

REGULAMIN KORZYSTANIA Z MEDIATEKI – FILII NR 7 MIEJSKIEJ BIBLIOTEKI PUBLICZNEJ
W KIELCACH

I. POSTANOWIENIE OGÓLNE

§1.

**Zasady zapisu i korzystania ze zbiorów w Filii nr 7- Mediateki oraz udziału
w imprezach organizowanych w MBP**

1. W filii nr 7-Mediatece obowiązuje Regulamin korzystania z materiałów i usług Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kielcach, Regulamin wypożyczania e-booków, Regulamin imprez organizowanych w Miejskiej Bibliotece Publicznej w Kielcach.
2. Zapisy poniższego Regulaminu dotyczą głównie korzystania ze Strefy VR i e-sportu znajdujących się w Mediatece.

§2.

Zasady dotyczące korzystania z Mediateki

1. Skorzystanie z oferty Mediateki jest możliwe tylko w godzinach jej otwarcia.
2. Z usług Mediateki mogą korzystać osoby, które posiadają lub założą kartę biblioteczną.
3. Osoby nieuczące się lub niepracujące i nieposiadające zameldowania w Kielcach na podstawie karty są uprawnione do korzystania ze strefy VR, strefy e-sportu oraz ze zbiorów Mediateki tylko na miejscu.
4. Użytkownicy, o których mowa w ust. 3 nie mogą wypożyczać książek.
5. Użytkownicy mają prawo do bezpłatnego korzystania z usług Mediateki.
6. Każda osoba chcąca skorzystać z gogli VR zobowiązana jest do posiadania maseczki ochronnej pod gogle VR.
7. Jeżeli nie posiada swojej może ją zakupić w Mediatece w cenie 1,50 zł za sztukę.
8. Każdy Użytkownik zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz z Ostrzeżeniem dotyczącym zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika sprzętu.

II. UCZESTNICY

1. Osoby niepełnoletnie poniżej 13-tego roku życia mogą korzystać z usług Strefy VR wyłącznie pod nadzorem rodzica lub opiekuna prawnego.
2. Rodzice osób niepełnoletnich poniżej 13 roku życia zobowiązani są do złożenia pisemnego oświadczenia o zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją jego warunków, w tym o braku przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania przez ich dziecko ze strefy VR. Wzór oświadczenia stanowi załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
3. Osoby niepełnoletnie od 13-tego do 16-tego roku życia mogą korzystać z usług Strefy VR wyłącznie za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z załącznikiem nr 1 do niniejszego Regulaminu.
4. Młodzież powyżej 16 roku życia i osoby dorosłe korzystają ze Strefy VR na własną odpowiedzialność i zobowiązani są do złożenia pisemnego oświadczenia o zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją jego warunków, w tym o braku przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania ze strefy VR. Powyższy fakt poświadczają własnoręcznym podpisem zgodnie z załącznikiem nr 2 do niniejszego Regulaminu.
5. Podczas przebywania na terenie Mediateki obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania Regulaminu oraz stosowania się do poleceń jej pracowników.
6. Pracownik nie prowadzi indywidualnej opieki nad Użytkownikiem, a jedynie służy pomocą przy obsłudze sprzętu.
7. Pracownik Mediateki jest uprawniony do żądania okazania przez Użytkownika dokumentu ze zdjęciem (dowód osobisty, legitymacja szkolna) potwierdzającego jego wiek.

III. ZASADY UDOSTĘPNIANIA GIER PLANSZOWYCH

1. Gry planszowe udostępniane są tylko na miejscu.
2. Prawo do korzystania z gier planszowych mają wszyscy Użytkownicy posiadający aktywne konto biblioteczne.
3. Wypożyczający oraz pracownik Mediateki powinni przed udostępnieniem sprawdzić stan techniczny gry oraz kompletność elementów (na podstawie spisu zawartego w instrukcji).
4. Wszelkie zastrzeżenia do stanu technicznego gry powinny być zgłoszone pracownikowi Mediateki. Jeżeli zastrzeżenia nie zostaną zgłoszone, przyjmuje się, że gra została wypożyczona w należyłym stanie i kompletna.
5. Każdą grę należy zwrócić pracownikowi w stanie nie gorszym niż w chwili udostępnienia.
6. Wypożyczający ponosi odpowiedzialność w przypadku uszkodzenia gry.
7. Podczas przyjmowania zwrotu pracownik Mediateki zobowiązany jest, w obecności Użytkownika, sprawdzić stan gry, w tym liczbę elementów zgodnie ze spisem (instrukcją).
8. Użytkownik zobowiązany jest do naprawienia ewentualnej szkody, w przypadku zniszczenia gry zobowiązany jest do odkupienia gry lub wpłacenia jej równowartości.

