes del mundo. El modelo de **fast fashion** se basa en producir ropa barata, en grandes cantidades y a gran velocidad, fomentando un consumo rápido y desechable. Esto genera enormes cantidades de residuos textiles, uso intensivo de agua, emisiones contaminantes y condiciones laborales precarias en muchos países.

La Unión Europea debate actualmente cómo fomentar una industria textil más sostenible, responsable y circular, promoviendo el reciclaje, la durabilidad de los productos y la responsabilidad de las empresas en toda la cadena de producción.

Este tema permitirá reflexionar sobre consumo responsable, justicia ambiental y el papel de la UE en la transición ecológica.

5. PREGUNTAS ORIENTATIVAS PARA EL DEBATE

Tema principal

- ¿Debe la UE exigir que los contenidos generados por IA estén claramente identificados?
- ¿Cómo se puede proteger el derecho a la imagen de los menores en Internet?
- ¿Qué responsabilidades deben asumir las plataformas digitales?
- ¿Hasta dónde debe llegar la regulación sin limitar la libertad de expresión?

Tema secundario

- ¿Debe la UE limitar el modelo de fast fashion?
- ¿Qué papel tiene la juventud en el consumo responsable?
- ¿Cómo pueden las empresas ser más responsables ambientalmente?

6. DOCUMENTOS Y FUENTES DE APOYO

Para preparar adecuadamente el debate parlamentario y el **position paper sobre deepfakes, cuentas falsas y derecho a la imagen en la era de la inteligencia artificial**, es fundamental que los y las eurodiputadas conozcan las principales normas, informes y debates actuales en la Unión Europea y a nivel internacional. A continuación, se recogen **fuentes oficiales, divulgativas y periodísticas**, explicando brevemente por qué son relevantes.

Fuentes institucionales de la Unión Europea

Estas fuentes permiten comprender **qué está haciendo actualmente la UE** y cuál es el marco legal existente.

- **Estrategia Europea de Inteligencia Artificial**
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/artificial-intelligence>
Explica cómo la Unión Europea quiere desarrollar la IA de forma ética, segura y respetuosa con los derechos fundamentales.
- **Ley de Inteligencia Artificial (AI Act)**
<https://artificialintelligenceact.eu/>
Introduce normas específicas sobre el uso de la inteligencia artificial, incluyendo obligaciones de transparencia para contenidos generados por IA, como los deepfakes.
- **Ley de Servicios Digitales (Digital Services Act – DSA)**
<https://www.consilium.europa.eu/es/policies/digital-services-act/>

Regula las responsabilidades de las plataformas digitales en relación con contenidos ilegales, protección de menores y riesgos sistémicos.

- **Reglamento General de Protección de Datos (RGPD)**

<https://www.consilium.europa.eu/es/policies/data-protection-reform/>

Protege los datos personales y la imagen de las personas, especialmente de los menores, frente a usos indebidos.

Parlamento Europeo: artículos divulgativos

Estos recursos ayudan a entender el problema con un lenguaje accesible y cercano.

- **¿Qué son los deepfakes y por qué son un problema?**

<https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20230629STO01002/que-son-los-deepfakes-y-por-que-son-un-problema>

Explica de forma clara qué son los deepfakes, cómo se crean y por qué suponen un riesgo para la democracia y los derechos individuales.

- **Cómo combate la UE la desinformación online**

<https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20180601STO00507/como-combate-la-ue-la-desinformacion-online>

Analiza el papel de las instituciones europeas frente a noticias falsas, cuentas falsas y manipulación digital.

Informes y recursos sobre menores y entorno digital

Especialmente relevantes para comprender el impacto en adolescentes.

- **Internet safer for kids – Comisión Europea**

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/safer-internet>

Recursos sobre seguridad digital, alfabetización mediática y protección de menores en Internet.

- **UNICEF – Inteligencia artificial y derechos de la infancia**

<https://www.unicef.org/globalinsight/reports/ai-children>

Analiza cómo la IA puede afectar positiva y negativamente a niños y adolescentes, incluyendo riesgos para su privacidad y bienestar.

Reportajes y noticias de actualidad

Estos artículos muestran **casos reales** y ayudan a conectar la teoría con la realidad.

