Question UIT-R 143-1/6

Systèmes audiovisuels en immersion évolués pour la production   
et l'échange de programmes de radiodiffusion

(2017-2019)

L'Assemblée des radiocommunications de l'UIT,

considérant

*a)* que la réalité virtuelle, les technologies vidéo à 360o, les technologies vidéo et sonores en trois dimensions (3D) et d'autres technologies en immersion pour le multimédia 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 aux systèmes en immersion évolués afin de permettre au public de tirer le meilleur parti de leurs contenus;

*c)* qu'à l'heure actuelle, les contenus multimédias en immersion sont généralement acquis et produits selon les exigences de systèmes de diffusion ou de distribution spécifiques;

*d)* qu'aucune mesure ou méthode n'a été adoptée pour évaluer la qualité de l'image et du son associé pour ce qui est des contenus audiovisuels en immersion évolués;

*e)* qu'il n'existe aucun critère d'évaluation pour déterminer si la qualité d'expérience offerte par les contenus audiovisuels en immersion évolués répond aux attentes du public visé;

*f)* que les radiodiffuseurs distribuent des contenus de programme au public sur des plates‑formes de diffusion interactives de plus en plus nombreuses;

*g)* que des 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 appropriés pour la production et l'échange international de contenus audiovisuels en immersion évolués?

2 Quelles technologies sonores, vidéo et de transmission de données et de métadonnées, sont nécessaires pour représenter des scènes en immersion de tout point de vue?

3 Quels systèmes sonores et vidéo courants devraient être utilisés pour la production et l'échange de contenus audiovisuels évolués en immersion pour accroître au maximum l'interopérabilité?

4 Quelles conditions d'observation et d'écoute et quels écrans audiovisuels devraient être pris en compte pour le visionnage de contenus audiovisuels en immersion évolués en production et le visionnage par les consommateurs?

5 Quelles métadonnées sont nécessaires pour permettre un échange et une reproduction avec précision de contenus audiovisuels en immersion évolués?

6 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 audiovisuels 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