|  |
| --- |
| **مكتب الاتصالات الراديوية (BR)** |
| الرسالة الإدارية المعممة**CACE/962** | 29 أكتوبر 2020 |
|  |
|  |
| **إلى إدارات الدول الأعضاء في الاتحاد وأعضاء قطاع الاتصالات الراديوية والمنتسبين إليهالمشاركين في أعمال لجنة الدراسات 6 للاتصالات الراديوية والهيئات الأكاديمية المنضمة إلى الاتحاد** |
|  |
|  |
| الموضوع: | **لجنة الدراسات 6 للاتصالات الراديوية (الخدمة الإذاعية)****– اقتراح الموافقة على مشروع مراجعة مسألة لقطاع الاتصالات الراديوية** |

تحية طيبة وبعد،

اعتمدت لجنة الدراسات 6 للاتصالات الراديوية في اجتماعها المنعقد في 16 أكتوبرإلى 2020، مشروع مراجعة مسألة لقطاع الاتصالات الراديوية وفقاً للقرار ITU‑R 1‑8 (الفقرة 2.2.5.A2) واتفقت على تطبيق الإجراء المنصوص عليه في القرار ITU‑R 1‑8 (انظر الفقرة 3.2.5.A2) بشأن الموافقة على المسائل في الفترة الواقعة بين جمعيتين للاتصالات الراديوية. ويرد نص مشروع المسألة في الملحق بهذه الرسالة لتيسير اطلاعكم عليه. ويرجى من أي دولة عضو تعترض على الموافقة على مشروع مسألة أن تخبر المدير ورئيس لجنة الدراسات بأسباب اعتراضها.

وبالنظر إلى أحكام الفقرة 3.2.5.A2 من القرار ITU‑R 1‑8، يرجى من الدول الأعضاء إبلاغ الأمانة (brsgd@itu.int) في موعد أقصاه 29 ديسمبر 2020 بما إذا كانت توافق أم لا توافق على المقترحات الواردة أعلاه.

وبعد الموعد النهائي المحدد أعلاه، ستعلن نتائج هذا التشاور في رسالة إدارية معممة ثم تُنشر المسألة الموافَق عليها بأسرع ما يمكن عملياً (انظر <http://www.itu.int/ITU-R/go/que-rsg6/en>).

وتفضلوا بقبول فائق التقدير والاحترام.

ماريو مانيفيتش
المدير

**الملحق**: 1 مشروع مراجعة مسألة لقطاع الاتصالات الراديوية

الملحـق

(الوثيقة [6/64](https://www.itu.int/md/R19-SG06-C-0064/en))

مشروع مراجعة المسألة ITU-R 143-1/6

أنظمة الوسائط الحسية الغامرة[[1]](#footnote-1) المتقدمة
من أجل إنتاج برامج الإذاعة وتبادلها وعرضها

 (2020-2019-2017)

إن جمعية الاتصالات الراديوية للاتحاد الدولي للاتصالات،

إذ تضع في اعتبارها

 *أ )* أن الواقع الافتراضي والواقع المزيد والتكنولوجيات الفيديوية o360 والتكنولوجيات الفيديوية والسمعية ثلاثية الأبعاد (3D) وتكنولوجيات الوسائط الحسية الغامرة الأخرى أثارت اهتمام مقدمي المحتوى والجمهور وموردي التكنولوجيات المرتبطة بها للمستهلكين؛

*ب)* أن منتجي برامج الإذاعة والتلفزيون وغيرهم يقومون باستكشاف الأنظمة الغامرة المتقدمة تلك لتعزيز تجربة الجمهور فيما يخص المحتوى؛

*ج)* أنه يجري تطوير أنظمة لزيادة تعزيز الوسائط الحسية الغامرة باستخدام التكنولوجيات اللمسية؛

 *د )* أن محتوى الوسائط الحسية الغامرة غالباً ما يُكتسب ويُنتج في الوقت الحالي للوفاء بمتطلبات تكنولوجيات محددة للبث أو التوزيع؛

*هـ )* أنه لا توجد أي تدابير أو وسائل متفق عليها لتقييم جودة الصور والصوت المرتبط بها والاستنساخ اللمسي لمحتوى الوسائط الحسية الغامرة المتقدمة؛

*و )* أنه لا توجد أي معايير لتحديد ما إذا كانت "جودة التجربة" التي يقدمها محتوى الوسائط الحسية الغامرة المتقدمة تفي بتوقعات الجمهور المستهدف؛

*ز )* أن الهيئات الإذاعية تقوم بتوزيع محتوى البرامج للجمهور عبر عدد متزايد من منصات البث التفاعلية؛

*ح)* أن بعض المشاهدين أشاروا إلى تعرضهم لإجهاد العين أو الدوخة أو الغثيان عند مشاهدة بعض محتوى الواقع الافتراضي أو الواقع المزيد، وأن معلمات أداء الأجهزة ووقت العرض ونوع المحتوى كلها عوامل قد تساهم في ردود الأفعال غير المرغوبة هذه،

تقرر أن تخضع المسائل التالية للدراسة

1 ما هي المعلمات السمعية والفيديوية واللمسية المناسبة لإنتاج وتبادل وعرض محتوى الوسائط الحسية الغامرة المتقدمة؟

2 ما هي المواد السمعية والفيديوية والبيانات والبيانات الشرحية اللازمة لتمثيل مشاهد الوسائط الحسية الغامرة؟

3 ما هي الشروط بما في ذلك أجهزة إعادة الإنتاج السمعية المرئية واللمسية التي ينبغي افتراضها لمشاهدة محتوى الوسائط الحسية الغامرة المتقدمة في الإنتاج والمشاهدة؟

4 ما هي البيانات الشرحية اللازمة للسماح بتبادل محتوى الوسائط الحسية الغامرة المتقدمة واستنساخه على نحو دقيق؟

5 كيف تتفاعل معلمات الأداء الخاصة بالأجهزة مع قرارات الإنتاج لتجنب أو تقليل إجهاد العين أو الدوخة أو الغثيان لدى الجمهور عند مشاهدة محتوى الوسائط الحسية الغامرة المتقدمة؟

تقرر كذلك

1 أن تُدرج نتائج الدراسات أعلاه في توصية (أو أكثر) و/أو في تقرير (أو أكثر)؛

2 أن تُستكمل الدراسات أعلاه بحلول عام 2023.

الفئة: S2

ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ

1. يُنظر إلى مصطلح "الغامرة" في سياق هذه التوصية على أنه يشمل أي نسق أو وسط أو منصة توفّر للمتلقي أو تشركه بأي طريقة كانت في شكل ما من أشكال التفاعل أو التحكم في عرض المحتوى باستخدام التكنولوجيات القائمة على الإدراك مثل التكنولوجيات السمعية والفيديوية واللمسية. [↑](#footnote-ref-1)