- **BBC – What are deepfakes and how are they dangerous?**

<https://www.bbc.com/news/technology-65916374>

Explica con ejemplos reales cómo los deepfakes se utilizan para engañar, acosar o manipular.

- **El País – El peligro de los deepfakes y la suplantación digital**
<https://elpais.com/tecnologia/2023-10-12/el-peligro-de-los-deepfakes.html>
 Analiza el impacto social y político de los deepfakes, con especial atención a jóvenes y figuras públicas.
- **The Guardian – Deepfakes and democracy**
<https://www.theguardian.com/technology/deepfake>
 Reflexiona sobre cómo estas tecnologías pueden afectar a elecciones y a la confianza pública.

Preguntas clave para la lectura crítica de las fuentes

Al consultar estos documentos, se recomienda que los y las participantes se planteen:

- ¿Quién es responsable cuando un deepfake causa daño?
- ¿Es suficiente la legislación actual de la UE?
- ¿Cómo se puede proteger a los menores sin controlar excesivamente Internet?
- ¿Qué papel deben tener la educación digital y el pensamiento crítico?

Estas fuentes servirán como base para **argumentar con rigor**, entender distintas posiciones políticas y elaborar propuestas realistas durante el debate parlamentario.

6.1 DOCUMENTOS Y FUENTES DE APOYO TEMA SECUNDARIO

Aunque el **position paper** se centrará exclusivamente en el primer tema, este segundo eje permite reflexionar sobre el impacto ambiental y social de la industria de la moda, un sector muy presente en la vida cotidiana de la juventud europea.

La moda rápida (*fast fashion*) se basa en producir ropa a gran velocidad y bajo coste, lo que genera enormes cantidades de residuos textiles, contaminación y explotación laboral, afectando especialmente a países del Sur Global.

Fuentes institucionales y divulgativas

- **Parlamento Europeo – El impacto ambiental de la industria textil**
<https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20201208STO93327/el-impacto-ambiental-de-la-industria-textil>

Explica de forma clara cómo la ropa que usamos afecta al medio ambiente, al consumo de agua y a las emisiones de CO₂.

- **Estrategia de la UE para textiles sostenibles y circulares**
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy/strategy-sustainable-and-circular-textiles_en

Presenta las medidas que la UE está impulsando para reducir residuos textiles y fomentar una moda más sostenible.

- **Agencia Europea de Medio Ambiente – Textiles y residuos**
<https://www.eea.europa.eu/es/themes/waste/resource-efficiency/textiles>
Ofrece datos clave sobre cuánta ropa se produce, se desecha y se recicla en Europa.

Reportajes y contenidos atractivos para jóvenes

- **BBC – Fast fashion explained**
<https://www.bbc.com/news/explainers-55364392>
Explica qué es el *fast fashion* y por qué es un problema ambiental y social.
- **El País – La basura textil que Europa exporta**
<https://elpais.com/clima-y-medio-ambiente/2023-01-11/la-basura-textil-que-europa-exporta.html>
Muestra qué ocurre con la ropa usada y cómo acaba en vertederos de otros países.
- **DW – ¿Qué pasa con la ropa que tiramos?**
<https://www.dw.com/es/ropa-usada-residuos-textiles/a-60731471>
Reportaje visual y accesible sobre el recorrido de los residuos textiles.

Para reflexionar y debatir (opcional)

- ¿Sabes cuántas veces usas una prenda antes de tirarla?
- ¿Quién debería ser responsable de la basura textil: consumidores, marcas o gobiernos?
- ¿Puede la UE regular la moda como regula otros sectores contaminantes?
- ¿Qué alternativas existen al fast fashion?

Este bloque permite **conectar sostenibilidad, consumo y justicia global**, y ofrece un tema cercano con el que muchos y muchas participantes se sentirán identificados.

Nota para los participantes

Estos documentos pueden ayudaros a comprender mejor el debate europeo sobre las temáticas y a fundamentar vuestras propuestas legislativas durante la simulación. No es necesario leerlos todos: seleccionad aquellos que os resulten más útiles para defender vuestra posición como comisarios.