|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| The International Teleocmmunication Union - Connecting the World. | **Union internationale des télécommunications**  **Bureau de la Normalisation des Télécommunications** | |
|  |  | Genève, le 4 juin 2024 |
| **Réf.:** | **Circulaire TSB 210**  **TSB Events/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: Mises à jour (2) (Genève, Suisse, 4 et 5 juillet 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 "**L'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques: Mises à jour (2)**", qui aura lieu à Genève, au siège de l'UIT, les **4 et 5 juillet 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'Union internationale des télécommunications (UIT) et l'Organisation mondiale de la santé (OMS) travaillent actuellement à l'élaboration d'une norme technique pour l'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques. Le sujet d'étude, proposé par l'OMS et approuvé par l'UIT en juillet 2023, comprend une série d'ateliers techniques, dont le plus récent a eu lieu le 16 avril 2024, pendant la réunion sur la Question 28/16 de l'UIT-T, organisée à Rennes (France). Ces ateliers offriront un cadre permettant à des spécialistes, des parties prenantes et des représentants du secteur de se réunir, afin de promouvoir la mise en œuvre 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 Cet atelier intitulé "Atelier commun UIT/OMS sur l'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et les sports électroniques: Mises à jour (2)" constitue une autre étape cruciale pour protéger la santé auditive de millions de joueurs et d'amateurs de sports électroniques dans le monde. Il aura pour but de finaliser les caractéristiques et les exigences techniques générales à inclure dans la nouvelle norme.

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

– Examiner la dernière version du projet de norme sur l'écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques, qui a été mise à jour sur la base des observations tirées de l'atelier précédent, organisé en avril 2024;

– Résoudre et approuver les points en suspens soulevés lors des ateliers précédents, notamment le titre, l'ensemble définitif de caractéristiques à inclure, le registre des valeurs de sensibilité des écouteurs et les appendices en vue de la soumission des documents;

– Donner aux membres et aux experts invités la possibilité de formuler d'autres observations en vue de l'élaboration de la norme.

6 Dans le cadre de l'atelier, l'UIT et l'OMS ont pour objectif:

– De résoudre les questions en suspens qui ont été soulevées et examinées lors d'ateliers précédents;

– De parachever les aspects fondamentaux du projet de norme mondiale [H.SL-ES](https://www.itu.int/itu-t/workprog/wp_item.aspx?isn=19011) pour une écoute sans risque dans le contexte des jeux vidéo et des sports électroniques.

7 Cet atelier de deux jours comprendra des séances interactives pour les participants en personne et les participants à distance, ainsi que des discussions et des présentations d'experts dans les domaines de l'audiologie, des jeux vidéo, des sports électroniques, de la technologie et de la santé publique. Les principaux sujets abordés seront les suivants:

– Examen de l'avant-projet, qui a été mis à jour pour inclure de nouveaux éléments ainsi que de nouvelles définitions et caractéristiques, compte tenu des résultats de l'atelier de septembre 2023;

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

– Examen et détermination d'autres points en suspens, comme le titre du document, le registre de sensibilité des écouteurs et les appendices;

– Examen de tout autre problème et de toute autre limitation qui pourrait survenir pendant la mise en œuvre de l'un ou de l'ensemble des éléments du projet de norme.

8 Cet atelier s'adressera à des représentants de diverses parties prenantes:

– Professionnels de la santé et experts en audiologie;

– Établissements de recherche et universités spécialisées dans les problèmes de santé liés aux jeux vidéo;

– Représentants de l'UIT, de l'OMS et d'autres organismes de normalisation concernés;

– Décideurs, régulateurs et autorités gouvernementales;

– Représentants et associations du secteur des jeux vidéo, des sports électroniques et des secteurs connexes.

9 La participation à l'atelier est gratuite et ouverte aux membres de l'UIT et aux spécialistes invités. Veuillez toutefois noter que l'inscription est obligatoire pour participer en présentiel ou en ligne. 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, et au plus tard le **30 juin 2024**, à l'adresse suivante: <https://itu.int/net4/CRM/xreg/web/Registration.aspx?Event=C-00014121>. **Veuillez noter que l'inscription préalable des participants aux ateliers est obligatoire et se fait en ligne**.

10 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://itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0704](https://www.itu.int/en/ITU-T/Workshops-and-Seminars/2024/0704/Pages/default.aspx#gsc.tab=0). La page web de la manifestation sera mise à jour périodiquement, à mesure que parviendront de nouvelles informations. Il est recommandé aux participants de consulter régulièrement le site web pour prendre connaissance des dernières informations.

11 La participation à l'atelier est ouverte aux États Membres, aux Membres de Secteur, aux Associés de l'UIT et aux établissements universitaires participant aux travaux de l'UIT, ainsi qu'à toute personne issue d'un pays Membre de l'UIT qui souhaite contribuer aux travaux. Il peut s'agir de personnes qui sont aussi membres d'organisations internationales, régionales ou nationales.

12 Nous vous rappelons que, pour les ressortissants de certains pays, l'entrée et le séjour en Suisse, quelle qu'en soit la durée, 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. Étant donné que le traitement des demandes de visa et la délivrance des visas peuvent prendre un certain temps, nous vous suggérons de vous renseigner directement auprès de la représentation concernée et de formuler votre demande au plus tôt.

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