IV. ZASADY KORZYSTANIA ZE SPRZĘTU

1. Przed przystąpieniem do użytkowania stanowiska e-sportu i stanowiska VR należy zapoznać się z niniejszym Regulaminem, zasadami i klasyfikacją gry PEGI (załącznik nr 4 do Regulaminu).
2. Dzieci do lat 7 mogą korzystać ze strefy e-sportu wyłącznie pod nadzorem rodzica lub dorosłego opiekuna.
3. Osoby niepełnoletnie poniżej 16-tego roku życia mogą korzystać z gier w strefie e-sportu wyłącznie za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie z załącznikiem nr 3 do niniejszego Regulaminu.
4. Gry w strefie e-sportu są skierowane do różnych grup wiekowych. Pracownik Mediateki ma prawo nie udostępnić gry jeśli uzna że jej treść jest nieodpowiednia do wieku użytkownika.
5. Stanowiska komputerowe i inny sprzęt należy użytkować tylko w obecności pracownika Mediateki.
6. Przy jednym stanowisku może znajdować się jedna osoba (w wyjątkowych sytuacjach, za zgodą bibliotekarza, 2 osoby).
7. Zabrania się zmian na stanowiskach komputerowych.
8. Na zgłoszenie Użytkownika pracownik Mediateki udziela instrukcji i pomocy przy obsłudze sprzętu i oprogramowania.
9. Pracownik Mediateki ma prawo kontrolować czy Użytkownik korzysta ze stanowiska komputerowego zgodnie z zasadami Regulaminu.
10. W przypadku jego nieprzestrzegania pracownik może odebrać prawo korzystania z komputera.
11. Użytkownik ponosi odpowiedzialność finansową za uszkodzenia sprzętu wynikające z niewłaściwego użytkowania. Mediateka ma w takim wypadku prawo domagać się rekompensaty za spowodowane uszkodzenia.
12. Użytkownik może korzystać wyłącznie z programów i baz zainstalowanych na komputerach.
13. Użytkownikowi nie wolno korzystać z własnych nośników elektronicznych
14. Użytkownikowi nie wolno: kopiować na dysk twardy danych z serwerów dostępnych w sieci przez Internet, instalować programów i zmieniać konfiguracji oprogramowania zainstalowanego na stanowiskach e-sportowych, wykorzystywać komputerów wyszukiwania informacji o treści niezgodnej z obowiązującymi przepisami lub obrażającej uczucia innych (pornografia, treści rasistowskie propagującym przemoc lub treści obraźliwe itp.), wykonywać czynności naruszających prawa autorskie

