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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | جنيف، 4 يونيو 2024 |
| **المرجع:** | **TSB Circular 210** **TSB Events/SC** | **إلى:**  - إدارات الدول الأعضاء في الاتحاد؛  - أعضاء قطاع تقييس الاتصالات في الاتحاد؛  - 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](mailto: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 ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية: التحديثات (2)  (جنيف، سويسرا، 4-5 يوليو 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 ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية**: **التحديثات (2)"** وهي ستُعقد في مقر الاتحاد الدولي للاتصالات بجنيف يومَي **4 و5 يوليو 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 شخص من محبيها 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 وولدت تيارات جديدة من الألعاب التنافسية يشار إليها باسم الرياضات الإلكترونية (ألعاب الفيديو التنافسية المنظمة، حيث يتنافس طرفان أو أكثر (من الأفراد أو الفرق) في ظل ظروف منظمة ومحددة). ومع ذلك، فإن الانتشار المتزايد للتعرض السمعي لفترات طويلة وبصوت مرتفع في هذه الأنشطة قد أثار مخاوف صحية خطيرة، ولا سيما ما يتعلق بتلف السمع أو فقدان السمع الناجم عن ارتفاع الصوت.

3 واستجابة لهذه المخاوف المتعلقة بالصحة العامة، يعمل الاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) ومنظمة الصحة العالمية(WHO) على وضع معيار تقني للاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية. ويتضمن بند العمل الذي اقترحته منظمة الصحة العالمية وأقره الاتحاد الدولي للاتصالات في يوليو 2023، سلسلة من ورش العمل التقنية، عُقدت آخرها في 16 أبريل 2024، أثناء اجتماع فريق إدارة المسألة 16/28 لدى الاتحاد في رين، فرنسا. وستكون ورش العمل هذه بمثابة منصات للجمع بين الخبراء وأصحاب المصلحة وممثلي دوائر الصناعة الأكفاء، لتعزيز إجراءات منسَّقة وصياغة معيار للاستماع الآمن في أنشطة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية يقدم إرشادات آمنة وذات صلة وشاملة.

4 وتعد ورشة العمل هذه المعنونة "ورشة العمل المشتركة بين الاتحاد الدولي للاتصالات ومنظمة الصحة العالمية بشأن الاستماع الآمن في ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية: التحديثات (2)" خطوة حاسمة أخرى في حماية صحة السمع لملايين اللاعبين ومحبي الرياضات الإلكترونية في جميع أنحاء العالم، وستركز على وضع اللمسات الأخيرة على الميزات ومجمل المتطلبات التقنية التي يتعين إدراجها في المعيار الجديد.

5 وتتمثل الأهداف الأساسية لورشة العمل فيما يلي:

- استعراض آخر صيغة لمشروع معيار الاستماع الآمن في ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية، الذي جرى تحديثه استناداً إلى التعليقات الواردة من ورشة العمل السابقة في أبريل 2024؛

- تسوية البنود المعلقة التي أثيرت في ورش العمل السابقة والاتفاق عليها، بما في ذلك العنوان، والمجموعة النهائية من الميزات التي يتعين إدراجها، وسجل قيم حساسية سماعات الرأس والتذييلات تحضيراً لتقديم الوثائق؛

- إتاحة الفرصة للأعضاء والخبراء المدعوين للمساهمة بأي تعقيبات أخرى من أجل وضع المعيار.

6 ومن خلال ورشة العمل، يتوقع الاتحاد الدولي للاتصالات ومنظمة الصحة العالمية ما يلي:

- تسوية البنود المعلقة التي سبق أن طُرحت ونوقشت في ورش عمل سابقة؛

- استكمال الجوانب الرئيسية لمشروع المعيار العالمي [H.SL-ES](http://www.itu.int/itu-t/workprog/wp_item.aspx?isn=19011) للاستماع الآمن في ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية.

