|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Международный союз электросвязи****Бюро стандартизации электросвязи** |  |

 Женева, 4 июня 2024 года

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Осн**.: | **Циркуляр 210 БСЭ**TSB Events/SC | **Кому**:– Администрациям Государств – Членов Союза– Членам Сектора МСЭ-Т– Ассоциированным членам МСЭ-Т– Академическим организациям − Членам МСЭ**Копии**:– Председателям и заместителям председателей исследовательских комиссий МСЭ-Т– Директору Бюро развития электросвязи– Директору Бюро радиосвязи |
| **Контакт**: | Simao Campos |
| **Тел**.: | +41 22 730 6805 |
| **Факс**: | +41 22 730 5853 |
| **Эл. почта**: | tsbevents@itu.int |
| **Предмет**: | **Совместный семинар-практикум МСЭ/ВОЗ по безопасному прослушиванию в видеоиграх и киберспорте: обновленная информация (второй выпуск) (Женева, Швейцария, 4−5 июля 2024 г.)** |

Уважаемая госпожа,
уважаемый господин,

1 Международный союз электросвязи (МСЭ) в сотрудничестве с Всемирной организацией здравоохранения (ВОЗ) организует семинар-практикум на тему "**Безопасное прослушивания в видеоиграх и киберспорте: обновленная информация (второй выпуск)**", который пройдет в штаб‑квартире МСЭ в Женеве с **4 по 5 июля 2024 года**. На этом семинаре-практикуме будет обеспечиваться ввод субтитров в реальном времени, а также возможность дистанционного участия.

2 Популярность видеоигр и киберспорта стремительно возрастает в глобальном масштабе, и в настоящий момент общее число поклонников этой деятельности во всем мире составляет до 3 млрд. человек. Пользовательскую базу составляют 600 млн. человек, использующих консольные платформы, и 1,1 млрд. человек, использующих персональные компьютеры; эти виды деятельности укрепили свой статус ведущих форм развлечения и привели к появлению такого нового явления, как киберспорт − игры соревновательного характера (участие в проводимых в режиме соревнования видеоиграх, в которых встречаются по крайней мере две стороны (отдельные лица или команды) в организованной обстановке с определенными правилами). Тем не менее, все более широкое распространение продолжительного воздействия громких звуков в рамках этой деятельности вызывает серьезную обеспокоенность в отношении возможных проблем со здоровьем, в особенности связанных с нарушением слуха и потерей слуха в результате прослушивания.

3 В рамках реагирования на эти проблемы в области общественного здравоохранения Международный союз электросвязи (МСЭ) и Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) работают над техническим стандартом для безопасного прослушивания в видеоиграх и киберспорте. Направление работы, предложенное ВОЗ и принятое МСЭ в июле 2023 года, включает серию технических семинаров-практикумов, последний из которых состоялся 16 апреля 2024 года в ходе собрания МСЭ по Вопросу 28/16 в Ренне, Франция. Эти семинары-практикумы предоставляют платформу, которая собирает профильных экспертов, заинтересованные стороны и представителей отрасли; они содействуют согласованности действий и разработке стандарта для безопасного прослушивания в видеоиграх и киберспорте, который предоставит безопасные, актуальные и открытые для всех руководящие указания.

4 Этот семинар-практикум "Совместный семинар-практикум МСЭ/ВОЗ "Безопасный прослушивание в играх и киберспорте: обновленная информация (второй выпуск)" является очередным важным шагом в обеспечении защиты здоровья слуха миллионов игроков и любителей киберспорта во всем мире и будет посвящен завершению работы над характеристиками и общими техническими требованиями, которые должны быть включены в новый стандарт.

5 Основными задачами семинара-практикума являются:

− Рассмотрение последней итерации проекта стандарта безопасного прослушивания в видеоиграх и киберспорте, который был обновлен на основании отзывов, поступивших после предыдущего семинара-практикума в апреле 2024 года;

− Разрешение и согласование остающихся в процессе подготовки к представлению документа вопросов, поднятых на предыдущих семинарах-практикумах, в том числе по названию, окончательному набору характеристик, которые следует включить, реестру значений чувствительности наушников и дополнениям;

− Предоставление приглашенным членам и экспертам возможности представить любые другие отзывы для целей разработки стандарта.