- twórców, wykorzystywać do prowadzenia działalności gospodarczej lub pracy zarobkowej.
15. Użytkownik zobowiązany jest do pozostawienia w porządku zajmowanego przez siebie stanowiska komputerowego.
 16. Czas użytkowania sprzętu nie może przekraczać 60 minut, z możliwością przedłużenia (ale nie dłużej niż 120 minut łącznie), o ile nie będzie innych osób oczekujących.
 17. Sugerowana przerwa kilkuminutowa powinna nastąpić po 30 minutach od rozpoczęcia sesji.
 18. Podczas korzystania ze sprzętu i stanowisk komputerowych obowiązuje całkowity zakaz spożywania posiłków oraz napojów.
 19. Wszelkie usterki należy zgłaszać dyżurującemu pracownikowi.
 20. W razie jakichkolwiek niepokojących objawów, o których mowa w pkt. V ust. 7, należy natychmiast powiadomić o tym pracownika oraz przerwać użytkowanie sprzętu.
 21. Sprzęt podlega bezwarunkowemu zwrotowi po zakończeniu korzystania, a w uzasadnionych przypadkach, w szczególności w przypadku zagrożenia zdrowia lub życia Użytkownika lub w przypadku zagrożenia uszkodzenia lub zniszczenia sprzętu, na każde żądanie pracownika Mediateki, jeżeli uzna że Użytkownik wykonuje czynności niepożądane, nawet jeśli nie są one uwzględnione w Regulaminie.
 22. Przed zakończeniem sesji należy skasować pobrane i zapisane pliki oraz wyczyścić pamięć przeglądarki (szczególnie jeśli Użytkownik podczas logowania korzystał z poufnych haseł). Mediateka nie ponosi odpowiedzialności za skutki niespełnienia tego wymogu.
 23. Dźwięk odtwarzany podczas pracy programów multimedialnych i sprzętu muzycznego może być emitowany tylko przez dołączone słuchawki.
 24. Mediateka uprasza o nieużywanie w trakcie korzystania ze strefy VR i e-sportu z innych urządzeń elektronicznych między innymi telefonów komórkowych, aparatów fotograficznych, kamer i innych urządzeń tego typu.

V. OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZDROWIA I BEZPIECZEŃSTWA UŻYTKOWANIA SPRZĘTU

1. Każdy Użytkownik powinien przeczytać i dokładnie zapoznać się ze wskazówkami poniżej, aby zminimalizować ryzyko kontuzji, odczucia dyskomfortu lub uszkodzenia sprzętu.
2. Korzystanie ze sprzętu VR zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu, gdyż zawartość wyświetlana przez sprzęt VR jest bardzo absorbująca i rzeczywista i może wywołać silne pobudzenie. Korzystanie ze Sprzętu wirtualnej rzeczywistości oddziałuje na błędnik, zmysł wzroku, orientacji przestrzennej, słuchu, co może skutkować pojawieniem się tzw. choroby posymulacyjnej, ataku epilepsji oraz innych niepożądanych objawów.
3. Uczestnik, a w przypadku uczestników określonych w pkt II ust. 1 i 3 rodzic lub opiekun prawny stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł korzystać ze sprzętu VR. Powyższy fakt poświadczają własnoręcznym podpisem zgodnie z załącznikiem nr 1 do niniejszego Regulaminu.
4. Zaleca się konsultację z lekarzem przed skorzystaniem ze sprzętu VR, a w szczególności w przypadku kobiet w ciąży, osób starszych, wcześniejszych problemów z widzeniem obuocznym, zaburzeń psychicznych, występowania choroby lokomocyjnej, częstych bólów głowy, występowania zaburzeń zmysłu równowagi, problemów z sercem lub innych poważnych dolegliwości medycznych.
5. Nie jest zalecane używanie sprzętu VR z okularami korekcyjnymi ponieważ Użytkownik podczas upadku lub uderzenia w założonych goglach VR narażony jest na uszkodzenie wzroku. Zalecane jest w takim wypadku korzystanie ze sprzętu VR bez okularów korekcyjnych lub używanie przez Użytkownika soczewek kontaktowych.