7 وستتضمن ورشة العمل التي تستمر يومين جلسات تفاعلية للمشاركين بالحضور الشخصي وعن بُعد، مما يسمح بإجراء مناقشات وعروض من خبراء في مجالات علم السمع والألعاب الفيديوية والرياضات الإلكترونية والتكنولوجيا والصحة العامة: وستشمل المواضيع الرئيسية التي ستغطيها ورشة العمل:

- استعراض مشروع المعيار الذي جرى تحديثه ليشمل بنوداً وتعاريف وميزات جديدة استجابة لورش العمل السابقة؛

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

- مناقشة وحسم البنود الأخرى المعلقة، بما في ذلك عنوان الوثيقة وسجل حساسية سماعات الرأس والتذييلات؛

- استعراض أي إشكالات وقيود محتملة أخرى قد تحدث أثناء تنفيذ أي من مكونات مشروع المعيار أو جميعها.

8 وسيشمل الجمهور المستهدف لورشة العمل هذه ممثلين عن مختلف أصحاب المصلحة أي:

- أخصائيي الرعاية الصحية وخبراء علم السمع؛

- مؤسسات البحوث والهيئات الأكاديمية المتخصصة في المخاوف الصحية المتعلقة بالألعاب؛

- ممثلين عن الاتحاد ومنظمة الصحة العالمية ومنظمات التقييس الأخرى ذات الصلة؛

- صانعي السياسات والمنظمون والسلطات الحكومية؛

- ممثلين عن ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونية وممثلي وجمعيات الصناعة ذات الصلة.

9 والمشاركة في ورشة العمل مجانية ومفتوحة لأعضاء الاتحاد والخبراء المدعوين، ولكن ترجى ملاحظة أن التسجيل إلزامي للمشاركة في ورشة العمل بالحضور الشخصي أو عبر الإنترنت. ولتمكين مكتب تقييس الاتصالات من اتخاذ الترتيبات اللازمة المتعلقة بتنظيم ورشة العمل، سأغدو ممتناً لو تكرمتم بالتسجيل بأسرع وقت ممكن، ولكن في موعد أقصاه **30 يونيو 2024**، من خلال الرابط التالي: <https://itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00014121>. **ويرجى العلم بأن التسجيل المسبق للمشاركين في ورش العمل إلزامي ويجري عبر الإنترنت حصراً.**

10 وستتاح جميع المعلومات ذات الصلة المتعلقة بورشة العمل بما في ذلك مشروع البرنامج في الموقع الإلكتروني للحدث عبر الرابط التالي <https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0704/Pages/default.aspx> . وسيتم تحديث الصفحة الإلكترونية للحدث بانتظام كلما أتيح المزيد من المعلومات. ويرُجى من المشاركين المواظبة على زيارة الصفحة الإلكترونية للاطلاع على أحدث المعلومات.

11 وباب المشاركة مفتوح أمام الدول الأعضاء في الاتحاد وأعضاء قطاعاته والمنتسبين إليها والمؤسسات الأكاديمية المنضمة إلى الاتحاد وأمام أيّ شخص من أيّ بلد عضو في الاتحاد يرغب في المساهمة في العمل. ويشمل ذلك الأفراد الأعضاء أيضاً في المنظمات الدولية والإقليمية والوطنية.

12 وأود أن أذكّركم بأن على مواطني بعض البلدان الحصول على تأشيرة للدخول إلى سويسرا وقضاء بعض الوقت فيها. ويجب طلب التأشيرة من المكتب (السفارة أو القنصلية) الذي يمثل سويسرا في بلدكم، أو من أقرب مكتب من بلد المغادرة في حالة عدم وجود مثل هذا المكتب في بلدكم. وقد تستغرق معالجة طلب الحصول على التأشيرة والموافقة عليه بعض الوقت، ولذلك يُقترح التأكد مباشرةً من الممثلية المختصة وتقديم الطلب في وقت مبكر.

A black and white text

Description automatically generatedوتفضلوا بقبول فائق التقدير والاحترام.

سيزو أونوي  
مدير مكتب تقييس الاتصالات