6 В рамках семинара-практикума МСЭ и ВОЗ рассчитывают:

− Разрешить остающиеся вопросы, поднятые ранее и обсуждавшиеся на предыдущих семинарах-практикумах;

− Завершить работу над ключевыми аспектами проекта глобального стандарта [H.SL-ES](http://www.itu.int/itu-t/workprog/wp_item.aspx?isn=19011) для безопасного прослушивания в видеоиграх и киберспорте.

7 В ходе работы этого двухдневного семинара-практикума будут организованы интерактивные сессии для очных и дистанционных участников, которые позволят провести обсуждения и презентации экспертов в области аудиологии, видеоигр, киберспорта, технологий и общественного здравоохранения. На семинаре-практикуме будут обсуждаться следующие основные темы:

− Рассмотрение проекта стандарта, который был обновлен путем включения новых пунктов, определений и характеристик по итогам предыдущих семинаров-практикумов;

− Обсуждение и согласование характеристик, которые следует включить в предлагаемый стандарт для безопасного прослушивания в видеоиграх и киберспорте;

− Обсуждение и разрешение других остающихся вопросов, в том числе по названию документа, реестру значений чувствительности наушников и дополнениям;

− Рассмотрение любых других потенциальных вопросов и ограничений, которые могут возникнуть в процессе реализации любого или всех компонентов проекта стандарта.

8 Целевой аудиторией этого семинара-практикума являются представители различных заинтересованных сторон:

− Медицинские работники и эксперты в области аудиологии;

− Научно-исследовательские институты и академические организации, специализирующиеся на проблемах здоровья, связанных с играми;

− Представители МСЭ, ВОЗ и других соответствующих организаций по стандартизации;

− Директивные, регуляторные органы и правительственные органы;

− Представители и ассоциации энтузиастов видеоигр, киберспорта и соответствующих отраслей.

9 Участие в семинаре-практикуме является бесплатным и открытым для Членов МСЭ и приглашенных экспертов, однако просим принять к сведению, что для участия в семинаре-практикуме в очном или онлайновом формате регистрация является обязательной. Для того чтобы БСЭ могло предпринять необходимые действия в отношении организации этого семинара-практикума, просьба пройти регистрацию по адресу: <https://www.itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00014121> в максимально короткие сроки и не позднее **30 июня 2024 года**. **Просьба также принять к сведению, что предварительная регистрация участников семинаров-практикумов является обязательной и проводится в онлайновом режиме**.

10 Вся соответствующая информация, касающаяся семинара-практикума, в том числе проект программы, будет размещена на веб-сайте мероприятия по адресу: <https://itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0704>. Веб-страница мероприятия будет регулярно обновляться по мере появления дополнительной информации. Участникам предлагается периодически проверять веб-страницу на предмет обновленной информации.

11 В мероприятии могут принять участие Государства – Члены МСЭ, Члены Секторов МСЭ, Ассоциированные члены МСЭ и Академические организации – Члены МСЭ, а также любое лицо из страны, являющейся Членом МСЭ, которое пожелает внести свой вклад в работу. К таким лицам относятся также члены международных, региональных и национальных организаций.

12 Хотел бы напомнить вам о том, что для въезда в Швейцарию и пребывания в ней в течение любого срока гражданам некоторых стран необходимо получить визу. Визу следует получать в учреждении (посольстве или консульстве), представляющем Швейцарию в вашей стране, или, если в вашей стране такое учреждение отсутствует, в ближайшем к стране выезда. Для обработки и оформления визы может потребоваться время, поэтому предлагается уточнить сроки в соответствующем представительстве и подать заявление заблаговременно.

С уважением,

Сейдзо Оноэ
Директор Бюро
стандартизации электросвязи