6. Nie należy korzystać z Usługi VR w przypadku zmęczenia, senności albo pod wpływem leków, alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających lub psychotropowych, w trakcie problemów trawiennych, w stanach napięcia emocjonalnego lub niepokoju ani w przypadku przeziębienia, grypy, bólów głowy, migren, bólów ucha, ponieważ zwiększa to prawdopodobieństwo wystąpienia niepożądanych objawów.
7. Należy natychmiast zaprzestać korzystania z Usługi VR w przypadku wystąpienia następujących objawów: napady drgawek, utrata świadomości, zmęczenie oczu, drganie oczu lub mięśni, mimowolne ruchy, zmienione, rozmyte lub podwójne widzenie lub inne nieprawidłowości widzenia, zawroty głowy, dezorientacja, gorsza równowaga, gorsza koordynacja wzrokowo-ruchowa, nadmierne pocenie się, nadmierna produkcja śliny, nudności, oszołomienie, ból głowy lub oczu, senność, zmęczenie lub jakiegokolwiek objawy choroby lokomocyjnej.
8. U niektórych osób (ok. 1 na 4.000) reakcją na miganie lub wzory światła pojawiające się podczas korzystania ze sprzętu mogą być silne zawroty głowy, ataki drgawek, napady padaczki lub chwilowe utraty przytomności. Może to nastąpić podczas oglądania telewizji, gry w gry komputerowe lub doświadczania rzeczywistości wirtualnej, nawet jeżeli wcześniej u tych osób nie występowały drgawki czy chwilowe utraty przytomności ani napady padaczki. Osoby, które miały takie napady, utraty przytomności lub inne objawy związane epilepsją powinny zasięgnąć porady lekarza przed skorzystaniem ze sprzętu VR.
9. Sprzęt wirtualnej rzeczywistości może emitować fale radiowe, które mogą wpływać na działanie urządzeń elektronicznych działających w pobliżu, również rozruszników serca. W przypadku korzystania z rozrusznika serca lub innych wszczepionych urządzeń medycznych nie należy korzystać ze sprzętu VR bez uprzedniego zasięgnięcia porady lekarza lub producenta urządzenia medycznego.
10. Należy upewnić się, że okulary są właściwie dopasowane, wygodne, obraz jest pojedynczy i czysty i pozwolić swoim zmysłom stopniowo dopasować się do wirtualnego świata. Rozglądanie się dookoła, pomoże zauważyć różnicę pomiędzy ruchami w wirtualnym i realnym świecie.
11. Udane doświadczenie wirtualnej rzeczywistości wymaga dobrego poczucia zmysłu ruchu i równowagi. Nie zaleca się korzystania ze stanowisk w przypadku odczuwania zmęczenia, potrzeby snu, odczucia niestrawności, osłabienia, cierpienia na gorączkę, gripę, bóle głowy, migreny, bóle uszu. Korzystanie w złym stanie może nasilić efekty.
12. Podczas używania sprzętu VR Użytkownik trzyma w dłoniach kontrolery VR sterujące, należy je mocno i pewnie trzymać aby nie doszło do ich upuszczenia co może spowodować kontuzje Użytkownika oraz uszkodzenie sprzętu.
13. Co każde 30 minut, należy zrobić kilka minut przerwy, nawet jeśli nie odczuwa się takiej potrzeby. W razie dyskomfortu należy dokonywać częstszych przerw.
14. Gry wideo i korzystanie z nich mogą powodować kontuzje mięśni, skóry oraz stawów. Mogą pojawić się objawy typu: drętwienie, pieczenie, sztywność w stawach, mrowienie. W takim przypadku, należy odpocząć kilka godzin. Jeżeli dolegliwości nie ustają, należy skonsultować się z lekarzem.
15. Nie należy samemu przestawiać głośności słuchawek, bez konsultacji z pracownikiem Mediateki, aby zminimalizować zagrożenie dla słuchu Użytkownika.
16. Słuchanie dźwięków o dużej głośności może spowodować utratę słuchu. Dźwięk łąka oraz długotrwała ekspozycja na głośne dźwięki mogą spowodować, że dźwięki wydają się cichsze niż w rzeczywistości. Z uwagi na absorbujące właściwości rzeczywistości wirtualnej nie należy korzystać ze sprzętu VR z głośnym dźwiękiem, aby zachować świadomość otoczenia i ograniczyć ryzyko uszkodzenia słuchu.
17. Długotrwałe korzystanie ze sprzętu VR może powodować ból mięśni, stawów lub skóry. W przypadku odczuwania bólu, zmęczenia, drętwienia, pieczenia lub sztywności jakiegokolwiek części ciała podczas korzystania ze sprzętu, należy zaprzestać korzystania i odpocząć kilka godzin przed ponownym skorzystaniem ze sprzętu.
18. Należy zaprzestać korzystania jeżeli Sprzęt wydaje się zbyt gorący. Długi kontakt z przegrzaniem urządzeniem może spowodować poparzenia.

