



## Bureau des radiocommunications (BR)

Circulaire administrative  
**CACE/970**

Le 8 janvier 2021

**Aux Administrations des États Membres de l'UIT, aux Membres du Secteur des radiocommunications, aux Associés de l'UIT-R participant aux travaux de la Commission d'études 6 des radiocommunications et aux établissements universitaires participant aux travaux de l'UIT**

Objet: **Commission d'études 6 des radiocommunications (Service de radiodiffusion)**  
– **Approbation d'une Question UIT-R révisée**

Dans la Circulaire administrative CACE/962 en date du 29 octobre 2020, un projet de Question UIT-R révisée a été soumis pour approbation par correspondance conformément à la Résolution UIT-R 1-8 (§ A2.5.2.3).

Les conditions régissant cette procédure ont été satisfaites le 29 décembre 2020.

Le texte de la Question approuvée est joint pour votre information dans l'Annexe de la présente lettre et sera publié par l'UIT.

Mario Maniewicz  
Directeur

**Annexe: 1**

## Annexe

### QUESTION UIT-R 143-2/6

#### **Systèmes multimédias sensoriels en immersion<sup>1</sup> évolués pour la production, l'échange et la présentation de programmes de radiodiffusion**

(2017-2019-2020)

L'Assemblée des radiocommunications de l'UIT,

*considérant*

- a) que la réalité virtuelle, la réalité augmentée, les technologies vidéo à 360°, les technologies vidéo et audio en trois dimensions (3D) et d'autres technologies multimédias sensorielles en immersion suscitent l'attention des fournisseurs de contenus, du public et des fournisseurs associés de systèmes pour les consommateurs;
- b) que les réalisateurs de programmes de télévision et de radio, entre autres, s'intéressent à ces systèmes en immersion évolués afin de permettre au public de tirer le meilleur parti de leurs contenus;
- c) que des systèmes permettant d'améliorer davantage les contenus multimédias sensoriels en immersion en utilisant des technologies haptiques sont en cours de mise au point;
- d) qu'à l'heure actuelle, les contenus multimédias sensoriels en immersion sont généralement acquis et produits selon les exigences de systèmes de diffusion ou de distribution spécifiques;
- e) qu'aucune mesure ou méthode n'a été adoptée pour évaluer la qualité de la reproduction de l'image, de l'audio associé ainsi que de la reproduction haptique pour ce qui est des contenus multimédias sensoriels en immersion évolués;
- f) qu'il n'existe aucun critère d'évaluation pour déterminer si la qualité d'expérience offerte par les contenus multimédias sensoriels en immersion évolués répond aux attentes du public visé;
- g) que les radiodiffuseurs distribuent des contenus de programme au public sur des plates-formes de diffusion interactives de plus en plus nombreuses;
- h) que certains téléspectateurs ont signalé éprouver une fatigue oculaire, des vertiges ou des nausées lors du visionnage de certains contenus en réalité virtuelle ou en réalité augmentée, les paramètres de performance des appareils, la durée de visionnage et le type de contenus pouvant tous avoir un rôle dans ces réactions indésirables,

*décide* de mettre à l'étude les questions suivantes

- 1 Quels sont les paramètres audio, vidéo et haptiques appropriés pour la production, l'échange et la présentation de contenus multimédias sensoriels en immersion évolués?

---

<sup>1</sup> L'expression «en immersion» désigne tous les formats ou supports ou plates-formes qui proposent ou permettent au public d'influencer ou de commander, de quelque manière que ce soit, la présentation du contenu, grâce à des technologies basées sur les sens, par exemple audio, vidéo et haptiques.

- 2 Quel type d'audio, de vidéo, de données et de métadonnées est nécessaire pour représenter des scènes multimédias sensorielles en immersion?
- 3 Quelles conditions et quels dispositifs de reproduction audiovisuelle et haptique devraient être pris en compte pour le visionnage de contenus multimédias sensoriels en immersion évolués en production et le visionnage par les consommateurs?
- 4 Quelles métadonnées sont nécessaires pour permettre un échange et une reproduction avec précision de contenus multimédias sensoriels en immersion évolués?
- 5 Comment les paramètres de performance des appareils interagissent-ils avec les décisions en matière de production pour éviter ou réduire autant que possible la fatigue oculaire, les vertiges ou les nausées du public lors du visionnage de contenus multimédias sensoriels en immersion évolués?

*décide en outre*

- 1 que les résultats de ces études devraient être inclus dans une ou plusieurs Recommandations et/ou dans un ou plusieurs Rapports;
- 2 que ces études devraient être achevées d'ici à 2023.

Catégorie: S2

---