

Charte numérique du Réseau de lecture publique de Val Parisis

L'accès aux ressources numériques et aux différents produits culturels, y compris le jeu vidéo, s'inscrit dans les missions de service public du Réseau des médiathèques de Val Parisis. L'objectif est de permettre l'accès aux connaissances, aux savoirs, de s'approprier les outils et d'élargir les ressources culturelles et documentaires accessibles via les médiathèques.

La présente charte, annexée au Règlement intérieur du réseau de lecture publique, précise les conditions générales d'utilisation des matériels, moyens et ressources numériques mis à disposition dans les médiathèques du réseau ainsi que les responsabilités des utilisateurs de ces ressources, en accord avec la législation en vigueur.

Elle s'impose de plein droit à tous les utilisateurs des espaces et des ressources numériques proposés aux usagers.

Ressources et services numériques

1. Conditions d'accès

- 1.1. L'accès à l'informatique et à Internet est gratuit pour tous, adhérents ou non.
- 1.2. L'accès aux ordinateurs peut être limité dans le temps. Les conditions d'utilisation particulières sont affichées dans chaque structure.
- 1.3. Pour des raisons pratiques, chaque poste ne peut accueillir, même momentanément, un groupe de plus de deux personnes.
- 1.4. Pour les mineurs, l'utilisation des ressources numériques se fait sous la responsabilité des personnes détentrices de l'autorité parentale.

2. Services offerts

- 2.1. Le réseau de lecture publique met notamment à la disposition des usagers :
 - Des ordinateurs,
 - Des outils d'impression et de numérisation
 - Des logiciels spécifiques : traitement de texte, tableur, ...
 - Des accès Internet filaire et/ou Wifi pour le matériel personnel des usagers. Les bibliothécaires n'interviennent pas sur ce matériel.
 - Des prises électriques,
 - Des liseuses, des tablettes,...
- 2.2. Les usagers peuvent sauvegarder des documents sur leur matériel personnel, via les prises USB mises à disposition.
- 2.3. L'impression de tout document est payante selon les tarifs fixés par délibération du Conseil communautaire.

3. Responsabilité morale et respect de la législation

- 3.1. Du fait de la mise en place de mécanismes de protections appropriés, certains sites Internet sont inaccessibles.
- 3.2. L'utilisateur est responsable de sa session.
- 3.3. L'utilisateur s'engage à ne pas modifier la configuration du matériel.

- 3.4. L'utilisateur doit veiller au contenu visible sur son écran pour ne pas heurter la sensibilité des autres usagers.
- 3.5. L'utilisation d'un système informatique, quel qu'il soit, est soumise au respect des textes de lois en vigueur dont le *Code de la propriété intellectuelle* et le *Code pénal*. Les usagers s'engagent donc à ne pas effectuer d'acte assimilé à du piratage ou du vandalisme informatique et à respecter le droit des auteurs des œuvres consultées sur Internet.
Sont particulièrement interdites la consultation de sites faisant l'apologie de la violence, de discriminations ou de pratiques illégales, ainsi que la consultation des sites pornographiques ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine.
- 3.6. Le personnel se réserve le droit d'interrompre toute connexion qui ne conviendrait pas à un usage dans un espace public ou qui ne respecterait pas les règles énoncées.
- 3.7. Les données de connexion des usagers sont conservées par le fournisseur d'accès à Internet pendant un an, selon la réglementation en vigueur (articles R.1012 et suivants du code des postes et communications électroniques).

Jeux vidéo

4. Conditions d'accès

- 4.1. L'accès aux espaces de jeux est gratuit pour tous, adhérents ou non.
- 4.2. Afin de permettre au plus grand nombre d'accéder au service, les bibliothécaires peuvent mettre en place un système de réservation, notamment à l'occasion d'animations programmées.
- 4.3. Pour les mineurs, l'utilisation des ressources se fait sous la responsabilité des personnes détentrices de l'autorité parentale.
- 4.4. Les enfants de moins de 3 ans ne sont pas autorisés à jouer.
- 4.5. Les enfants de moins de 8 ans doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte durant toute la durée du jeu.
- 4.6. Le personnel veille au respect des recommandations d'utilisation formulées par les éditeurs de jeux et les constructeurs de matériels.

5. Services offerts

- 5.1. Le réseau de lecture publique met notamment à la disposition des usagers :
 - Des consoles
 - Des accessoires
 - Des jeux vidéopour permettre la pratique sur place mais également l'emprunt de ces produits culturels.
- 5.2. Des animations et des informations autour du jeu vidéo sont régulièrement organisées dans les différentes médiathèques du réseau : conférences, expositions, ateliers jeux.

6. Conditions d'utilisation

- 6.1. Des séances de découverte sont organisées pour les bibliothécaires, de même que des séances de jeux libres.
- 6.2. Le choix des jeux est soumis aux limitations d'âge mentionnées par le PEGI ou à l'âge minimum requis signalé par les bibliothécaires. Il s'impose aux joueurs comme aux spectateurs.
- 6.3. Les bibliothécaires sont les seuls habilités à installer les jeux et effectuer les manipulations nécessaires sur le matériel en cas de problème technique ou pour la bonne gestion des parties.
- 6.4. En cas de détérioration du matériel ou du jeu, le joueur / l'emprunteur devra le remplacer à l'identique.
- 6.5. L'utilisateur n'est pas autorisé à apporter ses propres jeux, matériels, ni à se connecter avec ses comptes sur les différentes plateformes en ligne sauf en cas d'animation organisée par le personnel et le prévoyant expressément.

6.6. L'utilisateur s'engage à adopter une attitude modérée afin de ne pas gêner les autres usagers de la médiathèque. En cas de comportement excessif ou de non-respect de la présente charte, les bibliothécaires pourront interrompre une session de jeu.

Avertissement relatif à la santé et à la sécurité des joueurs

Conformément à l'Arrêté du 2 novembre 1994 ordonnant l'apposition de mises en garde sur l'emballage et la notice d'emploi des jeux vidéo ainsi que dans les établissements mettant des jeux vidéo à la disposition du public, les recommandations complètes des constructeurs sont disponibles à l'accueil des médiathèques et sur le site internet du réseau <http://mediatheques.valparisis.fr>

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. En tout état de cause, veuillez respecter les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo :

- évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil ;
- assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée ;
- en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.