



CHARTRE NUMÉRIQUE DE LA MÉDIATHÈQUE DE CAUMONT-SUR-DURANCE

1. Préambule

La présente Charte, associée au Règlement intérieur de la Médiathèque de Caumont-sur-Durance a pour objet de préciser :

- les conditions générales d'utilisation des moyens et ressources informatiques de la Médiathèque (connexions à l'Internet et matériels informatiques...) afin d'en garantir le bon fonctionnement,
- les engagements et responsabilités des utilisateurs de ces ressources en accord avec la législation.

Elle est appliquée à toute personne appelée à utiliser les ressources informatiques de la médiathèque.

2. Accès aux équipements numériques

1. La médiathèque de Caumont-sur-Durance met gratuitement à disposition :

- ❖ Des postes informatiques avec accès à Internet.
- ❖ Des tablettes numériques pour la consultation sur place.
- ❖ Des consoles de jeux vidéo : une Nintendo Switch et une PS5 avec des jeux sélectionnés par l'équipe de la médiathèque disponibles en consultation sur place.
- ❖ Des liseuses électroniques, disponibles en consultation sur place et en prêt à domicile.

2. L'accès est prioritaire aux usagers inscrits à la médiathèque. L'utilisation des équipements implique l'acceptation de la présente charte et se fait en l'échange d'une pièce d'identité en cours de validité à l'accueil. Elle sera restituée à la fin de la séance et/ou contre remise de l'équipement.

3. Utilisation d'Internet

1. L'accès à Internet est libre et gratuit, dans le respect des lois en vigueur. L'utilisateur s'engage notamment à :

- ❖ Ne pas consulter, télécharger ou diffuser de contenus illicites, discriminatoires, violents ou contraires à la législation française (art. 227-23 du Code pénal ; art. 227-24; art. 421-2-5).
- ❖ Respecter les droits d'auteur et la propriété intellectuelle (art. L335-2 du CPI).
- ❖ Ne pas tenter d'altérer le fonctionnement des équipements ou d'accéder à des données protégées.
- ❖ Respecter la tranquillité des autres usagers.
- ❖ Ne jamais enregistrer ses codes personnels.



Toute connexion avec des données personnelles type messagerie électronique, achats en ligne, consultation bancaire, messages échangés est sous la responsabilité de l'utilisateur. Nous vous invitons à être vigilants et à vous déconnecter systématiquement sans enregistrer vos identifiants pour ne laisser aucune donnée personnelle.

2. L'équipe de la médiathèque se réserve le droit de contrôler les usages dans le respect de la confidentialité des données personnelles.

3. L'équipe de la médiathèque se réserve le droit d'interrompre toute connexion dont l'usage ne conviendrait pas à un lieu public et se réserve le droit d'exclure temporairement ou définitivement un utilisateur en cas de manquements aux règles mentionnées.

D'une manière générale, l'utilisateur s'engage à ne pas effectuer tout acte assimilé à du piratage ou du vandalisme informatique.

4. Utilisation des postes informatiques et tablettes

1. L'utilisation des postes informatiques et tablettes se fait après inscription sur liste d'émargement.

2. La durée d'utilisation des postes peut être limitée à 1 heure en cas d'affluence.

3. Les fichiers personnels doivent être enregistrés sur des supports externes tels qu'une clé USB ou un disque dur externe. Ces supports peuvent être inspectés avant leur utilisation par un logiciel anti-virus par les employés de la médiathèque. Aucun document ne peut être conservé sur les ordinateurs de la médiathèque (RGPD).

4. À la fin de chaque session, l'utilisateur doit se déconnecter de tous ses comptes et fermer sa session. L'utilisateur doit également s'assurer de n'avoir laissé aucune donnée personnelle.

5. L'utilisation de messageries en ligne gratuites est autorisée dans le strict cadre légal, la Médiathèque se réservant néanmoins la possibilité d'interdire l'usage de certaines d'entre elles. En revanche, le dialogue en direct sous toutes ses formes (chat, newsgroups) est interdit.

5. Consoles de jeux vidéo et casque de réalité virtuelle

1. Les jeux vidéo sont uniquement en consultation sur place. L'accès aux jeux vidéo est soumis à l'acceptation de la présente charte et du règlement intérieur de la médiathèque.

2. Les consoles sont uniquement accessibles sur réservation. Les enfants de moins de 12 ans devront être impérativement accompagnés d'un adulte : inscription, choix et temps du jeu.



3. Pour accéder à la console de jeux vidéo et pour éviter tout débordement, il est demandé de remettre une pièce d'identité en cours de validité à un membre du personnel de la médiathèque en échange des manettes de jeu. Elle sera restituée à la fin de la séance contre remise des manettes.
4. Le joueur ne pourra pas changer de jeu en cours de consultation, ni sauvegarder ses parties. Un catalogue des jeux est disponible sur place.
5. L'utilisation se fait dans un cadre convivial et respectueux.
6. Le temps de jeu peut être limité en cas de forte affluence. Cela permet à tous d'en bénéficier.
7. L'utilisateur s'engage à ne pas utiliser les jeux en réseaux
8. Certains jeux sont soumis à une limite d'âge selon la classification PEGI : +3ans, +7ans, +12ans, +16ans.
9. Les séances sont gérées par le personnel de la médiathèque qui est le seul habilité à installer les jeux et à effectuer les manipulations sur les consoles en cas de problème technique.
10. Le casque de réalité virtuelle ne peut être utilisé qu'à partir de 12 ans sur inscription et en présence d'un bibliothécaire.

6. Prêt et utilisation des liseuses

1. Le prêt des liseuses est uniquement disponible pour les usagers inscrits à la médiathèque.
2. La durée du prêt est fixée à 3 semaines, non-renouvelable. Le retour n'est pas accepté tant que tous les accessoires fournis ne sont pas rendus.
3. Comme pour les autres types de documents, tout usager qui égare ou détériore partie ou totalité d'une liseuse empruntée doit en assurer le remplacement : rachat du matériel, en accord avec le personnel de la médiathèque. En cas de refus de remplacement, une procédure de mise en recouvrement sera engagée auprès du Trésor Public.

7. Respect des équipements et responsabilité

1. Tout utilisateur s'engage à :
 - ❖ Manipuler le matériel avec soin.
 - ❖ Signaler immédiatement toute anomalie ou dégradation à l'équipe.
 - ❖ Ne pas modifier les configurations ou installer de logiciels non autorisés.
2. La médiathèque se réserve le droit de suspendre temporairement ou définitivement l'accès aux services numériques en cas de non-respect de la présente charte.



8. Protection des données personnelles

1. Les données collectées dans le cadre de l'utilisation des services numériques tels que identifiants de connexion, réservations, historiques de prêt, date et heure de connexion... sont traitées conformément au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD). Chaque usager dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression de ses données personnelles.
2. Comme le stipule la loi, ces données personnelles sont conservées pendant une durée d'un an maximum.
3. Les données personnelles peuvent être destinées à différents acteurs :
 - ❖ la société C3RB Informatique qui fournit les outils informatiques du réseau.
 - ❖ les bibliothécaires ou le prestataire informatique de la ville de Caumont-sur-Durance.
 - ❖ les autorités compétentes (police, gendarmerie...) en cas de poursuite ou de recherche précise.

9. Acceptation de la charte

Toute utilisation des équipements et services numériques de la médiathèque implique l'adhésion sans réserve à la présente charte. Cette charte est susceptible d'évoluer pour s'adapter aux nouveaux usages et services.

Claude Morel,

Maire de Caumont-sur-Durance

Version adoptée en séance du conseil municipal le 02.12.2025