

Allegato A
alla delibera n. 358/19/CONS del 18 luglio 2019

**REGOLAMENTO SULLA CLASSIFICAZIONE DELLE
OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB E DEI VIDEOGIOCHI DI CUI
ALL'ART. 10, COMMI 1 E 2, DEL DECRETO LEGISLATIVO
7 DICEMBRE 2017, N. 203 RECANTE "RIFORMA DELLE DISPOSIZIONI
LEGISLATIVE IN MATERIA DI TUTELA DEI MINORI NEL SETTORE
CINEMATOGRAFICO E AUDIOVISIVO, A NORMA DELL'ART. 33
DELLA LEGGE 14 NOVEMBRE 2016, N. 220"**

CAPO I

DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1

Definizioni

1. Ai fini del presente Regolamento si intendono per:

- a) "**Autorità**": l'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni istituita dall'art. 1, comma 1, della legge 31 luglio 1997, n. 249;
- b) "**Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici**", il decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177 così come modificato dal decreto legislativo 15 marzo 2010, n. 44 e dal decreto legislativo 28 giugno 2012, n. 120;
- c) "**Legge di disciplina del cinema e dell'audiovisivo**", la legge 14 novembre 2016, n. 220;
- d) "**opera audiovisiva**", la registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell'ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d'autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione;
- e) "**opera audiovisiva destinata al web**", l'opera audiovisiva, prioritariamente destinata alla diffusione su reti o servizi di comunicazione elettronica;
- f) "**videogioco**", l'opera multimediale interattiva a carattere videoludico fruibile mediante ogni mezzo di comunicazione che ne consenta l'operatività;
- g) "**fornitore di servizi di media audiovisivi su altri mezzi**", un fornitore di servizi di media audiovisivi, lineari o non lineari, su mezzi di comunicazione elettronica, come definiti dal Regolamento dell'Autorità approvato con delibera n. 606/10/CONS;
- h) "**fornitore di servizi di hosting**", ai sensi dell'art. 2, *lett. t*), della Legge di disciplina del cinema e dell'audiovisivo, il prestatore dei servizi della società dell'informazione

consistenti nella memorizzazione di informazioni fornite da un destinatario del servizio, come definiti dall'art. 16 del decreto legislativo 9 aprile 2003, n. 70.

Art. 2

Campo di applicazione

1. Il presente Regolamento disciplina, secondo quanto previsto dall'art. 10 del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi come definiti all'art. 1.
2. La classificazione di cui al presente Regolamento è finalizzata ad assicurare il giusto ed equilibrato bilanciamento tra la tutela dei minori e la libertà di manifestazione del pensiero e dell'espressione artistica, ed è adottata nel rispetto:
 - a) delle disposizioni, in quanto compatibili, degli artt. 34 e 35 del *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici, anche con specifico riguardo alla definizione di accorgimenti tecnici idonei ad escludere che i minori vedano normalmente opere vietate, e delle relative sanzioni ivi previste;
 - b) degli *standard* e delle migliori pratiche internazionali del settore, con particolare riferimento ai sistemi di classificazione maggiormente diffusi, tra i quali il PEGI-*Pan European Game Information*-Informazioni paneuropee sui giochi.

Art. 3

Principi generali

1. Ai sensi dell'art. 33 della Legge di disciplina del cinema e dell'audiovisivo, e in conformità agli *standard* e alle migliori pratiche internazionali, il principio di uniformità di classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi trova attuazione nella classificazione per classi di età.
2. Le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi non possono essere messi a disposizione su reti o servizi di comunicazione elettronica in assenza della classificazione di cui al presente Regolamento.
3. I fornitori di servizi che mettono a disposizione del pubblico opere audiovisive destinate al *web* e videogiochi ne assicurano la conformità alla classificazione e alle disposizioni di cui all'art. 1, comma 1, *lett. g) e h)* del presente Regolamento.
4. Le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi possono recare la previsione di raccomandazioni per età o classi d'età anche in relazione al particolare valore educativo e formativo, nonché di iniziative e campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole di tali contenuti.

CAPO II

OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB

Art. 4

Criteri di classificazione delle opere audiovisive destinate al web

1. In attuazione di quanto previsto all'art. 2, le opere audiovisive destinate al *web* sono classificate per classi d'età di cui all'art. 5 e sulla base di descrittori tematici di cui all'art. 6.
2. Ai fini della classificazione la procedura d'analisi considera anche il contesto e il probabile impatto del contenuto sul pubblico potenziale.

Art. 5

Definizione delle classi d'età per le opere audiovisive destinate al web

1. Le opere audiovisive destinate al *web* sono classificate in base al pubblico di destinazione nel modo seguente:
 - a) opere per tutti
 - b) opere non adatte ai minori di 6 anni
 - c) opere non adatte ai minori di anni 12
 - d) opere non adatte ai minori di anni 15
 - e) opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte ai minori di anni 18 a diffusione ristretta, di cui all'art. 34, comma 3, del *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici e di cui alle delibere dell'Autorità n. 51/13/CSP e n. 52/13/CSP.