19. Nie należy korzystać ze sprzętu jeżeli jakikolwiek kabel jest uszkodzony lub jakiegokolwiek przewody znajdują się na wierzchu. O każdej takiej sytuacji należy natychmiast poinformować pracowników Mediateki.
20. Rodzice lub opiekunowie prawni posiadający upoważnienie do opieki nad niepełnoletnim uczestnikiem powinni sprawdzać, czy u uczestnika który korzystał lub korzysta ze sprzętu VR nie występują opisane w niniejszym Regulaminie objawy i powinni ograniczyć czas spędzany przez Uczestnika na korzystaniu ze sprzętu VR. Należy unikać zbyt długiego korzystania ze sprzętu przez uczestnika, ponieważ może to negatywnie wpłynąć na koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę i podzielność uwagi. Opiekunowie prawni posiadający upoważnienie do opieki nad uczestnikiem powinni dokładnie sprawdzać, czy u Uczestnika nie występuje ograniczenie żadnej z tych umiejętności podczas korzystania z VR.
21. Tak jak w przypadku symptomów pojawiających się po opuszczeniu pokładu statku symptomy związane z doświadczeniem wirtualnej rzeczywistości mogą trwać lub pojawić się kilka godzin po korzystaniu z VR. Do takich objawów należą opisane w punkcie 17 powyżej, a także nadmierne zmęczenie i zmniejszona podzielność uwagi. Te symptomy zwiększają ryzyko wystąpienia obrażeń podczas wykonywania normalnych, codziennych czynności w świecie rzeczywistym.
22. Do momentu ustania wszystkich symptomów nie należy prowadzić pojazdów, sterować maszynami ani angażować się w czynności wymagające wyężania wzroku lub wysiłku fizycznego, które mogą mieć poważne konsekwencje (tzn. czynności, przy których wykonywaniu wystąpienie symptomów mogłoby doprowadzić m.in. do śmierci, obrażeń lub uszkodzenia ciała) lub innych czynności wymagających niezaburzonej równowagi i koordynacji wzrokowo ruchowej (np. uprawianie sportu, jazda na rowerze).
23. O każdym przypadku wystąpienia jakichkolwiek dolegliwości opisanych w niniejszym Regulaminie należy natychmiast poinformować pracowników Mediateki.
24. W razie pojawienia się jakichkolwiek dolegliwości lub objawów opisanych w niniejszym Regulaminie należy zasięgnąć porady lekarza.
25. Mediateka nie ponosi odpowiedzialności za skutki lub powikłania spowodowane korzystaniem ze sprzętu VR.

VI. ZASADY OBOWIĄZUJĄCE NA TERENIE MEDIATEKI

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i przepisów przeciwpożarowych obowiązujących na terenie Mediateki.
2. Wzory oświadczeń/zgody są do pobrania na stronie internetowej MBP w Kielcach.
3. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania elementarnych zasad współżycia społecznego i poszanowania mienia Organizatora.
4. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do pozostawienia porządku na terenie Mediateki.
5. Obowiązuje zakaz przebywania na terenie Mediateki osób nietrzeźwych, pod wpływem alkoholu, pod wpływem narkotyków oraz zakaz palenia tytoniu, korzystania z papierosów elektronicznych, wprowadzania zwierząt oraz zakaz wstępu do pomieszczeń oznaczonych jako służbowe.
6. Pracownik Mediateki zastrzega sobie prawo do odmówienia udostępnienia stanowiska VR osobom, których zachowanie wskazuje, że są oni pod wpływem alkoholu, nietrzeźwi lub są pod wpływem innych środków odurzających.
7. Zabrania się wnoszenia, posiadania oraz korzystania przez Uczestników z niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
8. Pracownicy Mediateki nie ponoszą odpowiedzialności za utratę, kradzież, modyfikację lub uszkodzenie jakiegokolwiek przedmiotów osobistych wniesionych na teren Mediateki, a także nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia

i uszczerbki na zdrowiu, wynikłe z niestosowania się do Ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania sprzętu oraz poleceń pracowników.

VII. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych podawanych przy zapisie jest Miejska Biblioteka Publiczna w Kielcach z siedzibą przy ul. Konopnickiej 5, 25-406 Kielce.
2. Dane będą przetwarzane w celach statystycznych oraz w sprawach związanych z wypożyczaniem i zwrotem materiałów bibliotecznych na podstawie ustawy z dnia 27 czerwca 1997 r. o bibliotekach oraz ustawy z 29 czerwca 1995 r. o statystyce publicznej, zgodnie z treścią ogólnego rozporządzenia o ochronie danych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (art. 6 ust. 1 lit. c) i ustawy o ochronie danych osobowych oraz na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą (art. 6 ust. 1 lit. a RODO) w celu powiadamiania o statusach zarezerwowanych pozycji i ewentualnych ponagleń do zwrotu, w przypadku nie oddania wypożyczonych materiałów bibliotecznych w terminie.
3. Podanie danych jest dobrowolne ale niezbędne do nabycia prawa korzystania z usług i świadczeń Biblioteki.
4. Dane osobowe podlegają ochronie i nie będą wykorzystywane i udostępniane w celach innych niż wymienione wyżej. Dostęp do nich mają wyłącznie upoważnieni pracownicy w ramach wykonywania swoich obowiązków służbowych.
5. Dane osobowe będą przechowywane przez okres nie dłuższy, niż jest niezbędne do celów, dla których są przetwarzane.
6. Czytelnikowi, którego dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych osobowych i ich sprostowania w przypadku niezgodności.
7. Po uregulowaniu wszelkich zobowiązań wobec Biblioteki Czytelnik może cofnąć swoją zgodę na przetwarzanie i zażądać usunięcia danych.
8. Użytkownikowi Biblioteki przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego jeśli uzna, iż przetwarzanie jego danych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ich ochronie.
9. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych w Bibliotece należy kontaktować się z inspektorem ochrony danych, dostępnym pod adresem email: iod@mbp.kielce.pl

DYREKTOR
Miejskiej Biblioteki Publicznej
w Kielcach

Anna Żmudzińska

Dane rodzica/opiekuna prawnego*:

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Nr telefonu

Adres e-mail

Imię i nazwisko dziecka

Data urodzenia dziecka

OŚWIADCZENIE

Wyrażam zgodę na korzystanie przez ww. dziecko z usług Strefy VR znajdujących się w Mediatece – filii nr 7 Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kielcach.

Oświadczam, że:

1. Ww. dziecko nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z gogli VR;
2. Zapoznałem/am się i akceptuję treść Regulaminu obowiązującego w Mediatece, który to Regulamin jest znany również mojemu dziecku
3. Oświadczam, że ponoszę pełną odpowiedzialność za uszkodzenie sprzętu przez dziecko, wynikające z nieprawidłowego jego wykorzystania, niezgodnego z instrukcją obsługi i Regulaminem
4. Akceptuję fakt, że pracownicy Mediateki nie mają obowiązku sprawowania opieki nad moim dzieckiem, a jedynie służą pomocą przy obsłudze sprzętu
5. Akceptuję fakt, że pracownicy Mediateki nie ponoszą odpowiedzialności za skutki wynikłe z niestosowania się do Ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania sprzętu przez moje dziecko i do poleceń pracowników.

Kielce, dn.

.....
Podpis rodzica/opiekuna prawnego

Imię i nazwisko

Adres zamieszkania

Nr telefonu

Adres e-mail

OŚWIADCZENIE UŻYTKOWNIKA

Oświadczam, że:

1. Nie mam żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z gogli VR i decyduję się korzystać ze strefy VR całkowicie na własną odpowiedzialność
2. Zapoznałem/am się i akceptuję treść Regulaminu obowiązującego w Mediatece
3. Oświadczam, że ponoszę pełną odpowiedzialność za uszkodzenie sprzętu wynikające z nieprawidłowego jego wykorzystania, niezgodnego z instrukcją obsługi i Regulaminem
4. Akceptuję fakt, że pracownicy Mediateki nie ponoszą odpowiedzialności za skutki wynikłe z niestosowania się do Ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika sprzętu

Kielce, dn.

.....
Podpis Użytkownika

Dane rodzica/opiekuna prawnego*:

Imię i nazwisko
Adres zamieszkania
Nr telefonu
Adres e-mail

Imię i nazwisko dziecka
Data urodzenia dziecka

OŚWIADCZENIE

Wyrażam zgodę na udział ww dziecka z gier w strefie e-sportu znajdujących się w Mediatece – filii nr 7 Miejskiej Biblioteki Publicznej w Kielcach.

Jednocześnie oświadczam, że:

1. Mam świadomość, na czym polegają gry i jestem świadoma(-y) zagrożeń wynikających z udziału mojego dziecka w grze
2. Zapoznałem/am się i akceptuję treść Regulaminu obowiązującego w Mediatece, który to Regulamin jest znany również mojemu dziecku
3. Akceptuję fakt, że pracownicy Mediateki nie mają obowiązku sprawowania opieki nad moim dzieckiem a jedynie służą pomocą przy obsłudze sprzętu
4. Biorę pełną odpowiedzialność za uszkodzenia sprzętu, wynikłe z winy mojego dziecka.
5. Akceptuję fakt, że pracownicy Mediateki nie ponoszą odpowiedzialności za skutki wynikłe z niestosowania się do Ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkowania sprzętu przez moje dziecko i do poleceń pracowników.

Kielce, dn.

.....
Podpis rodzica/opiekuna prawnego



OGÓLNOEUROPEJSKI SYSTEM KLASYFIKACJI GIER PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Znaki ratingu PEGI znajdują się z przodu i z tyłu opakowania. Wskazują one następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18. Dostarczają wiarygodnych informacji o stosowności treści gry z punktu widzenia ochrony nieletnich. Rating wiekowy nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do danej gry.

1. PEGI – KATEGORIE WIEKOWE



PEGI 3

Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry'ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy, sceny zawierające nagość ani odwołania do życia seksualnego.



PEGI 7

Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej. Dopuszczalne są sceny obejmujące częściową nagość, ale nigdy w kontekście seksualnym.



PEGI 12

Gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.



PEGI 16

Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.



PEGI 18

Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

2. PEGI - OSTRZEŻENIA

Opisy zamieszczone z tyłu opakowania podają najważniejsze przyczyny przeznaczenia gry dla danej grupy wiekowej. Jest osiem takich opisów: przemoc, wulgaryzmy, lęk, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w Internecie z innymi ludźmi.



Wulgarny język

W grze jest używany wulgarny język.



Dyskryminacja

Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.



Narkotyki

W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.



Strach

Gra może przestraszyć młodsze dzieci.



Hazard

Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.



Seks

W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.



Przemoc

Gra zawiera elementy przemocy.



Online

gra może grać online

3. OZNACZENIE „PEGI OK”

Wiele portali i serwisów internetowych zawiera gry o niewielkich rozmiarach. W celu obsłużenia tego szybko rozwijającego się segmentu stworzono oznaczenie „PEGI OK”. W grę internetową niewielkich rozmiarów dostępną w portalu i oznaczoną symbolem „PEGI OK” mogą grać osoby w każdym wieku, ponieważ nie zawiera ona potencjalnie nieodpowiednich treści.



Operator witryny internetowej lub portalu oferującego gry ma prawo do korzystania z oznaczenia „PEGI OK” na podstawie złożonego PEGI oświadczenia, że gra nie zawiera materiałów wymagających formalnego ratingu.

Gry kwalifikujące się do oznaczenia „PEGI OK” NIE MOGĄ zawierać żadnego z poniższych elementów: -przemoc

-czynności seksualne lub aluzje o charakterze seksualnym

-nagość

-wulgaryzmy

-hazard

-popularyzacja lub zażywanie narkotyków

-popularyzacja alkoholu lub tytoniu

-przerażające sceny

Gry zawierające którykolwiek z tych elementów wymagają ratingu przy użyciu standardowego systemu PEGI. Otrzymują one zwykły rating PEGI (3, 7, 12, 16 lub 18) złożony z oznaczenia ratingu wiekowego i deskryptora lub deskryptorów treści. Dotyczy to również przypadków, gdy możliwe jest pobranie przypadkowej gry na komputer konsumenta lub pobierana jest opłata za możliwość udziału w grze.