|  |  |
| --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **الاتحـاد الدولـي للاتصـالات****مكتب تقييس الاتصالات** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  | جنيف، 27 مارس 2024 |
| **المرجع:** | **الرسالة الإدارية 197 لمكتب تقييس الاتصالات**TSB Events/SC | **إلى:**- إدارات الدول الأعضاء في الاتحاد؛- أعضاء قطاع تقييس الاتصالات بالاتحاد؛- المنتسبين إلى قطاع تقييس الاتصالات؛- الهيئات الأكاديمية المنضمة إلى الاتحاد |
| **جهة الاتصال:** | سيماو كامبوس (Simao Campos) |
| **الهاتف:** | +41 22 730 6805 |
| **الفاكس:** | +41 22 730 5853 |
| **البريد الإلكتروني:** | tsbevents@itu.int | **نسخة إلى:**- رؤساء لجان الدراسات ونوابهم؛- مدير مكتب تنمية الاتصالات؛- مدير مكتب الاتصالات الراديوية |
| **الموضوع:** | **ورشة العمل المشتركة بين الاتحاد الدولي للاتصالات ومنظمة الصحة العالمية بشأن الاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية (رين، فرنسا، 16 أبريل 2024)** |

حضرات السادة والسيدات،

تحية طيبة وبعد،

1 ينظم الاتحاد الدولي للاتصالات ITU))، بالتعاون مع منظمة الصحة العالمية (WHO)، ورشة عمل بشأن "**الاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية**" ستُعقد في مقر الاتحاد الدولي للاتصالات بجنيف **يوم 16 أبريل 2024.**. وستوفَّر خدمة العرض النصي الآني والمشاركة عن بُعد لورشة العمل هذه.

2 ارتفعت شعبية ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية على الصعيد العالمي، حيث اجتذبت ما يصل إلى 3 مليارات متحمس في جميع أنحاء العالم. ومع قاعدة من المستعملين الذين يبلغ عددهم 600 مليون مستعمل على منصات وحدات التحكم و1,1 مليار مستعمل على الحواسيب الشخصية، عززت هذه الأنشطة مكانتها كأشكال ترفيهية رئيسية وأدت إلى تيارات جديدة من الألعاب التنافسية يشار إليها باسم الرياضات الإلكترونية (ألعاب الفيديو التنافسية المنظمة، حيث يتنافس طرفان أو أكثر (من الأفراد أو الأفرقة) في ظل ظروف منظمة ومهيكلة). ومع ذلك، فإن الانتشار المتزايد للتعرض السمعي لفترات طويلة وبصوت مرتفع في هذه الأنشطة قد أثار مخاوف صحية خطيرة، خاصة ما يتعلق بتلف السمع أو فقدان السمع الناجم عن ارتفاع الصوت.

3 واستجابة لهذا الشاغل المتعلق بالصحة العامة، بدأ الاتحاد الدولي للاتصالات ومنظمة الصحة العالمية بند عمل مشتركا لوضع معيار عالمي للاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية يتوسع في المبادئ التوجيهية الناجحة للاستماع الآمن في الأجهزة ([ITU-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/en)) وفي [الأماكن](https://www.who.int/publications/i/item/9789240043114). وتشمل عملية وضع المعيار الجديد سلسلة من ورش العمل التقنية التفاعلية التي ستكون بمثابة منصات للجمع بين الخبراء المختصين وأصحاب المصلحة وممثلي دوائر الصناعة، لتعزيز الإجراءات المتفق عليها وقيادة صياغة مبادئ توجيهية ومعايير بشأن الاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية.

4 وتستند ورشة العمل هذه إلى [ورشة العمل السابقة](https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/dh) المشتركة التي نظمت في سبتمبر 2023 وكذلك يناير 2024 لكي يتعزز في المجتمع الواسع من الممارسين ومحبي ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية فهم حالات الاستعمال والميزات التي يمكن أن تستفيد من المبادئ التوجيهية والمعايير المصممة خصيصاً للاستماع الآمن.

5 وفيما يلي الأهداف الرئيسية لورشة العمل هذه:

- استعراض المشروع الحالي الذي حُدِّث ليشمل بنوداً وتعاريف وميزات جديدة استجابة لورشة العمل التي عقدت في يناير 2024؛

- مناقشة الميزات التي يتعين إدراجها في المعيار المقترح للاستماع الآمن في ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية؛

- تحديد أولويات الميزات المحتملة التي يتعين إدراجها في المعيار المقترح؛

- مراجعة أي قضايا وأوجه قصور محتملة قد تحدث أثناء تنفيذ الميزات المقترحة و/أو استخدام ميزات الاستماع الآمن المقترحة من جانب مستعملي برمجيات وأجهزة ألعاب الفيديو.

6 وسيجمع هذا الحدث بين الخبراء في مجالات علم السمع والألعاب والرياضات الإلكترونية والتكنولوجيا والصحة العامة، من أجل استعراض المعايير الحالية للاستماع الآمن ([ITU-T H.870](https://www.itu.int/rec/T-REC-H.870-202203-I/en) على سبيل المثال)، ومناقشة التحديات والفرص المتعلقة بالاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية.

7 والمشاركة في ورشة العمل مجانية ومفتوحة لأعضاء الاتحاد والخبراء المدعوين، ولكن ترجى ملاحظة أن التسجيل إلزامي للمشاركة في ورشة العمل حضورياً أو عبر الإنترنت (انظر الفقرة 9).

8 وستتاح جميع المعلومات ذات الصلة المتعلقة بورشة العمل بما في ذلك مشروع البرنامج في الموقع الإلكتروني للحدث عبر الرابط التالي: <https://itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0416>.. وسيتم تحديث الصفحة الإلكترونية للحدث بانتظام كلما أتيح المزيد من المعلومات. ويرُجى من المشاركين المواظبة على زيارة الصفحة الإلكترونية للاطلاع على أحدث المعلومات.

**9 ولتمكين مكتب تقييس الاتصالات من اتخاذ الترتيبات اللازمة المتعلقة بتنظيم ورشة العمل، سأغدو ممتناً لو تكرمتم بالتسجيل في أقرب وقت ممكن من خلال الرابط التالي:** <https://www.itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00013953> ويرجى العلم بأن التسجيل المسبق للمشاركة في ورش العمل إلزامي ويجري عبر الإنترنت**.**

10 وأود أن أذكّركم بأن على مواطني بعض البلدان الحصول على تأشيرة للدخول إلى فرنسا وقضاء بعض الوقت فيها. ويجب طلب التأشيرة والحصول عليها من المكتب (السفارة أو القنصلية) الذي يمثل فرنسا في بلدكم، أو من أقرب مكتب لها من بلد المغادرة في حال عدم وجود هذا المكتب في بلدكم. وستتاح معلومات إضافية بشأن متطلبات الحصول على التأشيرة في الموقع الإلكتروني الخاص بالحدث في قسم "**معلومات عملية**".

وتفضلوا بقبول فائق التقدير والاحترام.

سيزو أونوي
مدير مكتب تقييس الاتصالات