Art. 6

Descrittori tematici per le opere audiovisive destinate al web

1. I descrittori tematici da valutare per effettuare la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* sono i seguenti: discriminazione e incitamento all'odio, droghe, comportamento pericoloso e facilmente imitabile, linguaggio, nudità, sesso, minacce, violenza.

Art. 7

Linee guida sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web

1. L'Autorità, previa istituzione di apposito Tavolo tecnico di co-regolamentazione, adotta entro 90 giorni dalla pubblicazione del presente Regolamento le linee guida per la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* recanti la specificazione dei criteri.
2. Le linee guida specificano in dettaglio l'articolazione dei descrittori tematici di cui all'art. 6 per ciascuna classe di età.
3. Le linee guida contengono altresì l'indicazione in dettaglio delle misure tecniche di cui all'art. 10.

4. Le linee guida sono aggiornate con cadenza triennale, previa verifica dei criteri di classificazione e delle misure tecniche da esse recati.
5. Con riferimento a quanto previsto dall'art. 3, comma 4, con riguardo alle opere audiovisive destinate al *web*, l'Autorità, previo confronto con tutti i soggetti interessati nell'ambito del Tavolo tecnico di cui al comma 1, adotta con separato provvedimento apposite linee guida.

Art. 8

Utilizzo di pittogrammi nelle opere audiovisive destinate al web

1. In corrispondenza con le diverse classi d'età sono associati appositi pittogrammi come di seguito specificati:

Classe d'età	Pittogramma
Opere per tutti	Pittogramma circolare di colore verde
Opere non adatte ai minori di anni 6	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "6" in bianco
Opere non adatte ai minori di anni 12	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "12" in bianco
Opere non adatte ai minori di anni 15	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "15" in bianco
Opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte ai minori di anni 18 a diffusione ristretta	Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18" in bianco. Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18 R" in bianco dove la lettera "R" sta ad indicare i contenuti a diffusione ristretta.

Art. 9

Esposizione dei pittogrammi nelle opere audiovisive destinate al web

1. I pittogrammi associati a ciascuna classe d'età sono esposti come di seguito indicato:

Classe d'età	Pittogramma	Esposizione del pittogramma
Opere per tutti	Pittogramma circolare di colore verde	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera.
Opere non adatte ai minori di anni 6.	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "6" in bianco.	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. La scritta "Non adatto ai minori di anni 6", in bianco, deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera, e complessivamente, con chiara evidenza e leggibilità, per almeno dodici secondi.
Opere non adatte ai minori di anni 12.	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "12" in bianco.	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. La scritta "Non adatto ai minori di anni 12", in bianco, deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera, e complessivamente, con chiara evidenza e leggibilità, per almeno dodici secondi.
Opere non adatte ai minori di anni 15.	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "15" in bianco.	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. La scritta "Non adatto ai minori di anni 15", in bianco, deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera, e complessivamente, con chiara evidenza e leggibilità, per almeno dodici secondi.
Opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte ai minori di anni 18 a diffusione ristretta.	- Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18" in bianco. - Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18 R" in bianco dove la lettera "R" sta ad indicare i contenuti a diffusione ristretta.	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. Le scritte "Non adatto ai minori di anni 18" o "Non adatto ai minori di 18 anni R" devono apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera, e complessivamente, con chiara evidenza e leggibilità, per almeno dodici secondi, e successivamente nella parte inferiore dello schermo per tutta la durata dell'opera.

Art. 10

Misure tecniche per inibire l'accesso alle opere audiovisive destinate al web

1. I fornitori di servizi di cui all'art. 1, comma 1, *lett. g) e h)*, che mettano a disposizione del pubblico opere audiovisive destinate al *web* debitamente classificate adottano le opportune misure tecniche per limitare o inibire la fruizione dei contenuti secondo la relativa classificazione.

2. Le misure tecniche, dettagliate nelle linee guida di cui all'art. 7, possono esemplificativamente constare di:

1. identificatori tecnici che possono essere letti e interpretati dai programmi di controllo parentale;
2. strumenti tecnici che creano barriere d'accesso;
3. limiti dell'orario di diffusione dei contenuti;
4. software di protezione;
5. sistemi di verifica dell'età.

CAPO III

VIDEOGIOCHI

Art. 11

Criteri di classificazione dei videogiochi

1. In conformità a quanto disposto dall'art. 10, comma 2, *lett. c)*, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203 e in attuazione di quanto previsto all'art. 2, la classificazione dei videogiochi è effettuata per classi d'età di cui all'art. 12 e sulla base di descrittori tematici di cui all'art. 13.

