|  |  |
| --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Union internationale des télécommunications****Bureau de la Normalisation des Télécommunications** |
|  |  | Genève, le 5 septembre 2023 |
| **Réf.:** | **Circulaire TSB 135****Manifestations du TSB/SC** | **Aux:**– Administrations des États Membres de l'Union;– Membres du Secteur de l'UIT-T;– Associés de l'UIT-T;– Établissements universitaires participant aux travaux de l'UIT |
| **Contact:** | Simao Campos |
| **Tél.:** | +41 22 730 6805 |
| **Télécopie:** | +41 22 730 5853 |
| **Courriel:** | tsbevents@itu.int | **Copie:**– Aux Présidents et Vice-Présidents des Commissions d'études;– Au Directeur du Bureau de développement des télécommunications;– Au Directeur du Bureau des radiocommunications |
| **Objet:** | **Atelier conjoint UIT-OMS sur l'élaboration de normes pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques (Genève, Suisse, 28‑29 septembre 2023)** |

Madame, Monsieur,

1 L'Union internationale des télécommunications (UIT), en collaboration avec l'Organisation mondiale de la santé (OMS), organise un atelier sur le thème "**Élaboration de normes pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques**", qui aura lieu à Genève, au siège de l'UIT, les **28 et 29 septembre 2023**. La participation à distance sera possible pour cet atelier.

2 Les jeux vidéo et les sports électroniques sont de plus en plus populaires à l'échelle mondiale, attirant quelque 3 milliards de passionnés. Avec 600 millions d'utilisateurs sur console et 1,1 milliard sur ordinateur personnel, les jeux vidéo se sont imposés comme une forme de divertissement de premier plan et ont donné naissance à de nouveaux courants de jeu compétitif, appelés sports électroniques, qui consistent en des jeux vidéo compétitifs et organisés au cours desquels deux ou plusieurs camps (individus ou équipes) s'affrontent dans des conditions réglementées et structurées. Néanmoins, la prévalence croissante d'une exposition auditive forte et prolongée à ces activités a soulevé de graves inquiétudes quant à la santé, en particulier en ce qui concerne les lésions auditives et la perte d'audition due au bruit.

3 Face à cette préoccupation de santé publique, l'UIT et l'OMS ont formulé un sujet d'étude pour élaborer une norme relative à l'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques. Le sujet d'étude, proposé par l'OMS et avalisé par l'UIT en juillet 2023, comprend une série d'ateliers techniques indispensables. Ces ateliers serviront de cadre au rassemblement de spécialistes, de parties prenantes et de représentants de l'industrie maîtrisant le sujet, afin de favoriser la concrétisation de mesures concertées et la formulation de lignes directrices et de normes pour l'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques.

4 Le thème particulier de cet atelier est "Élaboration de normes pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques", et il vise à protéger la santé auditive de millions de joueurs et de passionnés de sports électroniques dans le monde entier.

5 Cette manifestation rassemblera des spécialistes des domaines de l'audiologie, des jeux vidéo, des sports électroniques, de la technologie et de la santé publique, afin d'examiner les normes existantes en matière d'écoute sans risque (par exemple la Recommandation [UIT-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/fr)) et de débattre des défis à relever et des possibilités offertes concernant l'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques.

6 La participation à l'atelier est gratuite et ouverte aux membres de l'UIT et aux spécialistes invités. Veuillez toutefois noter que l'inscription en personne ou en ligne est obligatoire (voir le § 8).

7 Toutes les informations utiles concernant l'atelier, notamment le projet de programme, seront communiquées sur le site web de la manifestation à l'adresse suivante: <https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2023/0928/Pages/default.aspx>. La page web de la manifestation sera mise à jour périodiquement, à mesure que parviendront des informations nouvelles. Il est recommandé aux participants de consulter régulièrement le site web pour prendre connaissance des dernières informations.

8 Afin de permettre au TSB de prendre les dispositions nécessaires concernant l'organisation de l'atelier, je vous saurais gré de bien vouloir vous inscrire à l'adresse <https://itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00013061>, dès que possible. **Veuillez noter que l'inscription préalable des participants aux ateliers est obligatoire et se fait en ligne.**

9 Nous vous rappelons que, pour les ressortissants de certains pays, l'entrée et le séjour, quelle qu'en soit la durée, sur le territoire de la Suisse sont soumis à l'obtention d'un visa. Ce visa doit être demandé et obtenu auprès de la représentation de la Suisse (ambassade ou consulat) dans votre pays ou, à défaut, dans le pays le plus proche de votre pays de départ. En cas de problème pour des États Membres, des Membres de Secteur et des Associés de l'UIT ou des établissements universitaires participant aux travaux de l'UIT, et sur demande officielle de leur part au TSB, l'Union peut intervenir auprès des autorités suisses compétentes pour faciliter l'émission du visa. Elles doivent être envoyées à la Section des voyages de l'UIT (travel@itu.int) avec la mention "assistance pour le visa".

Veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'assurance de ma considération distinguée.

Seizo Onoe
Directeur du Bureau de la normalisation
des télécommunications