|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Union internationale des télécommunications**  **Bureau de la Normalisation des Télécommunications** | |
|  |  | Genève, le 27 mars 2024 |
| **Réf.:** | **Circulaire TSB 197**  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](mailto: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'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques: Nouvelles informations (Rennes, France, 16 avril 2024)** | |

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 **"Écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques: Nouvelles informations"**, qui aura lieu à Rennes, France le **16 avril 2024**. Des services de sous-titrage en direct et de participation à distance seront assurés 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 Pour répondre à ce problème de santé publique, l'UIT et l'OMS ont mis à l'étude un sujet commun en vue d'élaborer une norme mondiale pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des activités liées aux sports électroniques, qui viendra compléter les lignes directrices relatives aux dispositifs d'écoute sans risque ([UIT-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/fr)) et celles relatives à une écoute sans risque dans [les lieux et les manifestations de divertissement](https://www.who.int/fr/publications/i/item/9789240043114). Le processus d'élaboration de la nouvelle norme comprend une série d'ateliers techniques interactifs, qui 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 d'aboutir à la formulation de lignes directrices et de normes pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques.

4 Cet atelier s'inscrit dans le droit fil des [précédents ateliers](https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/dh) organisés en septembre 2023 et en janvier 2024 en vue de faire progresser la compréhension, au sein de la vaste communauté des praticiens et des amateurs de jeux vidéo et de sports électroniques, des cas d'utilisation et des fonctionnalités qui pourraient tirer parti de lignes directrices et de normes adaptées pour une écoute sans risque.

5 Les principaux objectifs de l'atelier sont les suivants:

– Examen du projet actuel, qui a été mis à jour pour inclure de nouveaux éléments et des éléments révisés ainsi que de nouvelles définitions et caractéristiques compte tenu des résultats de l'atelier de janvier 2024 ;

– Examen des caractéristiques à inclure dans la norme proposée pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques ;

– Hiérarchisation des caractéristiques qui pourraient être incluses dans la norme proposée ;

– Examen des éventuels problèmes et des limitations qui peuvent apparaître lors de la mise en œuvre des fonctionnalités suggérées et/ou de l'utilisation des fonctionnalités d'écoute sans risque par les utilisateurs de logiciels et d'équipements de jeux vidéo.

6 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.

7 La participation à l'atelier est gratuite et ouverte aux membres de l'UIT et aux spécialistes invités. Veuillez toutefois noter que l'inscription pour participer en personne ou en ligne est obligatoire (voir le paragraphe 9).

8 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/2024/0416/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.

9 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 dès que possible à l'adresse suivante: <https://www.itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00013953>. **Veuillez noter que l'inscription préalable des participants aux ateliers est obligatoire et se fait en ligne**.

10 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 France sont soumis à l'obtention d'un visa. Ce visa doit être obtenu auprès de la représentation de la France (ambassade ou consulat) dans votre pays ou, à défaut, dans le pays le plus proche de votre pays de départ. Des renseignements supplémentaires concernant les demandes de visa seront disponibles sur le site web de la manifestation, dans la rubrique **"Informations pratiques"**.

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

A black and white text

Description automatically generatedSeizo Onoe  
Directeur du Bureau de la normalisation  
des télécommunications