2. Ai fini del presente Regolamento, tenuto conto di quanto disposto dall'art. 10, comma 2, *lett. c)*, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, i videogiochi che risultino già sottoposti alla procedura di classificazione PEGI-*Pan European Game Information*-Informazioni paneuropee sui giochi, si considerano conformi alle disposizioni del presente Regolamento secondo i criteri di equipollenza riferiti alle classi d'età e ai descrittori tematici contenuti nelle linee guida di cui all'art. 14.

Art. 12

Definizione delle classi di età per i videogiochi

1. I videogiochi sono classificati, in base alle classi di età del pubblico di destinazione, nel modo seguente:

AGCom 3	Adatto a tutte le classi di età
AGCom 4-6	Adatto dai 4 ai 6 anni
AGCom 7	Adatto da 7 anni in su
AGCom 12	Adatto da 12 anni in su
AGCom 16	Adatto da 16 anni in su
AGCom per adulti	Adatto da 18 anni in su

Art. 13

Descrittori tematici per i videogiochi

1. Per effettuare la classificazione dei videogiochi devono essere valutati i seguenti descrittori tematici analogamente a quanto previsto dal PEGI: linguaggio scurrile; discriminazione e incitamento all'odio; droghe; paura; gioco d'azzardo; sesso; violenza; acquisti nel videogioco.
2. I descrittori dei videogiochi sono identificati dalla sintesi descrittiva e dal simbolo iconografico di seguito riportati:

Descrittori	Sintesi descrittiva	Simbolo iconografico
Linguaggio scurrile	Gioco che contiene espressioni volgari.	Rappresentazione di un fumetto con chiocciola, asterisco e punto esclamativo all'interno.
Discriminazione e incitamento all'odio	Gioco che contiene scene di discriminazione o incitamento all'odio o materiale che possa incentivarli.	Rappresentazione di tre figure umane di cui quella al centro in condizione di subordinate per dimensione, collocazione e colore (nero a fronte del bianco)
Droghe	Gioco che fa riferimento o rappresenta l'uso di droghe.	Rappresentazione di una siringa da iniezioni, pronta per l'uso, in posizione obliqua.
Paura	Gioco che può allarmare o spaventare i bambini.	Rappresentazione della silhouette di un ragno.
Gioco d'azzardo	Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo.	Rappresentazione di una coppia di dadi da gioco.
Sesso	Gioco che contiene scene di nudo e/o comportamenti sessuali o riferimenti sessuali.	Rappresentazione dell'unione dei simboli dei cromosomi maschile e femminile.
Violenza	Gioco che contiene scene di violenza.	Rappresentazione di una mano che sferra un pugno sullo sfondo di una linea spezzata aperta.
Acquisti nel videogioco	Gioco con opzioni di acquisto.	Rappresentazione di una mano nell'atto di effettuare un pagamento con carta di credito.

Art. 14

Linee guida sulla classificazione dei videogiochi

1. L'Autorità, previa istituzione di apposito Tavolo tecnico di co-regolamentazione, adotta entro 90 giorni dalla pubblicazione del presente Regolamento le linee guida per la classificazione dei videogiochi recanti la specificazione dei criteri.
2. Le linee guida specificano in dettaglio l'articolazione dei descrittori tematici di cui all'art. 13 per ciascuna classe di età.
3. Le linee guida sono aggiornate con cadenza triennale, previa verifica dei criteri di classificazione.
4. Con riferimento a quanto previsto dall'art. 3, comma 4 con riguardo ai videogiochi, l'Autorità, previo confronto con tutti i soggetti interessati nell'ambito del Tavolo tecnico di cui al comma 1, adotta con separato provvedimento apposite linee guida.

Art. 15

Apposizione dei simboli iconografici dei descrittori tematici per i videogiochi

1. I simboli iconografici di cui all'art. 13 devono essere apposti accanto ai pittogrammi di cui all'art. 16.

Art. 16

Utilizzo di pittogrammi nei videogiochi

1. Alle diverse classi d'età sono associati appositi pittogrammi come di seguito specificato:

Classe d'età	Pittogrammi
AGCom 3	Pittogramma circolare di colore verde con iscrizione "3" in bianco
AGCom 4-6	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "4-6" in bianco
AGCom 7	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "7" in bianco
AGCom 12	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "12" in bianco
AGCom 16	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "16" in bianco
AGCom 18	Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18" in bianco

Art. 17

Esposizione dei pittogrammi e dei descrittori tematici dei videogiochi

1. I pittogrammi associati a ciascuna classe d'età e i descrittori tematici sono esposti, nelle forme e con le modalità dettagliate nelle linee guida di cui all'art. 14, sul prodotto fisico, sul prodotto digitale e nella promozione e nella vendita *on line*.

CAPO IV

DISPOSIZIONI FINALI

Art. 18

Vigilanza

1. L'Autorità vigila sul rispetto delle disposizioni del presente Regolamento e applica le sanzioni previste dall'art. 35, comma 2, del *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici.