



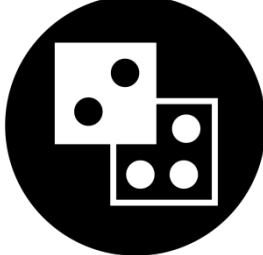

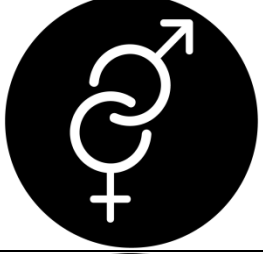





## PITTOGRAMMI E DESCRITTORI DEL SISTEMA AGCOM DI CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI

### 1. Pittogrammi delle classi di età



### 2. Pittogrammi dei descrittori tematici

Pittogramma minimo	Pittogramma ottimale	Sintesi descrittiva	Simbolo iconografico
		Gioco che contiene espressioni volgari.	Rappresentazione di un fumetto con chiocciola, asterisco e punto esclamativo all'intero.
		Gioco che contiene scene di discriminazione o incitamento all'odio o materiale che possa incentivarli.	Rappresentazione di 3 figure umane di cui quella al centro in condizione di subordine per dimensione, collocazione e colore (nero a fronte del bianco).
		Gioco che fa riferimento o rappresenta l'uso di droghe.	Rappresentazione di una siringa da iniezioni, pronta all'uso, in posizione obliqua.

		Gioco che può allarmare o spaventare i bambini.	Rappresentazione della silhouette di un ragno.
		Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo.	Rappresentazione di una coppia di dati da gioco.
		Gioco che contiene scene di nudo e/o comportamenti sessuali o riferimenti sessuali.	Rappresentazione dell'unione dei simboli con dei cromosomi maschile e femminile.
		Gioco che contiene scene di violenza.	Rappresentazione di una mano che sferra un pugno sullo sfondo di una linea spezzata.
		Acquisti nel videogioco.	Rappresentazione di una mano nell'atto di effettuare un pagamento con carta di credito.